cia para criar, interpretar escritas variadas e refletir sobre o modo pelo qual a consciência cidadã se inserisse nos textos, a fim de situar as produções escolares. Nessa perspectiva, o aluno aprenderia a lidar com situações novas, e desenvolveria competências e habilidades para expor publicamente suas produções e ideias com autonomia.

Graças à leitura dos autores em questão, entre eles Paulo Freire, pode-se constatar que a formação de professores do ensino básico é imprescindível para que uma boa ação educativa seja efetiva, desde que haja a parceria entre todos os envolvidos na educação dos sujeitos cognoscente e se os professores partem da ideia de que todo o tempo o ser humano está interagindo com pessoas, situações e instituições sociais.

Se a equipe escolar procura compreender o aluno e seu contexto, certamente irá descobrir que, na maioria das vezes, o problema do discente é apenas a expressão de uma rede complexa de relações em que a comunicabilidade, afetividade e sociabilidade estão comprometidas, impossibilitando a criatividade, imaginação e desenvolvimento nos aspectos linguístico, social e cognitivo e consolidando a formação da individualidade, motivo pelo qual as pessoas com surdez utilizam de forma gradual para se inserirem no mundo simbólico da cultura.

Neste sentido, a formação docente concatenada à inclusão educacional do estudante surdo estimularia a reflexão e o debate a respeito da importância que a diversidade humana apresenta na contemporaneidade e da gestão participativa que contempla as prioridades de uma comunidade carente de boas leituras bons referenciais de ser humano honesto, ético e flexível às mudanças tecnológicas e sociopolíticas, promovendo os debates acerca da efetiva união entre a sociedade e a unidade escolar, visto que só por intermédio do contato com diversos modos de pensar, agir e conceber a realidade física e natural a criticidade e uma nova visão de mundo e consequentemente melhores decisões serão proporcionadas na melhoria dos ideais educacionais, morais e sociais.

Portanto, o momento atual necessita de ações mais eficientes para a gestão compartilhada entre todos os envolvidos no processo educacional. Sabemos que o diretor deve ter uma equipe bem preparada e organizar muito bem o seu plano de trabalho para atingir as metas desejáveis aos participantes diretos e indiretos dos serviços oferecidos pela instituição pedagógica.

O acesso, apesar de ser um direito social não é, infelizmente, ainda para todas as pessoas. E, por esse motivo, os espaços necessitam ser revitalizados de todas as formas, a fim de aumentar a qualidade de vida de todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL, Ministério da Educação. **Diretrizes Nacionais para a educação especial na educação básica**. Secretaria de Educação Especial: MEC, SEESP; 2001

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade e outros escritos**. Paz e Terra; 2001

_____ **Educação como prática da liberdade**. Paz e Terra; 1999

_____ **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. Paz e Terra; 2006

LACERDA, C. B. F.; LODI, A. C. B. A **difícil tarefa de promover uma inclusão escolar bilíngue para alunos surdos**. Piracicaba: UNIMEP, Educação Especial; n. 15. 2009. Disponível em: http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT15- 2962--Int.pdf

MATUÍ, Jiron. **Construtivismo: teoria construtivista sócio-historica aplicada ao ensino**. São Paulo: Moderna; 1995

PIAGET, Jean. **A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976

QUADROS, R. M. **Ideias para ensinar português para alunos surdos**. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil

Claudenir Aparecida de Oliveira

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a importância dos jogos e da brincadeira na educação infantil. E como o lúdico é importante no processo de ensino aprendizagem. Através dos jogos lúdicos, do brinquedo e da brincadeira, a criança desenvolve a criatividade, a ampliação de conhecimento de mundo, onde o brincar é uma forma de como a criança exercita sua imaginação, é brincado que ela aprende. A brincadeira motiva, cativa, envolve, pois é significante, por isso desperta interesse, permitindo maior participação da criança. Na educação infantil esse processo é importante, pois e ele quem faz a mediação da construção do conhecimento.

PALAVRA-CHAVE: jogos, brincadeiras, educação infantil.

1. INTRODUÇÃO

A palavra brincar vem do latim Ludus, e faz parte do contexto de toda sociedade e cultura. Brincar é viver, é o prazer da ação é o processo de socialização da criança com o mundo. No século XXI, as crianças são extrema-

mente curiosas, a todo o momento querem desvendar algo, e com o avanço da tecnologia esse processo tornou-se mais viável. As cantigas, os contos de fada, as parlendas, o ato de brincar na rua, o imaginário, acabaram ficando à parte desse mundo digital.

Escolhemos esse tema para acompanhar o valor educativo dos jogos e brincadeiras na educação infantil, que merece um lugar de destaque. O ato de brincar não se restringe apenas ao tempo ocioso, mas tem valor para construção integral do ser humano. É importante lembrar que não basta brincar aleatoriamente, o interessante é levar as brincadeiras lúdicas e educativas para a sala de aula.

Por meio de jogos e brincadeiras as crianças se interagem, vencem obstáculos, desafiam seus limites, desenvolvem a coordenação motora e o raciocínio lógico, adquirem confiança e aprimoram seus conhecimentos.

O brincar desperta a criatividade, a sensibilidade, faz com que a criança se desenvolva de forma significativa, processo essencial para a assimilação de informações e experiências, construindo valores.

Na educação infantil, o brincar está sempre presente, pois é brincando que a criança entende seu mundo, é brincado que ela aprende. A brincadeira motiva, cativa, envolve, pois é significante, por isso desperta interesse, permitindo maior participação da criança.

Atualmente a forma como as crianças são estimuladas a brincar, faz delas prisioneiras da tecnologia, o pular corda, amarelinha, jogar bolinha de gude e empinar pipa, brincadeiras que desenvolvia por completo os aspectos psíquicos da criança, foram guardados no fundo do baú.

Quando falamos em lúdico e em brincar, estamos falando em uma ação que a criança faz de forma autônoma e espontânea, sem o domínio do adulto. Entendemos que utilizar metodologia lúdica, do tipo de jogos, historias, dramatização e manifestações artísticas, desperte e motive as crianças a participar. Esta participação espontânea faz com que ela se torne uma pesquisadora consciente do objeto de ensino, objeto que nos educadores colocamos ao seu alcance.

2. METODOLOGIA

2.1. DIFERENÇAS ENTRE JOGOS E BRINCADEIRAS

A infância é a idade das brincadeiras. Por meio delas, as crianças satisfazem grande parte de seus desejos e interesses particulares. O aprendizado da brincadeira, pela criança, propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho (GARCIA; MARQUES, 1990, apud CORIÁ-SABINI; LUCENA, 2009).

De acordo com Coriá-Sabini e Lucena (2009), a palavra brincar não se relaciona apenas as atividades da criança, pois em todas as idades as pessoas brincam. Os jogos também estão presentes em todas as faixas etárias, embora as crianças os pratiquem de forma mais frequente e com mais liberdade.

Quando as crianças brincam, observa-se a satisfação que elas experimentam ao participar das atividades. Sinais de alegria, risos, certa excitação são componentes desse prazer, embora a contribuição do brincar vá mais além de impulsos parciais. A criança consegue conjugar seu mundo de fantasia com a realidade, transitando livremente de uma situação a outra. No ato de brincar, a criança propõe-se a fazer algo e procura cumprir sua proposição (GARCIA; MARQUES, 1990, apud CORIÁ- SABINI; LUCENA, 2009).

Para Coriá-Sabini e Lucena (2009), toda abordagem em relação aos jogos e brincadeiras são válidos, pois ampliam os conhecimentos e a compreensão da criança e seu contexto.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Pode-se falar em jogos de adultos, como xadrez, futebol, jogo de baralho, etc., e também jogos de crianças, como amarelinha, jogos com bolinha de gude, brincadeiras de roda e uma infinidade de outros. Embora todos recebam a mesma denominação, cada um tem suas especificidades. A complexidade da definição aumenta quando se tenta definir os materiais lúdicos, alguns usualmente chamados de jogos e outros de brinquedo, ou quando se procura estabelecer um paralelo entre brincar e jogar (KISHIMOTO, 2009).

De acordo com a autora, o jogo pode ser visto como:

1) O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto específico;

2) Um sistema de regras;

3) Um objeto.

No primeiro caso, há uma linguagem específica que descreve um conjunto de fatos e atitudes que são entendidos da mesma forma pelas pessoas do grupo que conhecem o jogo. Isso resulta num conjunto de termos que é específico para cada modalidade de jogo, de criança ou adulto.

Em segundo lugar, a autora cita o sistema de regras, que identifica a estrutura sequencial, permitindo diferenciar cada modalidade de jogo. Esse sistema determina quem perde e quem ganha, o que para as pessoas envolvidas, às vezes é mais importante do que a própria atividade de jogar.

Finalmente, Kishimoto (2009), se refere ao objeto do jogo. O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças, que podem ser fabricadas com qualquer material, enquanto o jogo de bolinhas de gude utiliza bolinhas de vidro colorido. Segundo a autora, esses três aspectos permitem uma compreensão dos jogos e dos diferentes significados atribuídos a eles, em cada cultura.

Afirma ainda a autora que no brincar há uma ausência de regras na organização das atividades. Assim, não há uma definição permanente de desempenhos, nem objetos específicos. Qualquer objeto pode representar para a criança, tudo o que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas. Por tais razões, o brincar é mais especifico da infância e não se confunde com o jogo.

Para Piaget (1977, apud CORIÁ-SABINI; LUCENA, 2009), as atividades lúdicas fazem parte da criança. O autor identifica três tipos de brincadeiras: brincadeiras de exercícios, brincadeiras simbólicas e brincadeiras com regras.

Para o autor, no caso das brincadeiras simbólicas, o objeto perde seu valor em si e passa a estar em função daquilo que a criança representa no momento. Por exemplo, pedrinhas podem representar coisas para comer. Os símbolos usados são individuais e específicos de cada criança e cada situação.

No caso das brincadeiras regradas, as regras definem a estrutura das atividades. Para Piaget (1977), os jogos com regras são instituições sociais, na medida em que são transmitidos de geração a geração e suas características são independentes da vontade dos indivíduos que participam deles. Alguns são transmitidos com a participação dos adultos, outros permanecem especificamente infantis. Estes últimos possibilitam uma situação mais favorável à qualidade lúdica e podem colaborar para o desenvolvimento social das crianças.

Para Vygotsky (1989, apud CORIÁ-SABINI; LUCENA, 2009), definir o brincar exclusivamente como atividade que dá prazer é incorreto por duas razões: em primeiro lugar, há muitas atividades que dão prazer mais intenso para crianças, do que o brincar; em segundo lugar, há jogos cuja própria natureza não é sempre agradável, como, por exemplo, os jogos desportivos, em que há desprazer quando o resultado final é desfavorável.

Para o autor, o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois nele, a criança executa ações que estão além de seu comportamento diário.

Só que à medida que o brincar se desenvolve em direção a um propósito realmente consciente, é que existe a verdadeira ação simbólica, pois nesse caso, os conceitos já estão formados e as brincadeiras ou jogos simbolizam essa ação. (VYGOTSKY, 1989, apud CORIÁ-SABINI; LUCENA, 2009).

Em conclusão, o autor, coloca que, para uma criança, o brincar é um jogo sério, assim como é para o adolescente. Porém, para a criança, sério significa que, ao brincar ela não separa a situação imaginaria da situação real; para a criança em idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada, que preenche um papel especifico no seu desenvolvimento e permeia as atitudes em relação à realidade. Neste caso, a essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação (1998), é imprescindível que sejam oferecidas as crianças, atividades voltadas para as brincadeiras ou para as aprendizagens que ocorrem por meio de ações em grupo, para que ela possa exercer sua capacidade de criar. Ao brincarem, as crianças recriam e repensam os acontecimentos que deram origem às brincadeiras, superando gradativamente suas aquisições e ampliando seu tempo e seu espaço. Nesse sentido, o brincar cria oportunidade para que as crianças possam experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e diversos acontecimentos.

2.1.1 A FUNÇÃO LÚDICA E EDUCACIONAL DO JOGO

Segundo Kishimoto (2008, apud RAU 2011), o significado atual do jogo na educação, sinaliza a existência de divergências em torno do jogo educativo, que estaria relacionado a duas funções.

Para a autora, a primeira seria a função lúdica do jogo, expressa na ideia de que sua vivência propicia a diversão, o prazer, quando escolhido voluntariamente pela criança. A segunda seria a função educativa, quando a prática do jogo leva o sujeito a desenvolver seus saberes, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo. O equilíbrio entre as duas funções seria então o objetivo do jogo educativo.

Kishimoto (2008, p.37), afirma que:

> O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

Conforme cita a autora, o lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mas sublinha sua espontaneidade.

Ainda segundo a autora, se o objetivo é formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, fadas, brinquedos e brincadeiras.

2.1.2. JOGOS, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO

Para Kishimoto (1994, apud RAU, 2011), o jogo só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança, caso contrário, é trabalho ou ensino.

Já o brinquedo, definido por Kishimoto (1994) é entendido sempre como objeto, suporte da brincadeira ou do jogo, quer no sentido concreto, ou ideológico.

Para a autora, o brinquedo é suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança. O jogo é um suporte quando atende, além da imaginação, a uma prática lúdica que possui um sistema de regras que ordenam as ações.

A brincadeira, por sua vez, segundo Kishimoto (1994), é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas no universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas.

2.1.3. OS JOGOS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

Segundo Rau (2011), a prática pedagógica com os jogos, contribui para a adaptação dos educandos ao grupo e ao meio, prepara-os para viver em sociedade e questionar pressupostos das relações sociais. E nesse sentido, atende às concepções pedagógicas atuais que propõem formar sujeitos reflexivos, que problematizam as questões sociais e as transformem com criticidade e tolerância.

A autora afirma ainda que, a reflexão do futuro educador que irá atuar na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental deve passar pela ideia de que o trabalho pedagógico nesses níveis de ensino atualmente enfrenta um grande desafio, que é o resgate das diferentes linguagens relacionadas ao conhecimento estético, sensorial, expressivo, verbal e não verbal, para se contrapor aos processos de escolarização que priorizam unicamente a aprendizagem das letras e dos números.

Assim, o entendimento sobre os aspectos favorecidos pelo lúdico como recurso pedagógico vem ao encontro da necessidade de simbolização das vivências cotidianas pela criança, facilitando que diferentes linguagens, verbais e não-verbais, socializadas e ideologizadas, transformem-se em um instrumento do pensamento (RAU, 2011).

Vygotsky (1984 apud RAU, 2011), defende que a criança necessita de tempo e espaço pra identificar e construir sua própria realidade e o faz por meio da prática da fantasia. O autor sustenta que a imaginação em ação, ou brinquedo, é a primeira interação da criança no âmbito cognitivo que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento. A criança, ao passar por esse processo, apropria-se da cultura, tornando-se parte dela. É a representação simbólica que possibilita a interiorização do mundo.

Para o autor, a utilização do lúdico como recurso pedagógico, apoiado nas dimensões reflexiva e estética da construção do conhecimento infantil, possibilita ao educador a melhoria do trabalho pedagógico em sala de aula.

Segundo Macedo (1997 apud RAU, 2011), os conteúdos abordados nos jogos estabelecem inúmeras relações e, nesse sentido, enfatizam o aspecto da estrutura, da relação, da forma sobre o conteúdo.

Para o autor, trabalhar com o lúdico como recurso pedagógico direcionado as áreas de desenvolvimento e aprendizagem desenvolve relações que fazem parte do currículo escolar.

O autor ainda destaca as relações que podem ser exploradas nos jogos com o objetivo de ensino:

- Relações sociais: as jogadas apresentam diferentes combinações que são estimuladas no sujeito com base nas interações com o outro.
- Relações espaciais: ocorrem por meio da demarcação de espaços, que simulam ruas, cidades, distâncias, lados, posições e deslocamentos, espaços topológicos.
- Relações lógicas: ocorrem na elaboração de estratégias e articulação de jogadas, evitando contradições, observação de boas e más jogadas em função das regras, das interações com o espaço e com o outro.
- Relações psicológicas: são trabalhadas nas questões que envolvem o perder ou ganhar, competir, admirar o adversário, cooperação, competição, solidariedade, desenvolvimento da relação professor-aluno baseada no respeito, na confiança, na aprendizagem. É aprender com o outro; ganhar é tão possível quanto perder.
- Relações matemáticas; o jogo possibilita o educando a fazer separações, associações, problematizar, construir relações quantitativas ou lógicas, questionar o como e o porquê de determinadas respostas.
- Ciências físicas e naturais: jogar estimula a construção de um sistema de pesquisa, de observação, percepção dos fenômenos da vida e da natureza; trabalha com hipóteses, testagem, variações e riscos.
- Linguagem: o jogo possui um sistema de códigos com base em suas regras e nas interações que lhes são permitidas, apontando as estruturas lexicais, gramaticais. Jogar é comparável a produzir um texto, possui início, meio e fim.

2.2. A EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo o Referencial Curricular Nacional (RCNEI), sua função é contribuir com as políticas e programas de educação infantil, socializando informações, discussões e pesquisas, subsidiando o trabalho educativo de técnicos, professores e demais profissionais da educação infantil e apoiando os sistemas de ensino estaduais e municipais.

A educação infantil é considerada a primeira etapa da educação básica, tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade. O texto legal marca ainda a complementaridade entre as instituições de educação infantil e a família.

Considerando a grande distância entre o que diz o texto legal e a realidade da educação infantil, a LDB dispõe no título IX, das disposições transitórias estabelece que:

> Art.89 - As creches e pré-escolas existentes ou que venham a ser criadas deverão, no prazo de três anos, a contar da publicação desta lei, integrar-se ao respectivo sistema de ensino.

De acordo com a LDB e considerando seu papel e sua responsabilidade na indução, proposição e avaliação das políticas públicas relativas a educação nacional, o Ministério da Educação e do Desporto propõe, por meio destes documentos, um Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil.

De acordo com o Referencial as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios:

- O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.;
- O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;
- O acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas a expressão, comunicação, interação social, ao pensamento, ética e estética;
- A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;
- O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade.

A estes princípios cabe acrescentar que as crianças têm direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições.

Considerando e respeitando a pluralidade e diversidade da sociedade brasileira e das diversas propostas curriculares de educação infantil existentes, este Referencial é uma proposta aberta, flexível e não obrigatória, que poderá subsidiar os sistemas educacionais, que assim o desejarem, na elaboração ou implantação de programas e currículos condizentes com suas realidades e singularidades. Seu caráter não obrigatório visa a favorecer o diálogo com propostas e currículos que se constroem no cotidiano das instituições, sejam creches, pré-escolas ou nos diversos grupos de formação existentes nos diferentes sistemas.

O Referencial pode funcionar como elemento orientador de ações na busca da melhoria e qualidade da educação infantil brasileira, e não tem a pretensão de resolver os problemas dessa etapa educacional. A busca da qualidade do atendimento envolve questões amplas ligadas ás políticas públicas, ás decisões de ordem orçamentária, a implantação de políticas de recursos humanos, ao estabelecimento de padrões de atendimento que garantam espaço físico adequado, materiais em quantidade e qualidade suficientes e a adoção de propostas educacionais compatíveis com a faixa etária nas diferentes modalidades de atendimento, para as quais este Referencial pretende dar sua contribuição.

O atendimento institucional a criança pequena no Brasil e no mundo, apresenta ao longo de sua história concepções bastante divergentes sobre sua finalidade social. Grande parte dessas instituições nasceram com objetivo de atender exclusivamente ás crianças de baixa renda. O uso de creches e de programas pré-escolares como estratégia para combater a pobreza e resolver problemas ligados a sobrevivência das crianças foi durante muitos anos, justificativa para existência de atendimento de baixo custo, com aplicações orçamentárias insuficientes, escassez de recursos materiais; precariedade de instalações; formação insuficiente de seus profissionais e alta proporção de crianças por adultos (RCNEI, 1998).

Segundo o Referencial (1998), constituir-se em um equipamento só para pobres, principalmente no caso das instituições de educação infantil, financiadas ou mantidas pelo poder público, significou em muitas situações atuar de forma compensatória para sanar as supostas faltas de carências das crianças e de suas famílias.

Modificar essa concepção de educação assistencialista significa atentar para várias questões que vão muito além dos aspectos legais. Envolve principalmente, assumir as especificidades da educação infantil e rever concepções sobre a infância, as relações entre classes sociais, as responsabilidades da sociedade e o papel do Estado diante das crianças pequenas (RCNEI, 1998).

O Referencial afirma ainda que, embora haja um consenso sobre a necessidade de que a educação para as crianças pequenas promovam a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos e sociais da criança, as di-

vergências estão exatamente no que se entende sobre o que seja trabalhar com cada um desses aspectos.

As práticas que privilegiam os cuidados físicos, partindo de concepções que compreendem a criança pequena como carente, frágil, passiva e que levam a construção de procedimentos e rotinas rígidas e dependentes todo o tempo da ação direta do adulto.

Em concepções mais abrangentes os cuidados são compreendidos como aqueles referentes a proteção, saúde e alimentação, incluindo as necessidades de afeto, interação, estimulação, segurança e brincadeiras que possibilitem a exploração e a descoberta (RCNEI, 1998).

Para o RCNEI (1998), outra tendência foi usar o espaço de educação infantil para o desenvolvimento de uma pedagogia relacional, baseada exclusivamente no estabelecimento de relações pessoais intensas de adultos e crianças.

A polêmica entre a concepção que entende a educação deve principalmente promover a construção das estruturas cognitivas e aquela que enfatiza a construção de conhecimentos como meta da educação, pouco contribui porque o desenvolvimento das capacidades cognitivas do pensamento humano mantém uma relação estreita com o processo das aprendizagens específicas que as experiências educacionais podem proporcionar.

A elaboração de proposta educacional veicula necessariamente concepções sobre criança, educar, cuidar e aprender, cujos fundamentos devem ser considerados de maneira explícita (RCNEI, 1998).

3. RESULTADOS E DISCURSSÃO

3.1. PESQUISA DE CAMPO

Em pesquisa de campo realizada com professores, eles afirmam que o brincar se faz necessário, pois uma simples brincadeira, permite ao educador observar quais os conhecimentos que estas crianças possuem, sendo que toda atividade lúdica deve ter uma finalidade pedagógica, pois em sala de aula devemos usar o máximo de recursos para atingir o objetivo almejado, para o desenvolvimento da criança.

Segundo Vygotsky (1984 apud Raul 2011), a utilização do lúdico como recurso pedagógico, apoiado nas dimensões reflexivas e estéticas de construção de conhecimento infantil, possibilita ao educador e melhoria de trabalho pedagógico em sala de aula.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação (1998) é imprescindível que sejam oferecidas as crianças, atividades voltadas para as brincadeiras ou para as aprendizagens que ocorram por meio de ações em grupos, para que elas possa exercer sua capacidade de criar.

Durante a pesquisa de campo foi questionado as professoras de escolas pública e particular, se o lúdico é realmente essencial. Observaremos a seguir algumas respostas:

Rede pública

"Essencial para uma vida saudável"

"O lúdico auxilia a criança como na discriminação visual, no desenvolvimento do vocabulário e na organização espacial".

Rede particular

"É tornar a aprendizagem prazerosa, é trazer um mundo de possibilidades e novos conhecimentos para a criança [...] é desenvolver a aprendizagem".

"Prazerosa para o educando e o educador uma oportunidade de conhecer seu aluno e o que ele traz consigo do ambiente em que vive suas limitações e potencialidade".

Para os professores, a brincadeira faz parte da infância, é essencial, pois através das brincadeiras a criança se desenvolve e aprende a demonstrar sua opinião, interação com grupo e socialização.

Logo depois questionamos se o brincar é necessário nas escolas.

Rede particular

"É necessário que a brincadeira faça parte da rotina [...] é o momento em que a criança mais se desenvolve em todos os sentidos, com o professor sendo o mediador"

"Sim os jogos e as brincadeiras são maneiras lúdicas de se trabalhar o conteúdo".

Rede publica

"No meu ponto de vista sim, pois hoje em dia as crianças permanecem mais tempo dentro da escola...".

"Com certeza, deve sempre estar presente no cotidiano escolar".

Segundo os professores, hoje em dia as crianças permanecem, mais tempo dentro da escola então é mais que necessário que seja desenvolvida uma pratica lúdica para que se torne saboroso o ensino para a criança, e para que se interaja umas com as outras, estimulando seu senso crítico, tendo mais autonomia.

A escola deve oferecer condições relacionadas a espaço e materiais, entre outros aspectos, que possibilitem o desenvolvimento de projetos e planejamentos que privilegiem a ludicidade. É importante para o desenvolvimento infantil que na escola o tempo livre das crianças, seja valorizado, pois atra-