



FACULDADES MAGSUL

LARICE APARECIDA AGOSTINI SCHMEING

**O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA
CRIANÇA DE 04 A 05 ANOS EM UMA ESCOLA RURAL NO
MUNICÍPIO DE ARAL MOREIRA/MS**

PONTA PORÃ- MS
2016

LARICE APARECIDA AGOSTINI SCHMEING

**O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA
CRIANÇA DE 04 A 05 ANOS EM UMA ESCOLA RURAL NO
MUNICÍPIO DE ARAL MOREIRA/MS**

Trabalho de Conclusão apresentado à Banca Examinadora das Faculdades Magsul, como exigência parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Professor. Mndo. Genivaldo Antonio Alves.

PONTA PORÃ- MS
2016

LARICE APARECIDA AGOSTINI SCHMEING

**O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA
CRIANÇA DE 04 A 05 ANOS EM UMA ESCOLA RURAL NO
MUNICÍPIO DE ARAL MOREIRA**

Trabalho de Conclusão apresentado à Banca Examinadora das Faculdades Magsul, como exigência parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a): Prof. Mndo. Genivaldo Antonio Alves
Faculdades Magsul

Profª. Ma. Bruna Rafaela Bobato Serejo
Faculdades Magsul

Ponta Porã, 13 de dezembro de 2016.

AGRADECIMENTO (S)

Agradeço Deus por ter me dado forças a todo momento e coragem pra enfrentar os obstáculos até o fim.

Agradeço ao meu orientador Genivaldo Antonio Alves não só pela constante orientação neste trabalho, mas, sobretudo pela sua amizade, compreensão, dedicação e por ser um profissional de extrema competência, que sempre verificou o meu Trabalho de Conclusão de Curso com excelência e nunca me deixou na mão.

Agradeço as bibliotecárias da Faculdade Magsul que sempre atenderam e proporcionavam os livros para a fundamentação teórica. A coordenadora do curso de Pedagogia, Emne Mourad Boufleur, que sempre esteve me ajudando na jornada do curso.

E por fim, meus amigos e familiares, principalmente o meu marido, que quando recém – casados, eu nunca estava em casa, ele sempre tinha que me esperar todas as noites durante essa trajetória.

Agradeço pelos amigos que conquistei, pelos objetivos alcançados e pela vida profissional que levo, graças ao conhecimento adquirido e sabedoria de planejar.

SCHMEING, Larice Aparecida Agostini. **O lúdico no desenvolvimento cognitivo da criança de 04 a 05 anos em uma Escola Rural no Município de Aral Moreira/MS**: Trabalho de Conclusão (Graduação em Pedagogia) – Faculdades Integradas de Ponta Porã, 2016.

RESUMO

Resumo: Este trabalho trata-se de uma pesquisa de monografia, abordando a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo e o desafio de o pedagogo (a) trabalhar com o lúdico numa classe multisseriadas, que apresentará os estudos e conceitos teóricos de diversos autores sobre o tema: ludicidade, desenvolvimento cognitivo, funções do jogo, brinquedo, brincadeiras. Relacionando-as com as entrevistas, observações e questionários, com o objetivo de responder a pergunta condutora e alcançar os objetivos. Sendo necessário responder a pergunta condutora: qual é o desafio de o pedagogo (a) trabalhar com o lúdico numa classe multisseriadas? A pesquisa será realizada como um estudo de caso e abordagem qualitativa, que terá como lócus a sala do Pré-I e II de uma Escola Rural Municipal situada no Município de Aral Moreira. Terá como técnicas para a coleta de dados: a observação participante que o pesquisador, com essa técnica, terá o livre trânsito no local, podendo realizar suas observações, interagir com os sujeitos até chegar à análise dos dados, obtendo ou não as conclusões de sua pesquisa. E a entrevista que é uma dos principais instrumentos usados nas pesquisas das ciências sociais, desempenhando papel importante nos estudos científicos. Que será utilizado para com o professor da Educação Infantil, com o uso de um roteiro e aplicações de questionários semi-estruturada, que se desenrola a partir de um esquema básico, porém não aplicado rigidamente, permitindo que o entrevistador faça as necessárias adaptações. Essa abordagem vai auxiliar na compreensão e na análise das principais contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo da criança no contexto da escola. Abordando os teóricos: VYGOTSKY, PIAGET, KISHIMOTO, CAMPOS, ANDRADOS, MACEDO, PETTY & PASSO entre outros. Com a realização dos estudos teóricos e pesquisa de campo, constatou-se que a pedagoga regente da classe multisseriada teve muitas dificuldades para trabalhar o lúdico não obtendo resultados significativos para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, fato este que culminou na separação da turma.

Palavra chave: Cognição, Ludicidade e Educação Infantil.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Estágio do desenvolvimento cognitivo.....	31
Figura 2: O desenvolvimento cognitivo (Piaget).....	32
Figura 3: Quadro do desenvolvimento sociointeracionista.....	36
Figura 4: Sala lócus de observação.....	38

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
1.1 MARCOS TEÓRICOS	12
1.2 A ludicidade infantil entre 04 e 05 anos.....	15
1.3 Jogos, Brinquedos e Brincadeiras.....	17
1.4 História do Brincar.....	20
2. A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E DA INFÂNCIA	25
2.1 Infância na Idade Média: a criança como adulto em miniatura.....	26
2.2 A função Cognitiva.....	29
2.3 Desenvolvimento Cognitivo Infantil.....	31
2.4 A influência do ambiente no desenvolvimento cognitivo.....	34
3 PESQUISA EM LOCÚS	37
3.1 Caracterização da Escola Municipal Rural.....	37
3.2 Observações.....	38
3.2 Questionários.....	42
4 ANÁLISES DO CONTEÚDO	42
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	51
APÊNDICE	55
ANEXOS	56

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta estudos e conceitos teóricos de diversos autores sobre o tema: ludicidade, desenvolvimento cognitivo, funções do jogo, brinquedo, brincadeiras, músicas, contação de histórias e teatros com fantoches. Relacionando-as com as entrevistas, observações e questionários, com o objetivo de responder a pergunta condutora e alcançar os objetivos. Salientando esses estudos e buscando averiguar a importância da ludicidade¹ para o desenvolvimento cognitivo da criança, e investigando quais são os desafios de ensinar as crianças de 04 a 05 anos através do lúdico em seu desenvolvimento cognitivo, assim busca-se apurar essa temática como de grande valor para pesquisa, reflexão, investigação e prática.

O objetivo geral da pesquisa é analisar e destacar o lúdico como instrumento importante no desenvolvimento cognitivo da criança. Sendo necessário responder a pergunta condutora: qual é o desafio de o pedagogo (a) trabalhar com o lúdico numa classe multisseriadas²? Objetivos específicos: Identificar os desafios que os professores encontram para ensinar as crianças com o lúdico, relacionar o lúdico com o desenvolvimento cognitivo da criança e analisar o desenvolvimento das crianças nas realizações de atividades lúdicas.

A escolha se deu por conta de observar e analisar as crianças nos estágios e na escola, obtendo maior interesse no momento da brincadeira, aonde a criança entra em contato com o lúdico. E assim, considerando que os professores da sala multisseriada do Pré-I e II, apresentam alguns desafios de ensinar as crianças de 04 a 05 anos através do lúdico. Embora a escolha do tema seja por conviver com crianças, o que instigou ao tema foi às aulas de Educação Infantil, Brinquedoteca e Psicologia. Ao longo da formação acadêmica, observando e analisando situações escolares nos Estágios Supervisionados, em Projetos da Brinquedoteca Hospitalar e Ações Sórias oferecidas pelas Faculdades Magsul, obteve-se uma enorme aprendizagem e conscientização sobre a vida lúdica das crianças, mas sem saber o

¹ Forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. O primeiro significado do jogo é o de ser lúdico (ensinar e aprender se divertindo). Significado de **Ludicidade** Por Dicionário inFormal (SP) em 02-09-2012

² Conforme o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), compreende-se como classes multisseriadas aquelas que “têm alunos de diferentes séries e níveis em uma mesma sala de aula, independente do número de professores responsável pela classe” (INEP, 2007, p. 25).

quanto a ludicidade poderia ajudar no desenvolvimento cognitivo delas que por sua vez possui imaginação fértil. Este trabalho irá destacar o lúdico como instrumento importante no desenvolvimento cognitivo da criança e como pergunta condutora qual é o desafio de o pedagogo (a) trabalhar com o lúdico numa classe multisseriadas?

A pesquisa realizada tem como um estudo de caso e abordagem qualitativa, que tem como lócus a sala do Pré-I e II de uma Escola Rural Municipal situada no Município de Aral Moreira. Ludke e Menga afirmam que: a pesquisa qualitativa é o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada. Assim sendo tem um grande intuito de investigar um grande problema a ser resolvido, buscando qualidade nos dados obtidos e respostas para o problema proposto nesta pesquisa.

A pesquisa qualitativa envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes. BOGDAN E BIKLEN (1982) apud LUDKE E ANDRÉ (1986, p.13).

O estudo de caso deve ser aplicado quando o pesquisador tiver o interesse em pesquisar uma situação singular, particular. As autoras ainda nos esclarecem que “o caso é sempre bem delimitado, devendo ter seus contornos claramente definidos no desenvolver do estudo”.

E possui algumas técnicas para a coleta de dados, dentre as quais, destacamos: a observação participante que o pesquisador terá o livre trânsito no local, podendo realizar suas observações, interagir com os sujeitos até chegar à análise dos dados, obtendo ou não as conclusões de sua pesquisa. O papel de participante como observador se adapta ao tipo de pesquisa que envolve o ambiente de sala de aula. Segundo Junker (1971), não oculta totalmente suas atividades, mas revela apenas parte do que pretende.

A entrevista é um instrumento usado nas pesquisas das ciências sociais, desempenhando papel importante nos estudos científicos. Que será utilizado para com os professores da Educação Infantil, coordenador e Diretor com o uso de um roteiro e aplicações de questionários semi-estruturada, que se desenrola a partir de um esquema básico, porém não aplicado rigidamente, permitindo que o entrevistador faça as necessárias adaptações. Pois, a entrevista representa um dos instrumentos básicos para a coleta de dados, que segundo Lüdke e André é uma

das principais técnicas de trabalho em quase todos os tipos de pesquisa utilizados nas atividades científicas como em muitas outras atividades humanas.

Para Lüdke e André (1986), a técnica de entrevista que mais se adapta aos estudos do ambiente educacional é a que apresenta um esquema mais livre, já que esse instrumento permite mais flexibilidade no momento de entrevistar. Outra grande vantagem da entrevista é que ela permite a captação imediata e corrente da informação desejada, praticamente com qualquer tipo de informante e sobre os mais variados tópicos.

O brincar é um dos aspectos que envolvem o desenvolvimento infantil e a teórica Bomtempo e Dias (2001) se refere há esse ato como um aprendizado na esfera cognitiva que depende das motivações internas, onde o pensamento que era regido pelos objetos exteriores agora é pelas ideias.

Coloca-se, então que a prática lúdica pode ser concebida como a atividade que envolve o brincar, o jogar e o brinquedo, como é colocado por (SANTOS, 1997 apud SANTOS 2007, p.155) [...] "a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão inseridos os jogos, os brinquedos e divertimentos".

Segundo Luckesi (2000, apud GRILLO et al, 2002, p. 2), o que caracteriza o lúdico é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia em seus atos. O significado do lúdico não pode estar restrito apenas aos jogos e brincadeiras, precisa associá-lo a alegre, agradável, que o indivíduo faz de forma livre e espontânea.

Nota-se que essa abordagem auxiliou na compreensão e na análise das principais contribuições do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na perspectiva da importância do lúdico no contexto da escola.

A respeito dos campos de estudos, pretendo abordar os teóricos: VYGOTSKY, PIAGET, KISHIMOTO, CAMPOS, ANDRADOS, MACEDO, PETTY & PASSO, entre outros. E utilizando como recursos suas próprias obras realizando leituras e anotações, buscando assim, o conhecimento e aprofundamento do tema trabalhado. Propondo então, fazer uma apresentação desses autores centrando análises naquilo que estes podem contribuir para a reflexão da pergunta central desta pesquisa monográfica que é: Qual é o desafio de o pedagogo trabalhar com Lúdico numa classe multisseriadas?

Na primeira sessão tem como objetivo apresentar a importância da ludicidade na Educação Infantil e conceitos com alguns teóricos e leis que amparam a ludicidade como fator importante para o desenvolvimento das crianças. Relata a ludicidade das crianças na faixa etária de 04 a 05 anos de idade, seu perfil e do que gostam de brincar. Aborda o conceito de jogos, brinquedos e a importância os mesmos, a história do brincar desde a antiguidade até os dias atuais, citando todos os períodos. Na segunda sessão é apresentada a história da Educação Infantil e da infância, havendo explicações de como e quando surgiu a infância e as primeiras instituições para as crianças. Fala sobre as concepções de infância desde a Idade Média até a Revolução Industrial. O conceito e função cognitiva e quais são essas funções. Explica o que é o desenvolvimento Cognitivo infantil, e quais são os períodos de acontecimento deste que o indivíduo procede. Discute se o ambiente influencia no desenvolvimento cognitivo e de que forma ele atua, através de explicações das teorias construtivistas e cognitivista/ Interacionista. Na terceira sessão relata a caracterização do estudo em lócus, descrição e relato das observações, explicação do questionário seguido da entrevista. Última sessão terá a análise da resposta do questionário aplicado à professora regente da sala Multisseriada.

1.1 Marcos teóricos: A Ludicidade

Esta seção tem como objetivo apresentar os principais aspectos de alguns teóricos que abordam a importância da ludicidade na educação Infantil e os conceitos para que este estudo esclareça e nos aproxime de uma resposta com suas obras e algumas leis que aparam a ludicidade como fator importante para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Segundo Feijó (1992, p.61) “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”.

Segundo Luckesi (2000, apud GRILLO et al, 2002, p.2), o que caracteriza o lúdico [...] “é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia em seus atos”. O lúdico pode ser entendido como uma das estratégias mais eficazes que favorece e estimula o desenvolvimento das habilidades de concentração, memória, percepção e dos demais aspectos que fazem parte do processo de aprendizagem dos alunos.

Em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados à palavra criança (pais). O verbo paizeim, que se traduz por ‘brincar’, significa literalmente ‘fazer de criança’. [...] Só mais tarde paignia passa a designar indiscutivelmente os brinquedos das crianças, mas são raras as ocorrências. [...] Em latim a palavra ludibrium, proveniente de ludus, jogo, também não está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. [...] Quanto à palavra crepundia, freqüentemente traduzida por ‘brinquedos infantis’ parece só ter adquirido sentido depois do século IV, e encontrá-lo-emos freqüentemente na pluma dos humanistas renascentista [...] (MANSON, 2002, p. 30).

Segundo Manson (2002), tanto gregos quanto latinos elaboraram as primeiras reflexões acerca do lugar em que o brinquedo ocupava na vida da criança. As brincadeiras são passadas historicamente.

Segundo o autor a ludicidade tem como princípio de proporcionar a diversão, o prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente, como finalidade a função educativa, tornando o brincar um ato de ensinar ao indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Para Piaget, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos.

Para Vygotsky (1988, 1987, 1982), os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sócio-cultural. Seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento do ser humano. São os sistemas produtivos geradores de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Dessa forma, toda conduta do ser humano incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais. (KISHIMOTO, 2001, p. 32-33).

A ludicidade contribui nos processos sociais, que são as formas pelas quais os indivíduos se relacionam uns com os outros, ou seja, as formas de estabelecer as relações sociais. Portanto, é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, a ludicidade tem que ser utilizada como recurso pedagógico para facilitar a prática do professor e o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

As atividades lúdicas na Educação Infantil são de suma importância tendo em vista a Constituição Brasileira (1988) assegura no art. 227 o direito à educação e ao lazer as crianças brasileiras, tal direito é coroadado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1991, p. 11) que no art. 4º afirma ser:

[...] dever da família, da comunidade, da sociedade e do Poder Público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização e à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Segundo o autor, o lúdico na educação infantil tem sido uma das estratégias mais bem sucedidas no que concerne à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança, mas os desafios prejudica nas ações dos pedagogos nesse nível de ensino.

Para Piaget (1998, p.15) [...] "a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa". Portanto o lúdico é indispensável para o desenvolvimento psicomotor e afetivo da criança, pois o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico.

De acordo com o MEC (Ministério a Educação e Cultura) propõe uma mudança no currículo que norteia o trabalho dos professores na nova proposta, os conteúdos serão aplicados de forma mais lúdica, valorizando as características de cada criança. O Ministério de Educação recomenda ainda jogos, danças, contos e

brincadeiras espontâneas que sejam usados como instrumentos pedagógicos, respeitando o desenvolvimento cognitivo da criança (BRASIL, 2007).

A Educação Infantil é um espaço de oportunidade, para que a criança amplie seus conhecimentos através de vivências inéditas que a levem a comunicar-se com o grupo, respeitando regras e limites.

O lúdico naturalmente induz à motivação e a diversão, representa liberdade de expressão, renovação e criação do ser humano. As atividades lúdicas possibilitam que a criança reelabore criativamente sentimentos e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com suas necessidades, seus desejos e suas paixões.

Desse modo, segundo a cartilha do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade certa (MEC, SEB, 2012, p.47), do ponto de vista físico, cognitivo e social as brincadeiras trazem grandes benefícios para a criança. Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento da criança, de desenvolvimento das habilidades motoras, de expressão corporal. No que diz respeito aos benefícios cognitivos, brincar contribui para a desinibição, produzindo uma excitação intelectual altamente estimulante, desenvolve habilidades de memória, dentre outras. Em relação aos benefícios sociais, a criança, por meio lúdico, representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar e aprendem a interagir com as pessoas, compartilhando, cedendo às vontades dos colegas, recebendo e dispensando atenção aos seus pares. Aprendem ainda, a respeitar e a serem respeitadas.

Do ponto de vista didático, as brincadeiras promovem situações em que as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas, integrando aspectos cognitivos, sociais e físicos. Podem motivar as crianças para se envolverem nas atividades e despertam seu interesse pelos conteúdos curriculares (BITTERN COURT e FERREIRA, 2002).

Assim, o lúdico auxilia a criança a manter o interesse em aprender compreendendo com mais facilidade desenvolvendo-se cognitivamente em vários aspectos incluindo sua personalidade e interesses diversos.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e

substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Por meio do brincar, a criança consegue expressar sua necessidade de atividade, sua curiosidade, seu desejo de criar, de ser aceita e protegida, de se unir e conviver com outros, por meio da imaginação assumem papéis importantes que fazem parte da realidade. Para (MACEDO, PETTY & PASSOS, 2005, p.13): O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). As crianças brincam pelo prazer de brincar de imitar de utilizar objetos que os façam usar a imaginação e fantasias, e se elas não estão brincando é por conta de estar cansadas, doente ou impedidas.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

Dentre as contribuições mais importantes destes estudos segundo Negrine (1994, p. 41) podemos destacar:

- I - as atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permitem a formação do autoconceito positivo;
- II - As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente;
- III - O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
- IV - Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- V - Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento;
- VI - Brincando a criança desenvolve potencialidades; ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua e cria. O brinquedo e a traduzem o mundo para a realidade infantil, possibilitando a criança a desenvolver a sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade, além de aprender e socializar se com outras crianças.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas,

bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática. O lúdico é uma forma de aprendizagem para estimular a vida social e a atividade construtiva do educando.

O jogo e a brincadeira são uma situação de aprendizagem regras e a imaginação favorece a criança comportamentos além dos habituais, dá a criança a possibilidade de vencer ou perder, mas, o real objetivo é saber competir com dignidade e aprender que nem sempre é só vitórias, as derrotas também têm sua importância.

1.2 A ludicidade infantil entre 04 e 05 anos

Para se trabalhar com a Educação Infantil é preciso ter um conhecimento amplo, sobre o comportamento e atitudes da criança nos seus variados aspectos e níveis de desenvolvimento. Mas lembrando, de que cada criança tem sua especificidade, levando em conta a flexibilidade do texto abaixo.

A criança, aos quatro anos, é mais imaginativa, mais criadora e quando muito sozinha costuma criar amigos imaginários, essas crianças devem ser estimuladas a brincar com fantoches, o que ajuda a descarregar suas magoas projetando os sentimentos de ciúme, agressividade ou necessidade de amor nos bonecos de pano.

Nesta fase: está na idade da menina brincar de boneca e de casinha com outras crianças. Os garotos mais ativos apreciam principalmente a bola. Aliás, a bola, feita de material o mais variado possível, é brinquedo para todas as idades e dá prazer às crianças de todos os países, desde os tempos mais antigos. (Adrados, 1988, p. 310).

Nesta fase as crianças também costumam gostar de construções com grandes blocos, podendo ser introduzidos os blocos de encaixar, essa tarefa envolve criatividade, desenvolve o "ego"³, amadurece a criança e lhe permite avaliar suas tensões.

A criança tem a necessidade de se desenvolver e precisa de um equilíbrio emocional, passar várias horas ao ar livre, gastando suas energias correndo, saltando e subindo. Quando preciso mantê-la dentro de casa é preciso dispor de

³ Para o filósofo e estudioso da psicanálise Sigmund Freud, o **ego** é a consciência do indivíduo, é ele quem determina as suas ações e instintos perante os eventos que se manifestam no mundo real.

varias tarefas e materiais tais como, papéis diversos com texturas e tamanhos, lápis de cores, cubos de madeira etc. (Adrados, 1988).

Segundo a psicopedagoga Maria José Roldan, as crianças de 05 anos são cada vez mais sociais, têm amizades reais e entende o que provoca as reações e os sentimentos. Nessa idade elas têm grande coordenação e podem realizar atividades de alta energia. Ainda que todas as crianças sejam diferentes e cada uma se desenvolva num ritmo, a realidade é que nessa idade as crianças de 05 anos têm algumas habilidades em comum e também começam a desenvolver algumas habilidades importantes para a autoestima e o aprendizado.

As crianças com cinco anos já começam a gostar de jogos como dominó e, embora seja ainda incapaz de manter atenção por muito tempo, às vezes poderá inclusive refletir antes de fazer suas incontáveis perguntas, porque nesta idade coloca em segundo plano a fantasia que a dominava aos quatro e toma um intenso contato com a realidade.

Gessell chama "os cinco anos" de "idade de ouro". Por considerar uma fase breve da vida da criança flui suavemente; ela fica mais tranquila e confiante, fica caseira, valorizam a mãe, gosta de escutar sua voz, saber onde esta, às vezes poderá experimentar certo receio de perdê-la. Está numa fase em que a figura da mãe ocupa o centro do seu universo. Essa imagem será o meio que canalizará a sua formação e educação, brinca em casa e com brinquedos que aos quatro anos desprezava.

Segundo (Adrados, 1988) [...] a criança passa por uma fase de teimosia, discute, argumenta, quer ter a razão, mas como é menos agressiva e instável que aos quatro, quando quer estabelecer contatos consegue-o num nível de cordialidade satisfatório.

Em relação à motricidade, fica mais equilibrada, fica aquietada; poderão nessa idade ficar bastante tempo sentadas e mostra-se bem comportadas; sobem e descem escadas facilmente, na lateralidade já impõe a mão dominante, quando escutam música, executam movimentos de dança. Tem grande admiração pela mãe e a professora.

1.3 Jogos, Brinquedos e Brincadeiras.

O jogo é construtivo, conduzindo a criança ao desenvolvimento cognitivo, onde a sua manifestação não fica limitada ao que lhe transmite o jogo, mas ao que pode vir a processar no âmbito do desenvolvimento através visualizações e descobertas por ela conquistadas no momento da diversão. (Piaget e Inhelder, 1969, p.61). Segundo HUIZINGA:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. (HUIZINGA, 2000, p. 05).

O autor afirma que: Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, não precisamos ensinar a ninguém a brincar, pois a atividade lúdica é própria do ser humano, faz parte de sua existência. E é assim que começa uma atividade lúdica o jogo é uma função cultural que faz parte da vida do ser humano e dos animais. Sem ter um conceito claro e específico o autor fala que “o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”. (2000, p. 10).

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças.

Platão, já em meados de 367 a.C., apontou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Afirmava que em seus primeiros anos de vida os meninos e meninas deveriam praticar juntos, atividades educativas através dos jogos. Rabelais, no século XV, já proclamava que o ensinamento deveria ser através dos jogos, dizendo a todos que deveriam ensinar às crianças o gosto pela leitura, pelo desenho, pelos jogos de cartas e fichas que serviam para ensinar a aritmética e até mesmo a geometria.

Segundo (ANTUNES, 1999, p. 22): o jogo e a brincadeira ganham espaço como uma importante ferramenta para a aprendizagem. Na medida em que

estimulam o interesse do estudante, criam condições favoráveis à construção de novas descobertas, tendo o professor o papel de mediador e motivador da aprendizagem, sempre atento às possibilidades e limitações no processo de apropriação do conhecimento pela criança.

O jogo em sala de aula, além de proporcionar a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa, promove a interação entre parceiros e torna-se significativo a medida que a criança inventa, reinventa e avança nos aspectos cognitivos, afetivos e no seu desenvolvimento social.

Mrech (2008, p. 128) afirma que “[...] brinquedos, jogos e matérias pedagógicas não são objetos que trazem em seu bojo um saber pronto e acabado. Ao contrário, eles são objetos que trazem um saber em potencial. Este saber em potencial pode ser ativado pelo aluno”.

Na pedagogia, um brinquedo é qualquer objeto que a criança possa usar no ato de brincar. Alguns brinquedos permitem às crianças divertirem-se enquanto, ao mesmo tempo, as ensinam sobre um dado assunto. Para Friedmann (2000, p. 19) no estudo do jogo, da brincadeira ou do brinquedo, podemos observar:

O comportamento das crianças (a brincadeira propriamente dita) no que concerne às atividades físicas e mentais envolvidas; • As características de sociabilidade que o brincar propiciam (trocas, competição etc.); • As atitudes, reações e emoções que envolvem os jogadores; • Os objetivos utilizados (brinquedos e outros). O brinquedo permite o avanço da capacidade cognitiva da criança, é por meio dele que a criança faz uso do mundo real, domina os conhecimentos e se relaciona com os outros.

Pois são através dos jogos brinquedos e brincadeiras que as crianças manifestam as suas emoções, desejos e sua personalidade, possibilitando uma maior compreensão do mundo em que as crianças criam para realizar seus sonhos e resolver seus problemas e através dos brinquedos eles possibilitam essas ações.

Leontiev (1988, p. 123) [...] o brinquedo é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no próprio processo e não no resultado da ação. Para uma criança que está brincando com cubos de madeira, por exemplo, o alvo da brincadeira não consiste em construir uma estrutura, mas em fazer, isto é, no conteúdo da própria ação. Isto é verdadeiro não apenas no caso das brincadeiras do período pré-escolar, mas também no de qualquer jogo em geral. A fórmula geral da motivação dos jogos é “competir, não vencer”.

Nas brincadeiras percebemos atitudes e comportamentos inadequados, fazendo uma análise de como a criança se comporta mediante as diferentes

situações, sendo assim é possível com a mediação de um adulto interferir e mostrar à criança o padrão considerado correto. O autor aborda os conceitos de brincar, jogo, brincadeira, brinquedo:

Brincar: diz respeito à ação lúdica, seja brincadeira ou jogo, com ou sem o uso de brinquedos ou outros materiais e objetos. Brincam-se também usando o corpo, a música, a arte, as palavras etc. Jogo: designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada com regras. Brincadeira: refere-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. Brinquedo: define o objetivo de brincar, suporte para a brincadeira. (FRIEDMANN, 2000, p.19).

É por meio da brincadeira que a criança desenvolve conceitos importantes para a aprendizagem como a organização de pensamento, planejamento, reflexão, atividades cognitivas importantes para o seu desenvolvimento.

Para Kishimoto (1995) apud Santos (1997): o Brinquedo entendido como objeto, supõe relação íntima com a criança, seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização. A própria criança entende que é necessário um sistema de regras seja qual for à brincadeira.

Quando brincam, ao mesmo tempo desenvolvem sua imaginação, podem construir relações reais e elaborar regras de organização de convivência, assim buscam compreender o mundo e as ações dos seres humanos. Tendo em mente que o brincar faz parte de todo o ser, veremos a sua história que não somente crianças brincavam e sim que era uma prática comum.

1.4 História do Brincar

Segundo Friedmann (2012, p.19), o brincar já existia na vida dos seres humanos bem antes das primeiras pesquisas sobre o assunto: desde a Antiguidade e ao longo do tempo histórico, nas diversas regiões geográficas, há evidências de que o homem sempre brincou.

Nesse tempo surge a ideia do jogo como algo não sério, com Aristóteles que o contrapõe ao trabalho sério: existe o jogo porque existe o trabalho, ao homem é dada a chance de relaxar em alguma atividade, ou em um conjunto delas, para que lhe seja devolvido o ânimo e as forças necessárias para retornar, depois, ao trabalho. A criança, como não trabalha, é dada a chance de gastar seu tempo em

brincadeiras, algo que é dela natural, próprio, espontâneo e mágico. Brincavam, então, na antiguidade, adultos e crianças, em atividades compartilhadas ou não, ao ar livre, nos teatros, nas arenas e nas praças públicas. Servia para o relaxamento dos adultos e, depois, para as crianças entre as atividades "escolares" da época. Para tais atividades escolares preconizavam o uso do jogo, especialmente o de imitação de atividades adultas e, logo, sérias, como forma de prepará-los para atividades futuras, a brincar (Kishimoto, 1994; Friedmann, 1998; Brougère, 1998).

Na Roma antiga⁴, jogava-se como forma de treinamento, para obtenção de vigor física, com o objetivo de lutar, combater, entre gladiadores, real ou teatralmente, para a diversão geral, inclusive de crianças, em uma oferenda aos deuses. As crianças jogavam para recrear-se, mas, também, como exercícios para aprendizagem nas escolas. Há referências nos escritos de Horácio e Quintiliano de doces destinados às crianças, em forma de letras, para o aprendizado delas (Kishimoto, 1998).

Na Idade Média⁵(395 -1453) o jogo também esteve associado, muito intimamente, com os prazeres e vícios adultos, e afastou-se da criança. No verbete da *Encyclopédie* de Diderot e d'Alembert sobre jogar: "diz-se de todas as ocupações frívolas, com as quais nos divertimos ou relaxamos, embora, muitas vezes, acarretem a perda da fortuna e da honra" (apud Brougère, 1998, p.45).

As crianças no início deste período brincavam, mas também estudavam - e podiam estudar, brincando. Erasmus de Roterdã (1466-1536), em sua obra sobre educação infantil, recomendava a deixarem as crianças comerem abecedários, feitos de massa de pastel, em ordem alfabética, como forma de ensiná-los (Benjamim, 1984). Entretanto, o brincar, que era um evento social, perde seu sentido comunitário, social, religioso para assumir seu lado mais fútil e individual. É este aspecto que, transmitido ao longo do tempo, favoreceu o surgimento e a manutenção do preconceito em relação ao jogo - atividade fútil, permissiva e nociva (Friedmann, 1998; Brougère, 1998).

⁴ A história de Roma Antiga é fascinante em função da cultura desenvolvida e dos avanços conseguidos por esta civilização. De uma pequena cidade, tornou-se um dos maiores impérios da antiguidade. Dos romanos, herdamos uma série de características culturais.

⁵ A Idade Média teve início na Europa com as invasões germânicas (bárbaras), no século V, sobre o Império Romano do Ocidente. Essa época estende-se até o século XV, com a retomada comercial e o renascimento urbano. A Idade Média caracteriza-se pela economia ruralizada, enfraquecimento comercial, supremacia da Igreja Católica, sistema de produção feudal e sociedade hierarquizada.

No período do Renascimento⁶, pela primeira vez, a criança passa a ter um valor positivo, a ser considerada portadora de uma natureza boa, com sua inocência não mais relacionada ao pecado original. É ela que brinca, que joga espontaneamente e, assim, expressa-se, podendo através desta atividade aprender aspectos da moral, da ética, a história, a geografia. Brinca e ao mesmo tempo desenvolve a inteligência, facilita o estudo, a aprendizagem dos conteúdos escolares e a saúde física. É o resgate dos jogos como forma de educação tanto do espírito quanto do corpo. Nesse tempo pode-se situar o surgimento do jogo educativo, porque se abrem perspectivas para a capacidade educativa dos jogos (Ariés 1981; Brougère, 1998; Kishimoto, 1999).

Durante o século XVII existiam brincadeiras exclusivas das crianças até somente os três e quatro anos, depois as brincadeiras infantis eram a expressão da imitação das atividades dos adultos. As crianças brincavam com ou sem os adultos, mas com os mesmos tipos de divertimentos, de jogos; não havia separações, não havia sentimentos ou julgamentos de infantilidade quanto a determinados jogos desempenhados por adultos. As atividades pertenciam a ambos, sendo que a criança, por ser menor, tomava emprestada do adulto o divertimento, o jogo. Hoje, tais jogos e brincadeiras seriam considerados de uso exclusivo das crianças e a sociedade conservadora, que dita a moral, os costumes, que dita as regras de conduta, não veria com bons olhos, não admitiria um adulto de elas participar. Por não ser adequado, não ser esperado. Àquele tempo, muitos dos brinquedos em miniaturas de objetos da vida diária de famílias mais abastadas, tanto se destinavam aos adultos, especialmente as mulheres, quanto às crianças (Ariés, 1981).

Ao longo do tempo, um dos propósitos dos brinquedos se revela, ou seja, sua função educacional. No século XVII, John Locke (1632-1704), filósofo inglês, acreditando na capacidade dos brinquedos servirem para a educação das crianças pequenas, idealizou uma coleção de pequenos cubos de madeira, com letras gravadas em suas faces, que permitia, ao mesmo tempo, o brincar e o aprendizado do alfabeto. Mas tal instrumento, a princípio, servia somente às crianças da nobreza e das classes mais abastadas, futuros membros da classe social, que logo emergiria

⁶ O Renascimento Cultural (séculos XV e XVI) teve início na Itália, porém este movimento se espalhou por vários países da Europa. Foi no século XVI que o Renascimento Cultural ganhou grande expressão no território espanhol, motivado pela entrada de grandes volumes de recursos financeiros (principalmente ouro e prata) vindos das colônias americanas. Estas riquezas serviram, em parte, para incentivar o desenvolvimento artístico na Espanha.

no período seguinte, como dominante no setor econômico e político. Para as demais crianças, a recomendação dele era para um aprendizado predominantemente manual, uma atividade para um futuro como trabalhador, com muito pouco conteúdo de quaisquer outras áreas, como leitura, escrita e cálculo, entre outros (Almqvist, 1994).

Do século XVII ao XVIII surge a preocupação de proteger a criança, de preservá-la em relação a estes aspectos, o que expressa certa vontade, ou desejo de educá-la. As crianças ficam proibidas de ter acesso a determinados jogos, brincadeiras, que foram consideradas inapropriadas para um ser que se supõe em formação - os jogos de carta, de azar. Alguns jogos são abandonados pela aristocracia e pela nobreza também. Esta preocupação com a criança, com a possível influência de tais jogos, denota o surgimento do sentido de criança, de infância até então ausente (Ariés, 1981).

No período da Revolução Industrial⁷, formam-se as bases da sociedade industrial moderna e surge a burguesia. Apenas brincam o povo e as crianças, de qualquer classe social; delineiam-se a infância e a brincadeira contemporânea. As crianças, então, possuíam uma vida separada da vida dos adultos, eram institucionalizadas, e o brincar passou a ser um instrumento de ensino ou um trabalho da criança. Ao mesmo tempo que determinados jogos são afastados das crianças, eles seguem predominando em camadas mais baixas da população. Alguns jogos passam a ser ignorados pelos adultos, ou por eles transformados, para serem aceitos, enquanto ainda permanecem intactos no domínio das crianças, independentemente de classe social. O surgimento das classes sociais, a preocupação de salvaguardar a figura da criança, conduz a seleção de alguns jogos e divertimentos que a ela são permitidos, na dependência do seu estrato social (Ariés, 1981; Kishimoto, 1994).

Se no início deste período se pensava na necessidade de manter uma infância viva, passa-se a pensar que, além disso, era importante que esta estivesse com saúde e treinada para o mercado de trabalho. Precisava-se preparar o homem daquele futuro - racional e produtivo - tarefa árdua dos professores da época nas

⁷ A Revolução Industrial teve início no século XVIII, na Inglaterra, com a mecanização dos sistemas de produção. Enquanto na Idade Média o artesanato era a forma de produzir mais utilizada, na Idade Moderna tudo mudou. A burguesia industrial, ávida por maiores lucros, menores custos e produção acelerada, buscou alternativas para melhorar a produção de mercadorias. Também podemos apontar o crescimento populacional, que trouxe maior demanda de produtos e mercadorias.

instituições ou nas famílias. Para isso, abolem-se por completo os aspectos físicos, sensoriais e emocionais da educação da criança, e reforça-se tudo aquilo que pode auxiliar a disciplinar sua personalidade. Ainda persiste o brincar, o jogar, mas todo ele voltado para o mesmo objetivo expresso acima, ou seja, a formação do novo homem. Era um meio educacional, e também uma forma de recreação, para depois voltar ao "treinamento". Mesmo os responsáveis pelos primeiros infantários, creches que surgiram ainda no século XVIII, acreditavam que as crianças pequenas também precisavam de instrução e não somente do brincar nesses locais. Quando esses mesmos locais eram de responsabilidade de doutrinas religiosas, somava-se à instrução, a necessidade de remissão dos supostos pecados (Smith, 1994). Os brinquedos primam pelos conteúdos de conhecimentos que podem transmitir durante a brincadeira - jogos de cartas e cartões com noções de geografia, de história, de astronomia; quebra-cabeças representando mapas, num conjugar de divertimento, prazer e instrução (Almquist, 1994).

A Igreja teve um papel de destaque nesse evoluir histórico do brincar. Esta instituição desde o tempo da Idade Média assumiu um papel de controle moral e de total reprovação em relação não só aos jogos de azar, como os de salão, os de esporte. Consequentemente levou este sentimento para o interior dos colégios e universidades que foram surgindo sob sua iniciativa. Tais atividades eram abolidas das vidas dos estudantes. Esta atitude foi ao longo dos séculos sendo atenuada principalmente em função de uma ordem religiosa, os jesuítas, os maiores responsáveis pela mudança, na comunidade, de tal opinião tão radical. Através e sob o controle deles, retornaram aos colégios a dança, o teatro, os jogos, que eram selecionados, admitidos ou não, e os esportes, na figura da ginástica. Era a ginástica, expressa pelo exercício físico, a serviço da higiene corporal, que mais tarde serviria como preparação dos jovens alunos para a guerra. Entrelaçaram-se os jogos educativos dos jesuítas, a higiene corporal dos médicos, a preparação do jovem soldado e o sentimento pátrio, que foram, em suma, os responsáveis em conjunto pela evolução dos próprios jogos, descaracterizando muitos deles (Ariés, 1981; Kishimoto, 1994).

Foi mais ou menos entre os séculos XVII e XVIII que se fez uma diferenciação entre a fase adulta e a fase da infância, apareceram então novos conceitos a respeito do crescimento da criança, valorizando as características essenciais da infância.

Alguns teóricos como Pestalozzi, Dewey, Rousseau, Fröebel e Montessori, trouxeram muitas contribuições para a educação em relação ao uso do jogo para as crianças em idade escolar. Podemos citar também duas interferências importantes para a educação, aparecem aí Vygotsky e Piaget com novas contribuições científicas, dando muito mais ênfase na aprendizagem. Vygotsky acredita em uma função importantíssima do faz-de-conta, do jogo que é a parte pedagógica. Já Piaget dá um sentido mais amplo para o jogo em seus estudos.

Segundo Almeida (1998), relata que a criança esta sendo alfabetizada com o lúdico, e estão aprendendo melhor, pois além de brincar elas aprendem o que o professor quer ensinar. As brincadeiras e os jogos são situações bastante favoráveis de aprendizagem, pois, além de promoverem a interação entre as crianças, contribuem pra o desenvolvimento e o bem estar das crianças no ambiente escolar.

Portanto, será apresentado na próxima sessão a história da Educação Infantil e da infância, para melhor entendimento de como e quando surgiu a infância e as primeiras instituições para as crianças.

2. A história da Educação Infantil e da Infância

Esta sessão será apresentada a concepção da Educação Infantil e de infância que mostra como eram diferentes alguns séculos atrás. É importante salientar que a visão que se tem da criança é algo historicamente construído, por isso é que se pode perceber os grandes contrastes em relação ao sentimento de infância no decorrer dos tempos.

No decorrer dos séculos, como mostra a história, surgiu diferentes concepções de infância. Primeiramente, a criança era vista como um adulto em miniatura (adultocentro), e seu cuidado e educação eram feitos pela família em especial pela mãe. Ainda existiam instituições alternativas que serviam para cuidado das crianças em situações desfavoráveis ou rejeitadas.

A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais de seu desenvolvimento particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII. (ARIÉS, 1981 p. 65).

Bloch e Choi (1990) indicam a presença do brincar supervisionado nas creches que surgem ainda no século XIX, durante a Guerra Civil, estimuladas pelo Movimento de Assentamento das Famílias, pelo crescente aumento de pobres urbanos, fruto de deslocamentos sociais causados pela industrialização, urbanização e intensa imigração. Nessa época, a América sendo uma sociedade relativamente homogênea busca ideias como liberdade individual, ordem social e unidade nacional. Com a penetração dos imigrantes e o crescimento da pobreza urbana, buscam-se meios para americanizar imigrantes a partir da educação. Predominam crenças acerca da diferença de necessidades de crianças pobres e de elite, de que as crianças aprendem melhor por meio do brincar, mas rejeita-se a noção do brincar não supervisionado como educação. Essa interpretação fortalece a perspectiva do jogo educativo, do brincar orientado visando à aquisição de conteúdos escolares, a perspectiva adotada pela Baronesa Marenholz-Büllow, divulgadora dos jardins de infância nos Estados Unidos. (VANDEWALDER, 1923).

A concepção de infância é uma noção historicamente construída e conseqüentemente vem mudando, não se manifestando de maneira homogênea nem mesmo no interior de uma mesma sociedade e época.

Até meados do séc. XIX não havia instituições creches ou parques infantis – Na década de 70 teorias foram levantadas nos Estados Unidos e na Europa afirmando que as crianças mais pobres sofriam de "privação cultural" Final da década de 1970 e início dos anos 80 Movimento social de reorganização política do país (democratização e combate às desigualdades sociais). Exigência da creche como um direito do trabalhador e dever do Estado. Faz referências a direitos específicos das crianças, para além daqueles do âmbito da família. O direito à educação, desde o nascimento é reconhecido como direito da criança e dever do Estado À infância é reconhecida como uma etapa da vida com características peculiares e um período essencial no desenvolvimento do ser humano. Década de 1960 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 4024/61) incluía a escola pré-primária para as crianças com menos de 7 anos o golpe militar retrocede essas compreensões e continua a divulgar a ideias de creche e mesmo pré-escola como equipamentos sociais de assistência à criança.

Segundo Kramer (2007), as visões sobre a infância são construídas social e historicamente. A inserção concreta das crianças e seus papéis variam com as

formas de organização da sociedade. Assim, a ideia de infância não existiu sempre e da mesma maneira.

2.1 Infância na Idade Média: a criança como adulto em miniatura

Kramer (1999, p. 271) afirma que concepções “sobre infância são social e historicamente construídas: a inserção concreta das crianças e os papéis que desempenham variam com as formas de organização social”.

Na Idade Média não existia um sentimento de infância que distinguisse a criança do adulto, sendo a criança considerada um adulto de pequeno tamanho executando também as mesmas atividades dos mais velhos. A infância, nessa época, era vista como um estado de transição para a vida adulta. Não se dispensava um tratamento especial para as crianças, o que tornava sua sobrevivência difícil.

Nas abordagens de Áries (1986), ela faz um estudo cronológico partindo da Idade Média. Seus estudos mostram que nessa época não havia lugar para a infância, desde muito cedo a criança já fazia parte do mundo do adulto. Aos sete anos, o menino era entregue ao homem para ser educado, aprendia a montar cavalos, a atirar e a usar o arco e a flecha e táticas de guerra, e a instrução das meninas ficava a cargo das mães.

Para Ariés (1981), na Idade Média, as crianças não eram reconhecidas como parte da sociedade e a vida era relativamente igual para todas as idades isto é, não havia categorias ou estágios com demarcação evidente eram tratadas como adultos em miniatura e havia altas taxas de mortalidade infantil.

Para a sociedade medieval, o importante era a criança crescer rapidamente para poder participar do trabalho e de outras atividades do mundo adulto. Todas as crianças a partir dos sete anos de idade, independentemente de sua condição social, eram colocadas em famílias estranhas para aprenderem os serviços domésticos.

Segundo Rodrigues (2009): Naquele período, a criança aprendia através da prática. Os trabalhos domésticos não eram considerados degradantes e constituíam uma forma comum de educação tanto para ricos, como para pobres. O fato de a criança sair bastante cedo da casa dos pais, fazia com que ela escapasse do controle da família genitora, mesmo que voltasse a ela mais tarde depois de adulta, o que raramente acontecia.

“A família não podia, portanto nessa época, alimentar um sentimento existencial profundo entre pais e filhos. Isso não significa que os pais não amassem seus filhos: eles se ocupavam de suas crianças menos por elas mesmas, pelo apego que lhes tinham, do que pela contribuição que essas crianças podiam trazer à obra comum, ao estabelecimento da família. A família era uma realidade moral e social, mais do que sentimental. No caso de famílias muito pobres, ela não correspondia a nada além da instalação material do casal no seio de um meio mais amplo, a aldeia, a fazenda, o pátio ou a “casa” dos amos e senhores, onde esses pobres passavam mais tempo do que em sua própria casa (às vezes nem ao menos tinham uma casa, eram vagabundos sem eira nem beira, verdadeiros mendigos). Nos meios mais ricos, a família se confundia com a prosperidade do patrimônio, a honra do nome. A família quase não existia sentimentalmente entre os pobres, e quando havia riqueza e ambição, o sentimento se inspirava no mesmo sentimento provocado pelas antigas relações de linhagem”. (Ariès, 2006, p.158).

É só na Idade Moderna, que as crianças passaram a ser vistas como um ser social, assumindo um papel central nas relações familiares e na sociedade, tornando-se um de respeito, com características e necessidades próprias. É durante o processo de aquisição do conhecimento ela deve ser vista como um ser pleno, cabendo à ação pedagógica reconhecer suas diferenças e construir sua identidade pessoal.

Essa concepção evidencia a necessidade de uma organização social de um modo próprio para as crianças- de vestir, falar, brincar, educar etc. Além do mais, as crianças passam a estar, então, separadas dos adultos. Ao invés dos ensinamentos de hábitos e profissões pelo convívio, as crianças são enviadas para as escolas. Esta separação possibilitou a existência de “segredos”, isto é, assuntos conhecidos apenas pelos mais velhos. Em outras palavras, a concepção de infância moderna, que se estende até os nossos dias, seria a seguinte: uma fase da vida em que os indivíduos precisariam de cuidados especiais e deveriam estar resguardadas de algumas informações que pudessem lhes ser nocivas, para que se desenvolvessem e se constituíssem, no futuro, como indivíduos plenos – adultos.

Com a Revolução Industrial houve mudanças quanto à forma de tratar a infância, surgindo às creches e pré-escolas com o intuito de dar suporte a uma nova estrutura familiar da época. Com Rousseau, no século XVIII, a defesa da peculiaridade infantil, ao afirmar que é a criança portadora de uma natureza própria que deve ser desenvolvida, também, a inocência.

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e

aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. A infância expressa no brinquedo contém no mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto (KISHIMOTO, 2001, p.19).

Percebe-se que a infância e a criança foram sendo construídas e pensadas pelos homens de acordo com as necessidades sociais de cada momento histórico. Portanto, a infância é uma construção cultural da sociedade que está sujeita as mudanças sempre que ocorrem importantes transformações sociais. Rompendo com a idéia de natureza infantil, a criança e a infância começam a ser enxergadas como categorias históricas e culturais ligadas ao contexto histórico-social em que se inserem e participando ativamente na construção de sua própria história.

Por isso, a compreensão da infância se faz fundamental na constituição da identidade humana, tanto do ponto de vista social e principalmente nas relações entre gerações. Fazendo parte desse meio social, incorporam, influenciam e criam significados a partir dele: "a diferença entre as crianças e os adultos não são quantitativos, mas qualitativas; a criança não sabe menos, sabe outra coisa" (Cohn, 2005, p.331).

Enquanto sujeitos sociais as crianças e suas infâncias, de modo geral, possuem multiplicidade de distinção referenciada nas relações de classes sociais gêneros, etnias, contextos geográficos e culturais, que as tornam concretas e presentes socialmente.

2.2 A função Cognitiva

A cognição é o conjunto das funções cognitivas ou funções mentais superiores. Segundo Muriel Lezak, a cognição pode ser dividida em quatro grandes grupos: 1) funções receptivas, que envolvem a capacidade de perceber, selecionar, classificar e integrar informações; 2) memória e aprendizagem referem-se ao armazenamento e recuperação de dados; 3) processamento do pensamento, diz respeito à permanente organização e reorganização das informações dentro do sistema; 4) funções expressivas - as maneiras pelas quais as informações podem ser apresentadas ou comunicadas. As principais funções cognitivas são: percepção, atenção, memória, linguagem e funções executivas.

É a partir da relação entre todas estas funções que entendemos a grande maioria dos comportamentos, dos mais simples aos mais complexos. O sistema cognitivo nada mais é do que a relação entre estas funções, desde os comportamentos mais simples até os de maior complexidade, que exigem muito mais do nosso cérebro. Deste modo vamos analisar cada uma das partes que agregam as funções cognitivas para entendermos essa parte do desenvolvimento da criança.

Memória é uma das funções cognitivas que mais empregamos, porque ela está em funcionamento durante toda a vida de um humano. A memória nada mais é do que a capacidade que temos de registrar informações, lembrar-se delas e depois aproveitá-las no presente;

Memória é um sistema integrado que permite tanto processamento ativo quanto armazenamento transitório de informações. Inclui as habilidades de armazenar, recordar e reconhecer conscientemente fatos e acontecimentos envolvidos em tarefas cognitivas, tais como: compreensão, aprendizado e raciocínio.(Laks, Rozenthal, Engelhardt,1996, apud Silva 2011).

Atenção é uma função muito complexa e o nível dela é determinado pelo comportamento. Para que a atenção seja bem advinda é importante que o foco seja mantido. A atenção é essencial para os processos existentes para a memorização. Sempre vamos apontar a nossa atenção para algo que avaliamos ser mais importante em determinados momentos dos nossos dias. Atenção dividida é uma capacidade que a pessoa possui de prestar atenção em mais de um estímulo. Exemplo: ouvir música e falar ao telefone, andar de bicicleta enquanto conversa com outra pessoa que também está pedalando; Percepção é uma função cognitiva onde o indivíduo é capaz de formar e distinguir os estímulos vindos de um ambiente através dos órgãos sensoriais e poder dar um significado para eles; Linguagem é uma função que também utilizamos todos os dias e durante a maior parte do nosso tempo. Utilizamos a linguagem de maneira oral (conversando) ou escrita (lendo ou escrevendo um texto); Funções Executivas incluem um contexto neuropsicológico que utiliza as atividades cognitivas pela execução e o planejamento de tarefas. Abrangem nestas atividades as tomadas de decisões, a lógica, o raciocínio, as estratégias e as soluções de problemas. Estes processos cognitivos também são produzidos diariamente. As funções cognitivas elas se interagem entre si, as funções executivas, por exemplo, reúnem todas as funções citadas anteriormente.

2.3 Desenvolvimento Cognitivo Infantil

O desenvolvimento humano resulta num processo de construção de uma série de fatores, entre influências biológicas, intelectuais, sociais e culturais. Bock (2002, p.98) diz que “o desenvolvimento humano refere-se ao desenvolvimento mental e ao crescimento orgânico. O desenvolvimento mental é uma construção contínua, que se caracteriza pelo aparecimento gradativo de estruturas mentais.” O crescimento orgânico entende-se aquele ligado ao desenvolvimento físico do ser humano, que acontece desde o nascimento.

A produção de conhecimentos pela criança é espontaneamente produzida, mediante a cada estágio de desenvolvimento em que esta se encontra.

Nos estágios do desenvolvimento psíquico, Piaget distinguiu aspectos diferenciados, aos quais relacionamos: as funções de conhecimento, que são responsáveis pelo conhecimento que se tem do mundo e que incluem o pensamento; as funções de representação, que incluem todas as funções graças às quais representamos um significado qualquer, usando um significante determinado; e as funções afetivas, que constituem para Piaget, o motor do desenvolvimento cognitivo.

O desenvolvimento dessas funções, segundo Piaget, é marcado por períodos que preparam o indivíduo para o estágio seguinte.

Para Piaget citado por Bock (2002), a criança passa por quatro estágios de desenvolvimentos, sendo eles: o primeiro período compreendido pelo estágio sensório-motor (0 a 2 anos); segundo período, correspondido pelo pré-operatório (2 a 7 anos); terceiro período, operações concretas (7 a 11 anos); e por último o quarto período que são as operações formais (12 anos em diante).

Estágio Sensório-Motor: que representa a conquista do universo prático, através da percepção e dos movimentos. Estágio Pré-Operatório: que é uma preparação e organização das operações concretas; a criança volta-se para a realidade e surge o aparecimento da linguagem. Estágio Operatório: as ações são interiorizadas e se constituem operações, o que construía no plano da ação, agora consegue reconstruir no campo da representação, é neste estágio que a criança é capaz de cooperar. Estágio de Operações Formais: que distingue entre o real e o possível.



Figura 1: fonte: <http://pt.slideshare.net/manoelasaqua/desenvolvimento-cognitivo-piaget> .

Vygotsky construiu o conceito de zona de desenvolvimento proximal, que é a distancia entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas pela criança, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela solução de problemas sob a orientação de um adulto, ou em colaboração com companheiros.

Com base nos estudos sobre Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky (1994), é possível afirmar que o professor pode ser um mediador da atividade lúdica. Em determinadas situações, mesmo sendo escolares, ele não precisa ser o centro do ensino, mas também não precisa ser passivo, mas sim, um mediador. Assim as relações entre aprendizagem e desenvolvimento são indissociáveis. (2004, p. 123 apud, Pacto Nacional pela Alfabetização na idade certa).

Já para Piaget o desenvolvimento cognitivo se dá pela assimilação do objeto de conhecimento a estruturas anteriores presentes no sujeito e pela acomodação dessas estruturas em função do que vai ser assimilado. A adaptação – que envolve a assimilação e a acomodação numa relação indissociável – é o mecanismo que permite ao homem não só transformar os elementos assimilados, tornando-os parte da estrutura do organismo, como possibilitar o ajuste e a acomodação deste organismo aos elementos incorporados. Quando o campo afetivo está afetado a adaptação não acontece, à criança assimila, pode até acomodar, mas

a adaptação vai estar cortada. A maturação, onde se acreditava que o desenvolvimento estivesse predeterminado e, o seu afloramento, vinculado apenas a uma questão de tempo. Como mostra na imagem 2 a seguir.



Figura 2: fonte: <http://pt.slideshare.net/manoelasaqua/desenvolvimento-cognitivo-piaget>

Wallon assinala que o desenvolvimento se dá de forma descontínua, sendo marcado por rupturas e retrocessos. A cada estágio de desenvolvimento infantil há uma reformulação e não simplesmente uma adição ou reorganização dos estágios anteriores, ocorrendo também um tipo particular de interação entre o sujeito e o ambiente:

Estágio impulsivo-emocional (1ª ano de vida): nesta fase predominam nas crianças as relações emocionais com o ambiente. Trata-se de uma fase de construção do sujeito, em que a atividade cognitiva se acha indiferenciada da atividade afetiva. Nesta fase vão sendo desenvolvidas as condições sensório-motoras (olhar, pegar, andar) que permitirão, ao longo do segundo ano de vida, intensificar a exploração sistemática do ambiente.

Estágio sensório-motor (um a três anos, aproximadamente): ocorre neste período uma intensa exploração do mundo físico, em que predominam as relações cognitivas com o meio. A criança desenvolve a inteligência prática e a capacidade de simbolizar. No final do segundo ano, a fala e a conduta representativa (função simbólica) confirmam uma nova relação com o real, que emancipará a inteligência do quadro perceptivo mais imediato. Dizemos então que ela já adquiriu a capacidade

de simbolizar, sem a necessidade de visualizar o objeto ou a situação a qual estamos nos referindo.

Personalismo (três aos seis anos, aproximadamente): nesta fase ocorre a construção da consciência de si, através das interações sociais, dirigindo o interesse da criança para as pessoas, predominando assim as relações afetivas. Há uma mistura afetiva e pessoal, que refaz, no plano do pensamento, a diferenciação inicial entre inteligência e afetividade.

Estágio categorial (seis anos): a criança dirige seu interesse para o conhecimento e a conquista do mundo exterior, em função do progresso intelectual que conseguiu conquistar até então. Desta forma, ela imprime às suas relações com o meio uma maior visibilidade do aspecto cognitivo.

As atividades lúdicas devem ser aplicadas como desafios cognitivos, com o objetivo de promover avanços no seu desenvolvimento. Desse modo, o lúdico “permite um crescimento global e uma visão de mundo mais realista por meio de descobertas e do exercício da criatividade” (TEDT; SCALCO, 2004, p. 123).

O lúdico é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, podendo influenciar de maneira significativa na vida da criança, contribuindo no fortalecimento do organismo, melhorando o estado da saúde, proporcionando o desenvolvimento de habilidades úteis para a vida, criando hábitos culturais e influenciando na formação de qualidades morais e sociais da personalidade.

2.4 A influência do ambiente no desenvolvimento cognitivo

A forma de a criança estabelecer o primeiro contato com o mundo ao nascer coopera na própria adaptação ao ambiente que a circunda. Este processo de adaptação e primeiro contato podem ser interrompidos com a ausência de estímulos apropriados. O ambiente com o qual a criança vai se adaptar é o mesmo que fornecerá a ela condições para se desenvolver.

Piaget, Vygotsky e Wallon tentaram mostrar que a capacidade de conhecer e aprender se constrói a partir das trocas estabelecidas entre o sujeito e o meio. As teorias sociointeracionista concebem, portanto, o desenvolvimento infantil como um processo dinâmico, pois as crianças não são passivas, meras receptoras das informações que estão à sua volta.

Vygotsky afirma que a relação dos indivíduos com o mundo não é direta, mas mediada por sistemas simbólicos, em que a linguagem ocupa um papel central, pois além de possibilitar o intercâmbio entre os indivíduos, é através dela que o sujeito consegue abstrair e generalizar o pensamento. Ou seja, "a linguagem simplifica e generaliza a experiência, ordenando as instâncias do mundo real, agrupando todas as ocorrências de uma mesma classe de objetos, eventos, situações, sob uma mesma categoria conceitual cujo significado é compartilhado pelos usuários dessa linguagem" (Oliveira, 1993, p. 27).

O lúdico faz parte do cotidiano de qualquer criança desde a mais tenra idade, no entanto, a relação entre o lúdico e a sala de aula tem influência de diferentes abordagens teóricas. O lúdico proporciona à criança a relação com o ambiente em que vive, considerando como meio de expressão e aprendizado.

Piaget (1970) contribui para a afirmação do construtivismo, teoria que admite que o conhecimento resulte da interação do sujeito com o ambiente, sua ação e o modo como esta interação se converte num processo de construção interna. Apud Neves e Santiago (2010, p. 53).

O autor explica que a teoria construtivista sistematiza o desenvolvimento psíquico cognitivo em quatro estágios, o processo de desenvolvimento acontece através dos seguintes estágios: sensório-motora; pré-operacional; operatório-concreta; operatório-formal.

Maluf (2014, p.19) descreve: podemos acreditar que a criança vai construindo seu conhecimento de mundo de modo criativo, lúdico, modificando a realidade com os recursos da sua imaginação.

Segundo Piaget (1987) apud Maluf (2014), para a criança adquirir pensamento e linguagem deve passar por várias fases de desenvolvimento psicológico, partindo do individual para o social. O autor acredita que o desenvolvimento mental se dá espontaneamente, a partir das potencialidades e da interação com o meio. Para ele a criança reconstrói suas ações e ideias quando se relaciona com novas experiências ambientais. O cognitivo está em preeminência em relação ao social e o afetivo. Piaget descreve o desenvolvimento cognitivo como produto das interações do ser humano com o ambiente.

Segundo Campos (1997, p.77): As pesquisas sobre a influência do ambiente no desenvolvimento cognitivo têm focalizado fatores reais como a escolaridade, a família e fatores nutricionais.

E para a Teoria Cognitivista/Interacionista, a criança se desenvolve interagindo com o meio ambiente, explorando suas formas, cheiros, sons, imagens e gostações. A relação da criança com o ambiente que a cerca, suas experiências com este é o que fortalecerá seu desenvolvimento físico e emocional contribuindo no desenvolvimento da autonomia, pois é quando a criança está "livre" para explorar que ocorre a confiança em si e em seus atos.

Os teóricos construtivistas defendem a necessidade da participação efetiva do sujeito na construção do conhecimento, evidenciando que, desde os primeiros dias de vida, as brincadeiras se constituem como situações de aprendizagem.

Na perspectiva sociointeracionista o desenvolvimento cognitivo ocorre em estágios, em cada um dos quais são desenvolvidas novas formas de pensar e de responder ao ambiente. A teoria de Vygotsky com relação ao desenvolvimento infantil, Bock (1999) postula que ela é vista por três aspectos:

O Aspecto Instrumental – refere-se à natureza como mediadora das funções psicológicas mais complexas. Não apenas respondemos aos estímulos que nos são apresentados pelo meio, como também o alteramos e usamos as modificações. **O Aspecto Cultural** – envolve os meios socialmente estruturados pelos quais a sociedade organiza os tipos de tarefas que a criança em desenvolvimento deve enfrentar, e os tipos de instrumentos mentais e físicos que ela dispõe para dominar estas tarefas. **O Aspecto Histórico** – os instrumentos culturais expandem os poderes do homem e estruturam seu pensamento.

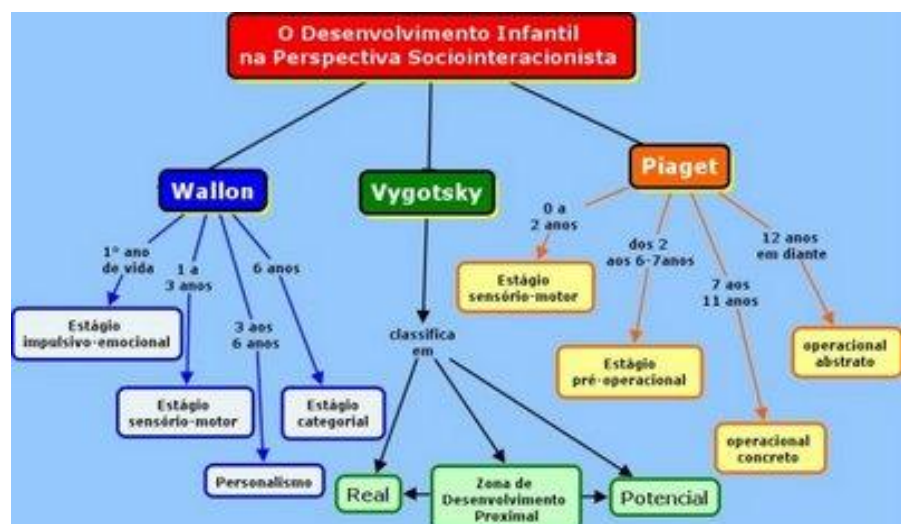


Figura 3: esquema da teoria sociointeracionista.

A aprendizagem acontece por meio da internalização, a partir de um processo anterior, de troca, que possui uma dimensão coletiva. Segundo Vygotsky, a aprendizagem deflagra vários processos internos de desenvolvimento mental, que

tomam corpo somente quando o sujeito interage com objetos e sujeitos em cooperação. A perspectiva sociointeracionista também influenciou bastante o pensamento atual sobre o papel da participação e da ludicidade. Por exemplo, é bastante atual a ideia defendida por Leontiev (1988) de que na infância a atividade principal da criança aprende a interagir e compreende o mundo.

Tendo a finalidade de apresentar que o desenvolvimento da criança até a fase adulta depende da maturação do sistema nervoso central e dos estímulos que o ambiente oferece. Gagné (1968 apud BALDWIN, 1973), diz que a aprendizagem é uma mudança que ocorre internamente manifestando-se no comportamento e tende a persistir.

A relação que o indivíduo estabelece com o meio o faz agir de maneira diferente, sendo assim, podemos afirmar que: a aprendizagem é ativada por uma variedade de tipos de estimulação provenientes do ambiente do indivíduo.

3. Caracterizações da escola Municipal Rural

A pesquisa realizou-se na Escola Municipal Rural, criada 1985, pelo prefeito Cleomar Dutra Flores, com o Decreto nº 094/85. Assim incluía diversas salas de extensões dispersas pelo Município de Aral Moreira-MS, e atendia uma grande demanda de alunos da zona rural que tinham difícil acesso a cidade.

Na sua criação a escola localizava-se no Km 19 da Rodovia MS 286. Hoje a nova sede localiza-se no Distrito do Rio Verde do Sul Km 22 da Rodovia MS 286 Aral Moreira – MS. A escola oferece Educação Infantil sendo Pré I e II são turmas multianuais⁸, ou seja, classes multisseriadas, e 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Tendo também como complemento no processo de Ensino Aprendizagem: Sala de Recursos, Sala de Tecnologia e aulas de reforços.

Esta unidade Escolar é administrada pela Secretaria Municipal de Educação localizada na Rua Dom Pedro II nº 1000- Centro de Aral Moreira- MS. Segundo o Projeto Político Pedagógico.

A escola tem como maior compromisso desenvolver uma educação integral com condições para o desenvolvimento moral e intelectual do aluno dando

⁸As classes multisseriadas ou multianuais, são uma característica da oferta de ensino no meio rural brasileiro, são amplamente respaldadas no que definem tanto a legislação educacional quanto as normas publicadas pelo Conselho Nacional de Educação no que se refere à Educação do Campo.

subsídios para enfrentar os desafios do cotidiano e assim se transformar em agente consciente de seus direitos e deveres para atuar na sociedade. (PROJETO POLITICO PEDAGOGICO, 2016, p.3).

A escola está empenhada em não apenas transmitir informações válidas aos alunos, como também em ensiná-los a processar essas informações transformando-as em conhecimento prático que sirvam como soluções para os problemas. Só através da compreensão do real, os alunos estarão preparados para intervir de forma positiva para a transformação social.

Em relação à infraestrutura a escola possui 7 salas de aula, 1 sala de Recurso Multifuncional, 1 sala de secretaria, 1 sala para a direção e coordenação, 1 sala de professores, 1 cozinha, 2 banheiros femininos, 2 banheiros masculino e 1 banheiro adaptado para pessoas com necessidades especiais, 1 biblioteca e 1 sala de tecnologia. A escola dispõe de uma casinha para as brincadeiras das crianças do Pré.

O corpo docente é formado por diretor, coordenadora e professores. No administrativo trabalham: secretaria, merendeiras, zeladoras, supervisora de alunos, vigia e auxiliar de serviços gerais.

A escola funciona nos períodos matutino, vespertino e noturno, sendo que das 07h às 11: 10min atende, a uma turma do Pré II e do 5^o ao 9^o ano e das 13h às 17h10min atende, a uma turma do Pré I e do 1^o ao 4^o ano. Antes as salas do Pré eram multisseriadas, e funcionavam as duas no mesmo período vespertino.

A maioria dos professores possui curso superior e especialização nas diversas áreas do conhecimento. A professora regente do Pré, sujeito dessa pesquisa é formada em Pedagogia.

3.1 Observações

Para desenvolver esta pesquisa foram realizadas observações em 01 sala de aula com vinte e três crianças do Pré- I e II da classe multisseriada da Educação Infantil da escola Rural e Municipal, situada no Distrito de Rio Verde do Sul- Aral Moreira, sendo realizadas as observações antes da separação da sala e depois, quando não era mais classe multisseriada no decorrer do ano de 2016, para obter dados que pudessem auxiliar nas análises da pesquisa desse estudo de caso.

As observações ocorreram em dias alternados, 05 dias antes das férias e 05 dias depois, para verificar a atuação do professor regente aplicando atividades lúdicas, em diversas áreas do conhecimento e analisando a participação e comportamento das crianças em diversos dias da semana.

Antes das salas (imagem 4 e 5) do pré I e II, serem separadas, observa-se que as crianças do pré I, não queriam fazer as atividades separadas do pré II, pois a sala foi dividida e as atividades eram diferenciadas para as duas turmas, mas as mesmas se misturavam, tendo irmãos e primos estudando juntos, ficava mais complicado a professora trabalhar as atividades, primeiro com uma turma e depois com outra.



Figura 4 e 5: fonte arquivo pessoal: imagem da sala observada.

A professora regente ao trabalhar as atividades lúdicas tentava diferenciar as atividades para as duas turmas para que todas as faixas etárias fossem contempladas, mas ao ver que não dava certo ela mudava e fazia todas as atividades iguais para todos, assim havia algumas brincadeiras que exigiam regras e companheirismos, as crianças do pré I não conseguiam respeitar e acompanhar os demais do pré II.

As crianças mesmo tendo pouco tempo de diferença de idade (aproximadamente um ano), notou-se que elas não estavam preparadas para acompanhar as crianças que já havia ingressado um ano antes delas na escola,

então era visível identificar quem era do pré I e quem era do pré II, apenas pelo comportamento e pelo fato de realizar as atividades, tendo em vista que crianças do pré II terminavam as atividades antes que as outras, assim tinham um tempo a mais para brincarem e correrem pela sala. Todas essas implicações faziam com que a professora não conseguisse realizar as atividades, brincadeiras e jogos de forma completa e prazerosa para que todas as crianças entendessem o seu processo e objetivo.

Durante as observações e em uma conversa informal com a professora regente da sala, a mesma relatou que nunca havia recebido formação continuada⁹ ou capacitação de como trabalhar em uma sala multisseriada, mas que por fim aceitou a proposta por não ter mais alunos para abrir a sala do pré I, e buscou ajuda para com a coordenadora da escola, que também tinha experiência em sala de aula com o pré. Segundo Schnetzler apud Fogaça (1996, 2003), para justificar a formação continuada de professores, três razões têm sido normalmente apontadas:

[...] a necessidade de contínuo aprimoramento profissional e de reflexões críticas sobre a própria prática pedagógica, pois a efetiva melhoria do processo ensino-aprendizagem só acontece pela ação do professor; a necessidade de se superar o distanciamento entre contribuições da pesquisa educacional e a sua utilização para a melhoria da sala de aula, implicando que o professor seja também pesquisador de sua própria prática; em geral, os professores têm uma visão simplista da atividade docente, ao conceberem que para ensinar basta conhecer o conteúdo e utilizar algumas técnicas pedagógicas. (SCHNETZLER e ROSA, 2003, p.27)

No entanto, é preciso enfatizar a necessidade não apenas de formação adequada para o professor, mas de condições de acompanhamento pedagógico por parte dos sistemas de ensino às escolas que adotam a organização multisseriada, bem como a adoção de material didático-pedagógico específico e elaboração de um projeto pedagógico que contemple a complexidade implicada nesta forma de organização escolar. Como forma de assegurar a qualidade da educação ministrada em classes organizadas sob a forma de multisseriação, as Diretrizes Complementares em seu artigo 10, parágrafo segundo, definem que:

“as escolas multisseriadas, para atingirem o padrão de qualidade definido em nível nacional, necessitam de professores com formação pedagógica,

⁹ A formação continuada passa a ser um dos pré-requisitos básicos para a transformação do professor, pois é através do estudo, da pesquisa, da reflexão, do constante contato com novas concepções, proporcionada pelos programas de formação continuada, que é possível a mudança.

inicial e continuada, instalações físicas e equipamentos adequados, materiais didáticos apropriados e supervisão pedagógica permanente”.

Segundo Berry (2001), no contexto de muitos países em desenvolvimento, incluindo o Brasil, os agrupamentos multisseriados são combinados de forma vertical, em vez de escolha pedagógica, sendo normalmente aplicados à realidade rural em situações onde se tem um número reduzido de alunos por série, justificando a permanência desses alunos nas escolas mais próximas de suas localidades, evitando que eles percorram longos trechos até a área urbana ou que acabem evadindo.

Mesmo recebendo ajuda da coordenadora e demais colegas, não era fácil realizar um trabalho pedagógico e lúdico seguindo o planejamento, pois todas as atividades sofriam readaptações necessárias para que as crianças da faixa etária de 04 a 05 anos pudessem progredir e desenvolver se. Não foram só as crianças prejudicadas, mas sim todos os professores desta sala, alguns até perderam aulas por não ter aberto outra turma, e os que estavam lecionando na mesma tinham que buscar estratégias que funcionassem para ambos as turmas do pré I e II. Portanto as classes multisseriadas¹⁰ nos desafiam a repensar a escola, suas disciplinas, séries, conteúdos e avaliações. Portanto, escolas com este estilo é mais comum do que se imaginam.

Segundo dados de 2003 do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (INEP), do Ministério da Educação (MEC), 81 mil escolas do País têm classes chamadas pelo governo de “multisseriadas”, ou seja, onde estudam, na mesma sala, alunos de diversas séries, geralmente as quatro primeiras do ensino fundamental.

A sala de aula multisseriada, foi dividida no meio do ano letivo de 2016, após a retomada das férias, pois havia mais crianças, e ficaria mais fácil para as adaptações necessárias dos professores e alunos. Mas para que isso acontecesse, à escola toda se disponibilizou para ajudar e sair à procura de mais crianças de 04 a 05 anos que estivessem fora da escola, algumas mães se recusavam em levar seus filhos até a escola, pois não sabiam que os transportes dos alunos poderiam levá-los todos os dias, e outras mães eram por falta de conhecimento das leis.

¹⁰ As classes multisseriadas, são uma característica da oferta de ensino no meio rural brasileiro, são amplamente respaldadas no que definem tanto a legislação educacional quanto as normas publicadas pelo Conselho Nacional de Educação no que se refere à Educação do Campo.

As observações realizadas depois das salas multisseriadas que foram separadas, com a turma do pré I no período vespertino e o pré II no período matutino foram possíveis notar uma melhora significativa, tanto na aprendizagem quanto no comportamento de cada criança, pois todas as atividades, brincadeiras e jogos eram destinados à faixa etária, e havia menos crianças, assim o rendimento era maior e de acordo com sua necessidade de desenvolvimento cognitivo.

Portanto, ao retornar com a turma do pré I, a outra professora teve que iniciar com novos métodos, pois já não era a mesma que estava lecionando na sala multisseriada, houve uma adaptação dos alunos em relação ao professor e aos horários, tiveram que voltar a planejar somente para uma única sala, sendo importante avançar com o pré II, retomar algumas regras e medidas cabíveis aos alunos do pré I, a partir disto, nota-se durante as observações, que foi ficando cada vez mais fácil trabalhar com as turmas separadas tanto para o professor regente quanto para os demais.

Assim, o ensino-aprendizagem de ambos as crianças evoluíram e seu estágio cognitivo também, visando salientar que em todo momento os professores buscavam utilizar o lúdico para um melhor comprometimento com a criança.

3.2 Questionários

Para aplicar o questionário foram elaboradas perguntas abertas nas quais foram 10 dirigidas à professora regente da sala multisseriada pré I e II atual sala do pré II, com o objetivo de construir os dados da pesquisa de trabalho de Conclusão de Curso (TCC), como requisito obrigatório de licenciatura em Pedagogia.

Essas perguntas foram utilizadas para realizar uma entrevista no dia 10 de outubro de 2016, no qual uma pergunta não foi respondida, pois estava com dúvida ao assunto, mas ao esclarecer suas dúvidas a entrevistada relatou para que eu a escrevesse.

4. Análises das respostas do questionário aplicado á professora regente

Foi solicitada á professora que respondesse, quais são as atividades lúdicas desenvolvidas na sala de aula? E sua resposta foi à seguinte:

Professora: “trabalhamos muitas atividades lúdicas toda atividade desenvolvida em sala de aula são lúdicas, as crianças aprendem brincando”.

Observa-se que a educadora generalizou quais são as atividades lúdicas, sem ao menos citar algumas, mas também ressalta que todas as atividades desenvolvidas na sala de aula são lúdicas, referindo-as às brincadeiras. Que segundo Kishimoto (2010, p.3) no portal do MEC da sugestão de brinquedos, brincadeiras e materiais, que a entrevistada poderia ter citado algumas destas:

Sugestões de Brinquedos e Materiais para Educação Infantil para crianças em Pré- escola (4 e 5 anos e 11 meses) Boliches, jogos de percurso, memória, quebra-cabeça, dominó, blocos lógicos, loto, jogos de profissões e com outros temas. Materiais de arte, pintura, desenho. CD com músicas, danças. Jogos de construção, brinquedos para faz de conta e acessórios para brincar, teatro e fantoches. Materiais e brinquedos estruturados e não estruturados. Bandinha rítmica. Brinquedos de parque. Tanques de areia e materiais diversos para brincadeiras na água e areia. Sucata doméstica e industrial, materiais da natureza. Papéis, papelão, cartonados, revistas, jornais, gibis, cartazes e folhas de propaganda. Bola, corda, bambolê, pião, papagaio, 5 marias, bilboquê, perna de pau, amarelinha, varetas gigantes. Triciclos, carrinhos, equipamentos de parque. Livros infantis, letras móveis, material dourado, globo, mapas, lupas, balança, peneiras, copinhos e colheres de medida, gravador, TV, máquina fotográfica, aparelho de som, computador, impressora. Kishimoto (2010, p.3).

A professora tinha que pelo menos ter dado exemplos de atividades que utiliza e qual é a reação das crianças. Ao pedir se existem regras para se trabalhar o lúdico na Educação Infantil e quais são? As respostas foram:

Professora: “existem regras sim, porque todas as atividades lúdicas ou não existem regras, como por exemplo, até uma brincadeira de “pega pega” tem a regra, assim as crianças desenvolvem brincando e aprende. Até ter limites uns com outros”.

A resposta da entrevistada não foi à esperada, pois se dirigia ao lúdico pedagógico curricular, se existe algumas atividades que o professor deveria trabalhar com regras na Educação Infantil utilizando se do lúdico e quais seriam elas. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes tais como, atenção, imitação, memória, imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis. Sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras.

Em seguida: quais foram os métodos utilizados para um melhor ensino-aprendizado com a ludicidade? As crianças têm liberdade de escolha ou não?

Professora: “as crianças tem liberdade de escolha nas brincadeiras faz de conta, e nas encenações e teatro das historias cada um pode escolher seu personagem”.

Novamente a professora não conseguiu responder totalmente a pergunta, respondendo somente parte, pois não respondeu, quais foram os métodos utilizados para um melhor ensino-aprendizado com a ludicidade, sendo que a mesma disse que se trabalha com o lúdico em todas as atividades. Logo Kishimoto comenta que na [...] análise do brincar na educação infantil será efetuada à luz dos artigos 9º a 12º das Diretrizes Curriculares de Educação Infantil. Segundo o artigo 9º, os eixos norteadores das práticas pedagógicas devem ser as interações e a brincadeira, indicando que não se pode pensar no brincar sem as interações para um melhor ensino-aprendizado:

Interação com a professora — O brincar interativo com a professora é essencial para o conhecimento do mundo social e para dar maior riqueza, complexidade e qualidade às brincadeiras. Especialmente para bebês, são essenciais ações lúdicas que envolvam turnos de falar ou gesticular, esconder e achar objetos.

Interação com as crianças — O brincar com outras crianças garante a produção, conservação e recriação do repertório lúdico infantil. Essa modalidade de cultura é conhecida como cultura infantil ou cultura lúdica.

Interação com os brinquedos e materiais — É essencial para o conhecimento do mundo dos objetos. A diversidade de formas, texturas, cores, tamanhos, espessuras, cheiros e outras especificidades do objeto são importantes para a criança compreender esse mundo.

Interação entre criança e ambiente — A organização do ambiente pode facilitar ou dificultar a realização das brincadeiras e das interações entre as crianças e adultos. O ambiente físico reflete as concepções que a instituição assume para educar a criança.

Interações (relações) entre a Instituição, a família e a criança — A relação entre a instituição e a família possibilita o conhecimento e a inclusão, no projeto pedagógico, da cultura popular e dos brinquedos e brincadeiras que a criança conhece.

Indagamos a docente que descrevesse se, o ambiente influência no processo ensino-aprendizagem do desenvolvimento cognitivo da criança? Assim respondeu:

Professora: “Influência sim, desde no processo ensino aprendizagem no desenvolvimento corporal dos alunos. O que tem dentro da sala motiva a criança e estimula no processo da aprendizagem”.

Diante de sua resposta vaga, a professora respondeu que, o ambiente influencia sim no processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo e corporal dos alunos, mas não obteve clareza ao assunto. Pois como havíamos dito, Piaget, Vygotsky e Wallon tentaram mostrar que a capacidade de conhecer e aprender se constrói a partir das trocas estabelecidas entre o sujeito e o meio.

Perguntou-se a educadora, qual é a função da ludicidade no desenvolvimento cognitivo de crianças na faixa etária dos 04 a 05 anos? Segundo a resposta da mesma:

Professora: “como citam vários autores um deles (Freire, 2002) a ludicidade pode desenvolver o cognitivo e o desenvolvimento corporal da criança, estimula o raciocínio, atenção, concentração nesta faixa etária”.

Foi claramente respondido a pergunta, mas não foi com suas palavras e sim embasamento teórico, mostra se que a professora não consegue observar e esclarecer que função tem a ludicidade, perante a sua sala.

Do ponto de vista didático, as brincadeiras promovem situações em que as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas, integrando aspectos cognitivos, sociais e físicos. Podem motivar as crianças para se envolverem nas atividades e despertam seu interesse pelos conteúdos curriculares (BITTERNCOURT e FERREIRA, 2002).

No que diz respeito aos benefícios cognitivos, brincar contribui para a desinibição, produzindo uma excitação intelectual altamente estimulante, desenvolve habilidades de memória, dentre outras. Assim foi solicitado que a mesma respondesse se, nos referenciais a serem cumpridos, existe algo que aborde a ludicidade?

Professora: “Sim, nos referenciais auxiliam os educadores de qual forma trabalhar e nos mostram que possível trabalhar com ludicidade, que na Educação Infantil precisa se trabalhar com ludicidade”.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Podemos observar que a professora respondeu a pergunta com insegurança, não relatando de que forma o referencial aborda essa questão do lúdico. Tendo curiosidade de como a professora trabalha o lúdico numa sala multisseriada, relataremos a seguinte pergunta: Como trabalhar o lúdico na Educação Infantil, numa classe multisseriada do pré I e II?

Professora: “trabalhos com as duas turmas juntas brincadeiras e jogos, as crianças aprendem brincando de forma lúdica”.

Certamente a professora trabalha com as duas turmas juntas, sem distinção das brincadeiras e quais e nem de que forma ela usa as brincadeiras e jogos para um ensino-aprendizado, deixando indefinido e sem resposta á pergunta referente.

A próxima pergunta foi: quais são as dificuldades encontradas, para executar um planejamento, separar ou adaptar as atividades lúdicas?

Professora: “Portanto, ministrar aula nas classes multisseriadas não é uma tarefa fácil foram grandes as dificuldades encontradas principalmente no planejamento que deve ser feito para as duas turmas”.

A professora confirmou a pergunta, mas não respondeu dizendo quais são as dificuldades encontradas, deixando claro que ela tem que planejar para as duas turmas, assim seria óbvio que ela deve apresentar bastante dificuldade para executar o planejamento no mesmo momento para duas turmas que se encontram em um nível de aprendizagem diferente.

A entrevista foi realizada depois de a sala ser dividida, então se deve fazer a seguinte pergunta: porque a turma da classe multisseriada foi dividida? Antes de serem divididas, as crianças tinham um aprendizado uniforme e completo? Justifique.

Professora: “as turma foram divididas pela quantidade de alunos em sala de aula, e devido à dificuldade da professora trabalhar com as duas turmas não estava tendo resultados”.

A educadora não teve muitos argumentos para falar sobre o aprendizado da turma, mas relatou o porquê de a sala ser dividida. Por fim e ultima pergunta a ser feita para a entrevistada: quais foram às vantagens e desvantagens de separar e dividir as turmas?

Professora: “Foram muito boas as vantagens em ter dividido as turmas, pois, agora os alunos estão se desenvolvendo e aprendendo cada um na sua faixa etária, pois antes a turma estava deixando a desejar”.

Segundo a entrevista houve bastantes vantagens ao separar a sala multisseriada, não relatando nenhuma desvantagem ao fato.

Mas, segundo as observações realizadas, houve mais vantagens como a interação entre os colegas e nas brincadeiras mais comunicação e trocas, havendo crianças com o mesmo desenvolvimento e mentalidades de uma mesma idade. Facilitou nos trabalhos individuais e em grupo, na relação do professor com planejamentos, gerou mais espaço para as brincadeiras para a sala de aula e na organização em geral.

Através da entrevista não se obteve grandes resultados, mas respondeu à pergunta que conduzia a este trabalho de conclusão de curso, a fim de responder qual é o desafio de o (a) pedagogo (a) trabalhar com o lúdico numa classe multisseriada? A entrevistada auxiliou no entendimento de como é árduo trabalhar na Educação Infantil onde crianças de 04 a 05 anos de idade estudam em uma mesma sala em mesmo tempo, somente com uma professora sem auxiliar. E mostrou-se compreensiva que o lúdico é um instrumento importante no desenvolvimento cognitivo da criança e que é através deste que a criança aprende e se desenvolve, tendo assim a mesma linha de compreensão dos marcos teórico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa do Trabalho de Conclusão de Curso, após as leituras de importantes teóricos relacionadas ao tema proposto, tivemos a oportunidade de conhecer a história, conceito e função da ludicidade infantil entre 04 e 05 anos, história da Educação Infantil e da infância, função cognitiva, desenvolvimento cognitivo infantil, influência do Ambiente no desenvolvimento cognitivo, história do brincar, conceitos de jogos, brinquedos e brincadeiras.

O objetivo deste estudo foi analisar e destacar o lúdico como instrumento importante no desenvolvimento cognitivo da criança. Identificar os desafios que os professores encontra para ensinar as crianças com o lúdico, relacionar o lúdico com o desenvolvimento cognitivo da criança e analisar o desenvolvimento das crianças nas realizações de atividades lúdicas. Sendo necessário responder a pergunta condutora: qual é o desafio de o pedagogo (a) trabalhar com o lúdico numa classe multisseriadas?

Para alcançar tais objetivos foram necessários fazer um estudo de diversos teóricos, observação em sala de aula, entrevista com a professora regente da sala, buscando sempre analisar como é trabalhado o lúdico em uma sala multisseriada, como são as estratégias, quais são as contribuições para as crianças de 04 a 05 anos, se o ambiente está influenciando no desenvolvimento cognitivo.

A pesquisa em lócus foi realizada em uma Escola Municipal Rural, onde a sala de observação é multisseriada, tendo os dois pré o 01 e 02 em um mesmo local, os mesmos professores e atividades, havendo uma extrema curiosidade como lidar com essa situação ocorrendo as seguintes questões quais são as atividades lúdicas desenvolvidas na sala de aula; se existem regras para se trabalhar o lúdico na Educação Infantil e quais são; quais foram os métodos utilizados para um melhor ensino- aprendizagem com a ludicidade? As crianças têm liberdade de escolha ou não; o ambiente influência no processo ensino-aprendizagem do desenvolvimento cognitivo da criança; qual é a função da ludicidade no desenvolvimento cognitivo de crianças na faixa etária dos 04 a 05 anos; nos referenciais a serem cumpridos, existe algo que aborde a ludicidade; Como trabalhar o lúdico na Educação Infantil, numa classe multisseriada do pré I e II; quais são as dificuldades encontradas, para executar um planejamento, separar ou adaptar as atividades lúdicas; : porque a turma da classe multisseriada foi dividida? Antes de serem divididas, as crianças

tenham um aprendizado uniforme e completo? Justifique; quais foram às vantagens e desvantagens de separar e dividir as turmas.

Diante destas perguntas à entrevistada, se mostrou insegura e com pouco conhecimento ao assunto. Sempre respondendo somente parte da pergunta ou não conseguindo entender. Assim se obteve um maior resultado com as observações, pois diante das situações de realidade se tem uma maior compreensão do meio e das relações entre professor- aluno.

Consequentemente os estudos de teóricos ajudaram bastante para entender que o lúdico é uma das estratégias mais eficazes que favorece e estimula o desenvolvimento das habilidades de concentração, memória, percepção e dos demais aspectos que fazem parte do processo de aprendizagem dos alunos. As atividades lúdicas possibilita que a criança reelabore criativamente sentimentos e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com suas necessidades, seus desejos e suas paixões.

Estudar sobre a criança que está sendo observada é muito importante para entendê-la, pois as crianças de quatro anos são mais imaginativa, mais criadora e quando muito sozinha costuma criar amigos imaginários, essas crianças devem ser estimuladas a brincar com fantoches, o que ajuda a descarregar suas magoas projetando os sentimentos de ciúme, agressividade ou necessidade de amor nos bonecos de pano. Já as crianças de 05 anos são cada vez mais sociais, têm amizades reais e entende o que provoca as reações e os sentimentos. Nessa idade elas têm grande coordenação e podem realizar atividades de alta energia. Ainda que todas as crianças sejam diferentes e cada uma se desenvolva num ritmo, a realidade é que nessa idade as crianças de 05 anos têm algumas habilidades em comum e também começam a desenvolver algumas habilidades importantes para a autoestima e o aprendizado.

As crianças com cinco anos já começam a gostar de jogos como dominó e, embora seja ainda incapaz de manter atenção por muito tempo, às vezes poderá inclusive refletir antes de fazer suas incontáveis perguntas, porque nesta idade coloca em segundo plano a fantasia que a dominava aos quatro e toma um intenso contato com a realidade.

No decorrer da pesquisa é feita uma análise de como surgiu o conceito de criança, infância e educação infantil, o que é desenvolvimento cognitivo, quais são

as atividades lúdicas, o que é jogo, brinquedo e brincadeira, para uma necessidade de reflexão e consciência, que cabe ao educador buscar esse conhecimento e maior aprofundamento das questões do lúdico voltadas à Educação Infantil.

Espera-se com esta pesquisa que ela possa servir de base teórica a outros estudiosos da área e que, professores ao lê-la possam repensar em seus atos de educar através do lúdico, pois trabalhar com a Educação Infantil é preciso ter um conhecimento amplo, sobre o comportamento e atitudes da criança nos seus variados aspectos e níveis de desenvolvimento. Ter conhecimento sobre os Referencias Curriculares, estar sempre atento às mudanças e métodos de ensino-aprendizagem e se está sendo significativo à criança.

As principais causas dos problemas apontadas em relação à professora foram: a falta de preparação de formação continuada, domínio da sala por falta de conhecimento sobre as crianças, ter pouco tempo e espaço para o preparo das aulas e não conhecer como trabalhar em sala multisseriada, visto que a própria professora informou que as crianças não estavam progredindo, principalmente a turma do pré II, por ausência de atividades dirigidas somente para eles.

REFERÊNCIAS

Adrados, Isabel, Orientação Infantil- Isabel Adrados. 7.ed.- Petrópolis, RJ: Vozes,1988.

AHMAD. Laila Azize Souto, Um breve Histórico da Infância e da Instituição de Educação InfantilP@rtes (São Paulo). V.00 p.eletrônica. Junho de 2009. Disponível em <www.partes.com.br/educacao/historicoinfanzia.asp>. Acesso em 15 de maio de 2016.

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Publicado dia 23/1/09 14h31min. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> acesso em 02 de maio de 2016.

ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: LTC, 2ª ed., 2006. Artigo do Portal Educação; Neuropsicológica: Funções Cognitivas disponível em <<http://www.portaleducacao.com.br/medicina/artigos/52407/neuropsicologia-funcoes-cognitivas>>acesso em 30 de agosto de 2016.

Barbosa, Maria Carmen Silveira. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação- Tizuko M. Kishimoto (Org);-14.ed.- São Paulo: Cortez, 2011.

Barros, Celia Silva Guimarães, Pontos de Psicologia do desenvolvimento- Célia Silva Guimarães Barros. 12ª ed. – Editora ática, SP: 2002.

Campos, Dinah Martins de Souza. Psicologia e desenvolvimento humano/ Dinah Martins de Souza Campos. 7. ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

Castagini, Fernanda da Silva. Baby, Sandra Maria. O lúdico na Educação Infantil; Disponível em <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI121.pdf>>acesso em 19 de setembro de 2016.

Chimentão, Lilian Kemmer. O significado da formação continuada docente disponível em<http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef4/trabalhos/comunicacaooralartigo/artigo_moral2.pdf>acessado no dia 06 de dezembro de 2016.

Fogaça, Jennifer Formação continuada de professores. Disponível em < <http://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/formacao-continuada-professores.htm>> acessado no dia 06 de dezembro de 2016.

Francini, Paula Mariani. Linguagem da mente. Postado no dia 6 de outubro de 2010 Disponível em < <http://desenvolvimente.blogspot.com.br/> > acessado no dia 06 de dezembro de 2016.

Fridmann, Adriana. O Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão/ Adriana Friedmann. – 1. ed. – São Paulo: Moderna, 2012.- (Cotidiano escolar: ação docente).

Kishimoto Tizuko Morchida, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Disponível em> <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>> acessado dia 12 de outubro de 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

Macedo, Lino- Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar- Lino de Macedo, Ana Lucia SicoliPetty e NorimarChriste Passos- Porto Alegre: Artmed, 2005.

Malaquias, Mariane Santos. Ribeiro, Suely de Souza. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância. Disponível em < <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-noprocesso-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> >acessado em 27 de outubro de 2016.

Maluf, Angela Cristina Munhoz: Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e praticas / Angela Cristina Munhoz Maluf. 4. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

Martin, Thomas R. História de Roma antiga e o império romano disponível em <<http://www.suapesquisa.com/imperioromano/>> acesso em 27 de outubro de 2016.

Maurício, Juliana Tavares. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem Disponível em <<http://profala.com/arteducesp140.htm> >acesso em 02 de maio de 2016.

OLIVEIRA, Marta K. Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento, um processo sócio-histórico. Ed. Scipione, 1993.

Oliveira, Emanuelle, conceito de infância. Disponível em <<http://www.infoescola.com/sociologia/conceito-de-infancia/Artigo>> acesso em 22 de junho de 2016.

Prof. Dr. Ramos Fábio Pestana. Brincar na educação infantil, Cintia G. Landulfo Beviani. Disponível em <<http://fabiopestanaramos.blogspot.com.br/2012/02/brincar-naescola.html> > acessado no dia 06 de dezembro de 2016.

Ribeiro, Sueli Elaine Santos. O lúdico no desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil. Disponível em <<http://instituto-inovar.blogspot.com.br/2012/11/o-ludico-no-desenvolvimento-cognitivo.html> > acesso em 14 de abril de 2016.

Rodrigues, Luzia Maria. A Criança e o Brincar. Disponível em<http://www.ufrjr.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafioscotidianos/arquivos/integra/integra_RODRIGUES.pdf >acesso em 27 de outubro de 2016.

Santos, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o Lúdico em diferentes contextos. (org.). – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

Silva Eugênia F. da Função cognitiva: memória Disponível em <http://neuronpsico.blogspot.com.br/2011/09/funcao-cognitiva-memoria.html> acessado no dia 21 de setembro de 2016.

Silvio, Maria. A Influência do Meio Ambiente no Desenvolvimento de Crianças de Zero a Três Anos em Situação de Risco Social Publicado em 03 de maio de 2010, disponível em <<http://www.webartigos.com/artigos/a-influencia-do-meio-ambiente-no-desenvolvimento-de-criancas-de-zero-a-tres-anos-em-situacao-de-risco-/37135/#ixzz4OOwfpnID>> acessado no dia 28 de outubro de 2016.

Wallon, H. (1995). A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70.

APÊNDICE

ANEXOS