

**ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR VALE DO JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - ISE
PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO ESCOLAR**

8,0

A INFLUÊNCIA DA LUDICIDADE DENTRO DE UMA GESTÃO PARTICIPATIVA

SILVANA DE FÁTIMA DO AMARAL FONTANA

ORIENTADOR: PROF. ILSO FERNANDES DO CARMO

COLORADO DO OESTE/2007

**ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR VALE DO JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - ISE
PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO ESCOLAR**

A INFLUÊNCIA DA LUDICIDADE DENTRO DE UMA GESTÃO PARTICIPATIVA

SILVANA DE FÁTIMA DO AMARAL FONTANA

ORIENTADOR: PROF. ILSO FERNANDES DO CARMO

“Monografia apresentada como exigência parcial para a obtenção do título de Especialização em Gestão, Supervisão e Orientação Escolar”.

COLORADO DO OESTE/2007

**ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR VALE DO JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - ISE
PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO ESCOLAR**

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADOR

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho só foi possível graças:

A Deus, nosso criador, pela minha saúde e inteligência, que me destes para alcançar os meus objetivos Pós-graduação.

Em especial aos meus pais Miguel e Lídia, pelas palavras sábias e motivadoras no encorajamento desta caminhada, fazendo-me fingir de surda pelas críticas encontradas pelo caminho.

Aos meus irmãos Silvio e Adriana pelo carinho e incentivo que fora muito importante para minhas descobertas e conhecimentos, os quais propiciaram a ampliação de meus horizontes.

Aos meus professores (a) pelo conhecimento que me proporcionaram neste caminho lindo e maravilhoso da educação, sendo esta uma descoberta prazerosa e significativa para a minha formação os meus agradecimentos.

DEDICATÓRIA

Dedico esta conquista ao meu esposo Leodemar por não ter medido esforços para que eu adquirisse essa pós-graduação, mostrando sempre encantado e me incentivando neste caminho a busca de conhecimento, admirando e apontando-me os defeitos e acertos. A ele, o meu mais profundo afeto, amor e admiração pelo incentivo que me deste para o meu crescimento pessoal e intelectual.

RESUMO

Este trabalho enfoca a importância do conhecimento e da adequada valorização dos jogos e brincadeiras infantis, enquanto ferramenta adicional didático-pedagógica no processo do aprendizado da educação infantil. Pretende levar o educador a aprofundar a identificação das necessidades do educando, adequando os jogos à sua proposta pedagógica. Porém, ainda há poucos que se detêm explicitamente a esse tema tão maravilhoso que é o trabalho com jogos e seu espaço e suas funções dentro de uma instituição escolar. Esta pesquisa pretende revelar a importância da ação lúdica na vida, e no aprendizado do educando. Auxiliar o educador em suas práticas diárias de sala de aula, renovando-as a todo momento, realizando mudanças visíveis no espaço institucional, hoje tão necessitado. Agindo ativamente também no âmbito relativo a maturação psicológica do indivíduo, contribuindo na estruturação do pensamento e das faculdades mentais superiores. Permitem, ainda que indiretamente, uma aproximação ao mundo mental da criança, pela análise dos meios, e pelos procedimentos utilizados ou construídos durante os jogos. Neste período, o jogo se caracteriza pelo uso das sensações e emoções pela criança na tentativa de compreensão das impressões físicas. Na fase do faz de conta a criança recria sua própria percepção da realidade de forma mágico e altamente pessoal.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
CAPÍTULO I	
1 - GESTÃO PARTICIPATIVA: UMA PROPOSTA, VÁRIOS CAMINHOS	10
1.1 - O papel do jogo na formação de valores humanos.....	13
1.2 - Perfil do Gestor	14
1.3 - Perfil Profissional – Dentro de uma Gestão Participativa.....	19
CAPITULO II	
2 - O LÚDICO NA FORMAÇÃO INFANTIL	22
2.1 - Conceitos Gerais Sobre o Lúdico, Formas de Apresentação e Classificações.....	26
2.2 - O Brincar	28
2.3 - A Interação.....	31
2.4 - As Histórias Infantis.....	34
2.5 - A Dramatização.	36
CAPITULO III	
3 - O PAPEL EDUCACIONAL DAS ATIVIDADES LÚDICAS	39
3.1 - Influência das Atividades lúdicas no Método de Ensino.....	42
CAPÍTULO IV	
4 – PESQUISA DE CAMPO: A REALIDADE NA PRÁTICA ESCOLAR	49
4.1 - Pesquisa de Campo.....	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS	53

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS55
ANEXO.....59

INTRODUÇÃO

O homem interpreta o mundo e interage com a realidade física e social em que está inserido a partir de valores, representações e padrões de relação culturalmente assimilados. Superação de um padrão, é lenta e encontra grandes resistências, principalmente na educação. No período de transição convivem elementos do velho e do novo paradigma que vai progressivamente substituindo, com vantagem, representações, atitudes e procedimentos.

Em oposição ao velho paradigma, os jogos ainda precisam ser mais explorados nas escolas, pois, constata-se que é mais adequado compreender a capacidade que os jogos possuem de facilitar a aprendizagem é tema desta pesquisa que pretende levar os educadores a repensar sua prática incluindo nela os jogos como instrumento disponibilizador de uma aprendizagem significativa e contextualizada. Demonstrar que o ato de brincar é de grande valor na construção do conhecimento, por permitir que a criança explore seu mundo interior e descubra os elementos externos em si, exercite a socialização e adquira qualidades fundamentais para seu desenvolvimento físico e mental. Quer proporcionar a reflexão sobre a necessidade dos educadores tirarem o máximo de proveito do potencial educativo das brincadeiras tornando o processo educativo natural e agradável.

Para se ter uma idéia da importância do ato de brincar na construção do conhecimento é preciso que se observe uma criança brincando. É possível

aprender muito desta observação. Se formos atentos e sensíveis, veremos os caminhos que ela trilha ao aprender, sem a intervenção direta do adulto. Brincando, a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade, recria situações do cotidiano e experimenta sentimentos básicos.

Sabemos que um dos aspectos que tem sido motivo de várias pesquisas é a relação entre a atividade lúdica e a aprendizagem. Observamos que os indivíduos motivados apresentam maior interesse ao aprender, torna-se importante determinar os processos de aprendizagem através de atividades lúdicas, as quais tem transformado o ensino e aprendizagem, tornando assim a aprendizagem, tornando assim a aprendizagem significativa.

Pelo exposto, procuramos neste trabalho evidenciar aos aspectos referentes à criança e a contribuição lúdica no processo de vida prazerosa..

Apresentamos no primeiro capítulo a gestão participativa: uma proposta, vários caminhos refletir e pesquisar sobre as manifestações culturais seus modos de se relacionar. Dentro do segundo capítulo, falaremos do papel educacional e as influências das atividades lúdicas no método de ensino, levando em consideração os objetivos alcançados e o perfil do professor.

No terceiro capítulo abordaremos o perfil do gestor da educação infantil e o perfil profissional – dentro de uma gestão participativa, onde todos tem uma função importante no ensino aprendido.

No quarto capítulo, trataremos da pesquisa de campo a realidade na prática escolar, enfatizando os procedimentos metodológicos, expondo os métodos, procedimentos e técnicas de análise utilizada.

CAPÍTULO I

1 - GESTÃO PARTICIPATIVA : UMA PROPOSTA, VÁRIOS CAMINHOS

Pode-se dizer que a cidadania é essencialmente consciência de direitos e deveres, bem como o exercício da democracia, direitos civis, como segurança e locomoção, direitos sociais, como trabalho, salário justo, saúde, educação e habitação. Não há cidadania sem democracia. O desafio atual dos educadores está em sua contribuição a redefinição dos saberes e dos valores aptos a participação dos processos de construção de novos imaginários cidadãos, capazes de exercer a cidadania.

“No marco de um mundo ao mesmo tempo global e intelectual, em um código que não seja mesma epopéia nem o melodrama., mas que inclua ambos”.
FERREIRA, (2000:56)

A proposta educativa sustenta que uma educação de qualidade não pode colocar-se contra o movimento das mudanças naturais ocorridas na existência humana. A educação humana é simultânea ao nascimento do mundo social, cujo início ocorreu graças à arte poética, que foi a primeira modalidade educativa do gênero humano: *“A poesia no seu entender não é tão-só um gênero literário, que se apresenta sob a forma da lírica. A palavra poesia designa tanto o conteúdo simbólico que fixa e orienta a vida humana”* FERREIRA, (2000: 74).

Assim, a educação escolar deve contribuir para o aprimoramento da condição humana no acompanhamento do desenvolvimento constante do

entendimento humano, força-motriz do progresso científico, é preciso que a escola se adequar aos novos tempos e às práticas renovadas da atividade educativas.

Desse modo a oportunidade do contato com o conhecimento produzido por uma geração e a condição para a criação de novos conhecimentos, perpetuando a atividade cognitiva e permitindo a humanização do homem e a sociabilidade das relações humanas, procurando assim um trabalho voltado mais a cidadania e justiça social.

A educação para a cidadania tal como é entendida a própria maneira como são trabalhados os saberes escolares. Aos responsáveis pela gestão escolar compete, portanto, promover a criação e a sustentação de um ambiente propicia a participação plena no processo social escolar, dos seus profissionais de alunos e de seus pais, uma vez que se entende que é por essa participação que os mesmos, desenvolvem consciência social crítica e sentido de cidadania, conhecimentos esses adquiridos na sala de aula e, sobretudo que a sua aprendizagem como a participação na escola converte-se em uma experiência que favoreça o seu exercício.

Por isso revitalizar a educação para a cidadania e formar cidadãos, significa não apenas ensinar um conjunto de valores próprio de uma comunidade democrática, mas também estruturar a escola e a sala de aula mediante processos, dialogo, debate, tomada de decisões colegiadas, nos quais a participação ativa na resolução dos problemas da vida coletiva contribuía para criar os hábitos correspondentes e as virtudes cidadãos.

Deve-se lembrar que a educação não é a única forma ou a escola o único espaço público que se efetua a cidadania. Para Arroyo,

“A luta pela cidadania, pelo legítimo, pelos direitos, é o espaço pedagógico onde se dá o verdadeiro processo de formação e constituição do cidadão. A educação não é uma precondição da democracia e da participação, mas é parte, fruto e expressão do processo de sua constituição” (2002 :79).

Assim, entende-se que cidadania em seus aspectos variados compreende um processo individual, coletivo, social, nas atitudes de indivíduos conscientes de seus direitos e deveres, no uso e apropriação do território, nos espaços urbanos públicos e privados, no direito ao lugar, ao cotidiano, à cultura, conscientes da territorialização das relações humanas, do consumo autônomo, da

participação e inserção ativa nos diferentes espaços, ou seja, o cidadão como um sujeito social.

O exercício da cidadania democrática e a atuação da escola, no sentido de refutar ou reformular as deformações dos conhecimentos, as imposições de crenças dogmáticas e a petrificação de valores são temas enfocados na proposta de conteúdos para serem ensinados constantes nos PCNs, (1997:56)

“A escola, ao tomar para si o objetivo de formar cidadãos capazes de atuar com competência e dignidade na sociedade, buscará eleger, como objeto de ensino, conteúdos que estejam em consonância com as questões sociais que marcam cada momento histórico, cuja aprendizagem e assimilação são as consideradas essenciais para que os alunos possam exercer seus direitos e deveres”.

Nessa perspectiva de construção de cidadania, a escola necessita organizar-se para então, assumir tal função, que vai além do desenvolvimento de capacidades psicológicas e filosóficas para as quais os professores que nela atual foram preparados. A aprendizagem nesta concepção, é exercida com o aporte individual, onde cada um constrói seus saberes e a uniformidade destes surgem das reflexões e das ações que se processam no processo contínuo e permanente dos valores construídos a partir da formação da consciência crítica, política e cultural do coletivo inserido no contexto da escola e da sociedade a qual ela faz parte.

Reforçando a tendência marcante da formação para a participação produtiva e a inserção social do aluno.

Segundo FERREIRA, (2000:87)

“Para que seja eficiente e ganhe sentido, a educação deve servir a um projeto da sociedade como um todo”, defendendo um ensino contextualizado, que canalize suas energias para assuntos que fazem sentido na vida do aluno”o. (2000:87)

Esse teórico criou os códigos da modernidade para a educação eficiente do século 21

“1- Domínio da leitura e da escrita;

2 - Capacidade de fazer cálculos e resolver problemas;

3 - Capacidades de analisar, sintetizar e interpretar dados, fatos e situações;

4- Capacidade de compreender e atuar em seu entorno social;

5-Receber criticamente os meios de comunicação;

6 - Capacidade de localizar, acessar e usar melhor a informação acumulada;

7 - *Capacidade de planejar, trabalhar e decidir em grupo*". (2000:87)

Os princípios básicos e os fins da educação contemplam os fundamentos que permitem orientar, analisar, julgar, criticar as ações pessoais, coletivas e políticas na direção da democracia e implica no respeito aos direitos humanos, a dignidade humana, igualdade de direitos, participação e co-responsabilidade pela vida social. Assim, redefinir o espaço escolar das práticas cidadãs, não será de resultados imediatos, pois a democracia é um processo que se constrói, superando desafios através do exercício da cidadania ativa.

1.1. O PAPEL DO JOGO NA FORMAÇÃO DE VALORES HUMANOS

Quando uma criança brinca, demonstra *prazer* em aprender e tem oportunidade de lidar com suas pulsões em busca da satisfação de seus desejos. Ao vencer as frustrações aprende a agir estrategicamente diante das forças que operam no ambiente e reafirma sua capacidade de enfrentar os desafios com segurança e confiança.

A curiosidade que a move para participar da brincadeira é, em certo sentido, a mesma que move os cientistas em suas pesquisas. Assim, seria desejável conseguir conciliar a alegria da brincadeira com a aprendizagem escolar.

Provavelmente a mais produtiva é a que envolve o *jogo*, quer na aprendizagem de noções, quer como meios de favorecer os processos que intervêm no ato de aprender e não se ignora o aspecto afetivo que, por sua vez, se encontra implícito no próprio ato de jogar, uma vez que o elemento mais importante é o envolvimento do indivíduo que brinca. A atividade lúdica é, essencialmente, um grande laboratório em que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas e essas experiências produzem conhecimento.

Pode-se dizer, com base nas características que definem os jogos de regra, o aspecto afetivo manifesta-se na liberdade da sua prática, prática essa inserida num sistema que a define por meio de regras, o que é, no entanto, aceito espontaneamente. Impõem-se um desafio, uma tarefa, uma dúvida, entretanto é o próprio sujeito quem impõe a si mesmo resolvê-los.

Num contexto de jogo, a participação ativa do sujeito sobre o seu saber é valorizada por pelo menos dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para os estudantes estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como real possibilidade.

Segundo Rizzi (1998:9)

“Na educação durante muito tempo e, apesar dos conceitos proféticos dos Grandes educadores, a pedagogia tradicional sempre considerou o jogo como uma espécie de alteração mental ou pelo menos, como uma pseudo-atividade sem significativo funcional e mesmo nociva às crianças, que desvia de seus deveres.”

A atividade com jogos, faz com que os alunos vão adquirindo autoconfiança, são incentivados a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados. Outro motivo que justifica valorizar a participação do sujeito na construção do seu próprio saber é a possibilidade de desenvolver seu raciocínio. Os jogos são instrumentos para exercitar e estimular um agir-pensar com lógica e critério, condições para jogar bem e ter um bom desempenho escolar.

A participação em jogos de grupo permite conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante, uma vez que poderão agir como produtores de seu conhecimento, tomando decisões e resolvendo problemas, o que consiste um estímulo para o desenvolvimento da competência e a formação de verdadeiros cidadãos.

1.2 O PERFIL DO GESTOR

A Educação infantil tem vivido um amplo processo de expansão, em decorrência das inúmeras transformações tecnológicas, políticas e econômicas que afetam o mundo do trabalho e a vida cotidiana. Para KRAMER (1982:25), essas transformações, vêm definindo um novo momento na História da Educação infantil brasileira. A própria expressão Educação infantil foi introduzida recentemente em nosso país, e consagrou-se nas disposições expressas na Constituição Federal de 1988, assim como na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB - nº 9394/96, que pela primeira vez fazem referência aos direitos de Educação à criança

de zero a seis anos de idade, que na constituição assim se expressa no artigo 208, Inciso IV. *“Dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de (...) atendimento em creches e pré-escolas às crianças de zero a seis anos de idade”*.

Ainda no âmbito legislativo, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB - n.º 9394/96, constitui a Educação infantil com a primeira etapa da Educação básica, conforme afirma o Art. 29, a saber :

A educação infantil primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementado a ação da família e da comunidade. Além da LDB, e da Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente lei n.º 8.069, de 1990 também refere-se ao direito da criança com relação à educação, descrito no Art. 54, inciso IV da mesma forma como está na Constituição Federal de 1988. O ministério da Educação e Desporto – MEC – lançou em 1998, o referencial Curricular para Educação infantil (1998:13). RCN – o documento serve de base para a elaboração de projetos pedagógicos e sua função :

“É contribuir com políticas e programas de Educação infantil, socializando informações, discursos e pesquisas, subsidiando o trabalho Educativo de técnicos, professores e demais profissionais da educação infantil apoiando os sistemas de ensino Estaduais e Municipais” (Referencial Curricular Nacional, 1998:14)

Por si mesmo, esses marcos legais representam um avanço, e não há dúvidas de que alavanca importantes ganhos para crianças na faixa etária de zero a seis anos. Na prática, isso implica garantir direitos iguais de todas as crianças a educação básica.

A Gestão revela-se nos dias de hoje como uma área de conhecimento humano, cheia de complexidade e desafios, cada organização escolar requer a tomada de decisões, a coordenação de muitas atividades, condução de pessoas, a avaliação de desempenho dirigido aos objetivos traçados, em suma os gestores enfrentam novos e sérios desafios que vão surgindo ao longo de implantações de políticas públicas, que irão gerir os pressupostos técnicos – pedagógicos das instituições escolares, tal qual surgem para a educação infantil.

Nesse contexto quebra-se um tradicionalismo que durante décadas tornou-se imutável e impensável às mudanças, a rotina escolar. Esse novo gestor delega poderes e responsabilidades aos outros parceiros para compartilhar as funções da escola. Que antes era exclusivo da escola passa a ser discutido com a comunidade. A participação dos pais torna-se um dos pontos chaves do processo administrativo e pedagógico, acompanhando o desempenho de alunos e professores, discutindo projetos dando sugestões, fiscalizando e em alguns casos tomados decisões.

O diretor continua tendo o papel mais importante, pois fica com a missão de identificar e mobilizar os diferentes talentos para que as metas sejam cumpridas. E, principalmente conscientizar todos da importância da contribuição individual para a qualidade da educação. Nessa nova realidade, cabe a ele desenvolver algumas competências, como aprender a buscar parcerias, pensar a longo prazo, trabalha com as diferenças e mediar conflitos, ter coragem para buscar soluções alternativas, está em sintonia com as mudanças da área e não perder de vistas as metas educacionais.

Na História da Educação brasileira, as questões concernentes à administração escolar sempre esteve vinculada aos princípios e métodos utilizado na administração de empresas. (FELIX,1996 : 71).

“A administração escolar não constitui um corpo teórico próprio e no seu conteúdo podem ser identificadas as diferentes escolas da administração de empresas o que significa uma aplicação dessas teorias a uma atividade específica neste caso a educação”

Nesse contexto os teóricos da administração escolar ao introduzir os princípios da administração de empresa, assim o fizeram por entenderem a escola como uma organização que deve ter : (FELIX, 1996 : 72).

“Um grau de “ científicidade “ necessário para comprovar a importância da administração escolar como orientação teórica capaz de assegurar o funcionamento satisfatório da organização escolar em correspondência às expectativas da sociedade”.

Assim sendo o processo de transferência das teorias empresarias para o interior das escolas, centrou-se nas idéias da “ administração científica do trabalho. Logo essas idéias tiveram profundas implicações nas organizações escolares, assim as escolas passaram a ser vistas como uma organização que deve promover a eficiência e produtividade. Nesse sentido o quadro delineado nas instituições

escolares brasileiras no tocante à administração segundo FELIX (1996), passa por dois pontos que devem ser considerado o primeiro é de que :

“As organizações, apesar de terem objetivos diferentes, são Semelhantes e, por isso, têm estruturas similares, podendo ser administrada segundo os mesmos princípios, conforme os mesmos modelos propostos pelas teorias da administração de empresas “(p. 73).

E o segundo ponto a ser considerado pela autora diz respeito à :

“A organização escolar e o sistema escolar como um modo, para adequar-se às condições sociais existentes atingir os objetivos que são determinados pela sociedade, necessita assimilar métodos e técnicas de administração que garantam a eficiência do sistema, justificando assim a sua própria manutenção” (FELIX 1996:74).

Ao transpor a máximas da teorias administrativas para dentro do universo escolar encontramos uma escola voltada para seus ambiente interno cujo os problemas, dificuldades e soluções :

Tinham como referência básica a sua realidade interna. Os Problemas na gestão eram considerados decorrentes, da forma como se processava na escola o planejamento, a organização, o exercício da direção, a coordenação e o controle das atividades e das pessoas, (...) em outras palavras os problemas da escola eram considerados exclusivamente técnicos. FALCÃO FILHO (1997:183).

E muitos dos profissionais ligados à educação apenas cumpriam tarefas, meramente rotineiras e mecanicistas para a realização do trabalho. Dentro desse enfoque foi significativa a ausência de discursos nas organizações educacionais sobre a natureza profunda do ser humano que educa e é educado, que administra e é administrado, como atores estratégicos capazes de elaborar hipóteses sobre seus parceiros, sabendo respeitar suas identidades, interesses desejos e projetos, sobretudo, interpretando incessantemente os comportamentos dos outros. Portanto, agindo como seres ativos que não absolvem passivamente o contexto daí derivado a impossibilidade de vê-los apenas como trabalhadores e alunos que devem desempenhar suas funções visando a produtividade e a eficiência e que, necessariamente, deverão apresentar um produto acabado ao final do processo, segundo o ritmo ditado pelo sistema.

Esquecendo portanto, os principais objetivos do processo de ensino do qual as organizações escolares estão destinadas que é promover a socialização, ampliar os conhecimentos, desenvolver o pensamento, raciocínio entre outros. Mas

felizmente percebe-se uma mudança no sentido de reverter esse quadro delineado nas organizações escolares chama-se gestão participativa em constitui-se numa alternativa a organização clássica, e consiste em conceber formatos organizacionais no âmbito da escola que promova a educação participativa e a aprendizagem não autoritária.

A divisão do trabalho deve ser substituída pela integração de tarefas firmada no princípio da cooperação. Esta deve ser uma preocupação de educadores, educandos, diretores e funcionários, de toda a sociedade. esta é administração, é direção, relaciona-se com atividade de impulsionar uma organização a atingir seus objetivos, cumprir sua função desempenhar seu papel.

Segundo FERREIRA (2000:197) :

“Gestão constitui de princípios e práticas decorrente que afirmam ou desafirmam os princípios que as geram. Estes princípios, entretanto não são intrínsecos à gestão como a concebiam a administração clássica, mas são princípios sociais, visto que a gestão da educação se destina à promoção humana”.

No entanto, a passagem de uma administração autoritária para uma administração democrática e participativa é complexa e terá de enfrentar vários desafios ou superar vários obstáculos, antes de produzir os resultados esperados. Mas, o maior e mais difícil desafio a ser resolvido é fazer com que a administração escolar, nas instituições de ensino atinja grau satisfatório de autonomia, que lhes garantam recursos e condições capazes de permitir a implantação de novas idéias pedagógicas e administrativas surgida no coletivo.

Logo, sabendo da complexidade, e da dificuldade que as mudanças provocam, uma vez que para se mudar de uma idéia/ação que não corresponde com a realidade vigente para outra nova idéia/ação que exige a ruptura histórica na prática administrativa da escola requer tempo e muita conscientização dos profissionais.

A exemplo disso LUCK (2000:88) nos diz :

“ (...) nem sempre os membros da escola estiveram preparados para formas complexas de ação e passam a simplificá-la e a estereotipá-las, burocratizando-as e estabelecendo, desnecessariamente, hierarquizar e segmentação inadequada.”

Portanto, toda mudança provocada no âmbito de qualquer instituição exige muitas discussões dialéticas, para não evoluir para um grau de

insatisfatoriedade onde não exista espaço para discussões, questionamento e muito menos críticas. Por isso a gestão participativa se constitui numa alternativa a administração centralizada..

A gestão democrática da educação é um princípio consagrado pela Constituição Federal de 1988, e abrange as dimensões pedagógicas, administrativa e financeira da unidade educacionais. As palavras de FALCÃO (1997:7), a respeito da gestão democrática são bastante esclarecedoras:

“A gestão democrática restabelece o controle da sociedade civil sobre a educação e a escola pública, introduzindo a eleição de dirigentes escolares e o conselho escolar garante a liberdade de expressão, de pensamento, de criação e de organização coletiva na escola, facilita a luta por condições materiais para aquisição e manutenção dos equipamentos escolares bem como por salários dignos a todos os profissionais”.

Neste contexto, a gestão democrática exige a ruptura histórica na forma estrutural como a escola vinha se organizando já que a democracia é o regime da flexibilidade, é o regime que se reflete e se decide em comum sobre o que se vai fazer, tudo isso concerne à discussão sobre os objetivos políticos e das instituições.

A gestão democrática prever a descentralização e um processo de autonomia para as escolas poderem decidir questões referentes ao seu plano pedagógico, material que quer utilizar e como administrar recursos financeiros, além de transferir parte da responsabilidade sobre a administração, socializando todas as decisões referente a melhoria das escolas.

1.3- PERFIL PROFISSIONAL – DENTRO DE UMA GESTÃO PARTICIPATIVA

“O professor é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar”.(RUBEM ALVES, 2000 : 41). Formar professores para o trabalho da docência na Educação Infantil é sem dúvida, a meta fundamental da atualidade educacional, e por sinal uma tarefa difícil.

O sentido real, verdadeiro, funcional da Educação Infantil estará garantido se o educador e o gestor estiver preparado para realizá-lo. Grandes intervenções pedagógicas que venham de encontro com a busca do conhecimento

interdisciplinar. Nada será proveitoso se o profissional não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

Não adianta criticar a televisão e suas programações, sem propor alternativas de superação, não basta criticar a pedagogia dos brinquedos e dos jogos eletrônicos dos computadores se não há um conhecimento profundo desses “objetos” e das condições para utilizá-los corretamente; não adianta apenas criticar os pais que já não brincam mais com os filhos se não é oferecida conscientização e condições para fazê-los melhorar; da mesma forma, não adianta falar, criticar os problemas das escolas, como evasão, repetência, desinteresse, falta de relacionamento, dominação, autoritarismo do sistema, se o profissional não apresentar uma nova postura educacional voltada a mudanças de metodologias convincentes que atendam os reais anseios da clientela infantil.

Nessa direção, GARCIA (1995) é um dos autores que ressalta a necessidade de lançarmos um *outro olhar* para a formação inicial, e encoraja a construir sua articulação junto a outros níveis de formação. Esse autor concebe a formação de professores como um “continuum”, e indica a necessidade de uma convergência de propósitos entre o currículo da formação inicial e o currículo da formação permanente (ou em serviço) de professores.

“ Assim, não se deve pretender que a formação inicial ofereça “produtos acabados” encarando-a antes como a primeira fase de um longo e diferenciado processo de desenvolvimento profissional. Mas compreender a formação inicial como uma primeira fase do processo de desenvolvimento profissional não implica em reduzir a sua importância nesse processo. Investigar e refletir sobre os objetivos, conteúdos, práticas, enfim sobre as possibilidades da formação em educação infantil nas universidades, é um dos elementos necessários para concretizar uma educação infantil que possibilite às crianças das creches e pré-escolas públicas, viver a infância nas suas múltiplas possibilidades”. (1995:45)

Os alunos de hoje estão na situação de só acreditar nos professores que ainda sabem participar, sabem transformar suas aulas em trabalhos-jogo, sabem manter um relacionamento de irmão mais velho, sabem desafiar, aproveitar cada momento, cada situação para debater, discutir e proporcionar a aprendizagem significativa que os levem a responder seus questionamentos, tornando assim, pessoas conhecedoras e motivados ao aprendizado constante.

Quando os alunos gostam do professor, acabam gostando daquilo que ele ensina e se esforçam cada vez mais para aprender e não decepcionar. Quando uma criança sente que é amada, respeitada pelo professor e pela escola, sua permanência na escola se fortalece, e só uma causa muito forte a faz abandoná-la. Portanto, os profissionais precisam estar preparados para despertar na criança a paixão pelos estudos, para que assim ela mesma possa buscar o conhecimento e descobrir que a maior escola é aquela que existe dentro de si mesmo e que é capaz de construir ou transformar novos caminhos para o verdadeiro conhecimento.

No entanto, é preciso que a Educação Infantil recupere o verdadeiro sentido do ser criança e construir uma escola que seja lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação e também repensar a formação do professor, para que tenham condições de refletir sobre suas ações e então adquiram cada vez mais competência, não só em busca do conhecimento teórico, mas numa prática que se alimentará do desejo de aprender cada vez mais para poder transformar. Todavia, o professor da Educação Infantil deverá fazer o máximo em favor do aluno e investir na sua própria formação e levar em conta suas aptidões e suas capacidades, tornando assim livres e criativos para buscar seu crescimento pessoal. (RUBEM ALVES, 2000:102 *Ensinar é um exercício de imortalidade. De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprendem a ver o mundo pela magia da nossa palavra. Professor assim não morre jamais.*

CAPITULO II

2 - O LÚDICO NA FORMAÇÃO INFANTIL

O lúdico na Educação Infantil visa contribuir com a implantação da prática educativa de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o desenvolvimento da criança de forma prazerosa.

“O jogo não pode ocupar o lugar de lições morais e não observar o tempo de estudo, embora ninguém no mundo possa ficar sempre escutando, nem estudando. É preciso nesta idade, sobretudo, dançar, correr, saltar, mover-se por seu próprio eu [...] se o jogo não forma diretamente o espírito, ele o recreia”. (KISHIMOTO, 1993:17).

O corpo e os gestos são, portanto, fundamentais para a formação do ser humano, desde que nasce, a criança usa a linguagem corporal para conhecer a si mesma, para relacionar-se com os pais, para movimentar-se e descobrir o mundo. Essas descobertas feitas com o corpo deixam marcas e são aprendizados efetivos, incorporados.

Na verdade, são tesouros que guardamos e usamos como referência quando precisarmos ser criativos em profissão, e resolver problemas cotidianos. Os movimentos são saberes que adquirimos sem saber, mas que também fica a nossa disposição para serem colocados em uso. Portanto, durante a Educação Infantil, a necessidade de movimentar-se em atividades relacionadas à arte, música e algumas mais brincadeiras, é fundamental sabermos que na maioria do tempo, a criança é cobrada e exigida para uma postura, supostamente quieta em carteiras, prestando atenção no mestre. Os momentos de usar o corpo ficam restritos à hora do recreio.

Na constituição Federal de 1988, no art. 227, está escrito:

“ É dever da família, da sociedade e do estado assegurar a criança e o adolescente com absoluta prioridade o direito a vida, a saúde, alimentação, a educação ao lazer a profissionalização, a cultura, a dignidade, ao respeito, a liberdade, a consciência familiar e comunitária além de coloca-los a salvo de toda forma de negligencia, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão”.

Mas o estudo na Educação Infantil deve estar totalmente ligado ao movimento corporal estático, sem movimento, pode ser uma das causas da iteratividade, um dos distúrbios de aprendizagem mais comuns nos dias de hoje. Pode ser também, um dos componentes de quadros de anorexia, de bulimia e de depressão infantil, isso sem falar das dores corporais que a falta de atividades às vezes, traz.

Todavia, o educador precisa promover atividades ao lúdico, com intuito de incentivar uma aprendizagem saudável, pois, quando alguma coisa acontece pela primeira vez, precisa ser marcante e positiva, para deixar boas recordações, ainda que inconscientes. As atividades, quando realizadas ludicamente, permitirá que lembranças fossem prazerosas e pesquisa comprova que a criança associa o aprendizado a sensações gostosas.

Como não existe apenas uma forma de aprender, várias devem ser, as maneiras prazerosas que precisam ser proporcionadas à criança, para que o conhecimento chegue a inteiração da mesma. Uma coisa é reconhecer um cachorro, pesquisar sobre sua espécie, outra é brincar com o animal. No primeiro caso, pode até existir um certo conhecimento, mas não há experiência de seus movimentos usados.

Segundo Piaget *“o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.”* (1979: 90).

O contato direto com os objetos e a interação com o outro, promovem sensações que geram curiosidades, inquietação, necessidade de movimentar-se e no final, um aprendizado mais efetivo.

Portanto, grandes são as discussões que vêm sendo realizadas no campo da Educação Infantil, considerando que, as crianças estão imersas em um ambiente social e natural, portanto, interessadas em dar um significado ao mundo em que vive isso por terem desejo, curiosidade e a necessidade de compreender o mundo que a rodeia. Muitas vezes, essa necessidade está ligada à construção de

sua identidade (Quem sou eu? O que vim fazer neste mundo?) e a compreensão da cultura produzida pela sociedade.

É na escola, que essas questões encontram um campo para sua exploração. Mas esse exercício só ocorrera no encontro com o outro e ao ser proporcionado esse momento. Responder essas questões, só as condições necessárias, são objetos que criaram laços de possibilidades de aprendizagens múltiplas, quando bem aproveitados durante a visita a uma escola.

Embora a escola tenha avançado bastante, na compreensão das maneiras como as crianças abordam o conhecimento e, conseqüentemente, tem se esforçado para produzir metodologias de ensino, que se aproximem dessas formas de conhecer a influência do lúdico, no desenvolvimento da criança, um dos dilemas vividos pelos que procuram inovar a Educação Infantil e a dosagem do material colocado a disposição para esse trabalho com as crianças, sendo que esta deficiência dificulta o desenvolvimento de práticas pedagógicas que favoreceria muito a criança.

Para Souza, (2001:19)

“Por crer que um dos caminhos possíveis para o processo educativo infantil é a consideração da riqueza da cultura lúdica da criança viemos através deste trazer um resgate de jogos tradicionais infantis realizando a seleção de alguns jogos¹ em comunidades do interior de Florianópolis e relatados em sua tese de doutorado.) observados em comunidades do interior da ilha de Santa Catarina. "Jogos tradicionais infantis: são atividades lúdicas desenvolvidas em ruas, quintais, terrenos baldios, produtos da cultura popular transmitidos de geração em geração”, (2001:19)

Na Educação Infantil, as crianças têm uma capacidade extraordinária de reter informações pelo próprio momento de desenvolvimento em que se encontram, e acabam encantando as pessoas a sua volta, por nesta fase, a memória estar em pleno desenvolvimento.

Todavia, são as brincadeiras lúdicas que estimulam a tornarem verdadeiros gênios. Para isso, somente é necessário, proporcionar objetos e situações que levam a agir e quando na utilização dos objetos e ao manipulá-los, vão aprendendo a vivenciar desafios, favorecendo assim, a compreensão, possibilitando um aprendizado eficaz.

Com o lúdico, é possível tocar a curiosidade infantil, brincar com as idéias e apresentar dilemas, descobrir truques, subverter a ordem. Também é

importante, por tocar na vibração do racional, emocional e moral, provocando momentos inusitados de prazer e descobertas.

Sendo parte integrante da vida em geral, o lúdico tem uma função vital para o indivíduo, não só para distensão e descarga de energia, mas principalmente, como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitárias. (VIGOTSKY,1999: 35).

“A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independente de um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz”.

Contudo, à medida que avançam os estudos e as pesquisas, no campo da educação, verificamos que a atividade lúdica ou, mais precisamente, o jogo, tem sido foco do interesse de educadores, psicólogos e de todos os envolvidos com o ensino e a aprendizagem. Sabemos que jogar é importante para a criança e seu desenvolvimento, contribuindo significativamente para que ela construa ou potencialize conhecimentos.

Jogar é um fato cultural em todos os tempos, e apresentam manifestações, características e significados que variam conforme o ambiente, a época, os costumes, os modos de vida dos povos. Em sala, por exemplo, observamos que uma situação de jogo se caracteriza pela curiosidade da criança em brincar com assuntos ou materiais que lhes despertem atenção, pela sua iniciativa, pela intenção e pelo interesse com que cria regras ou utiliza idéias ou sugestões com as quais toma contato.

É preciso entender, porém, que para tornar-se um trabalho produtor, o jogo carece de uma estratégia didática bem planejada e orientada pelo professor. Um simples manipular de peças ou regras não pode garantir aprendizagem nem ser entendido como situação para que ela construa algum conhecimento.

Como diz o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil,(1998:23) *“é preciso que haja uma intencionalidade educativa e isto quer dizer: planejar, prever etapas para alcançar objetivos definidos e extrair do jogo, as atividades que lhe forem decorrentes”.*

Jogo e matemática, na Educação Infantil, podem e devem, percorrer caminhos em conjunto, principalmente se levarmos em consideração a idéia de que a criança, nessa faixa etária, pode construir conhecimentos sobre qualquer área, num contexto que lhe seja favorável, vivenciando situações, refletindo sobre elas, levantando hipóteses, estabelecendo conclusões e comunicando-as, dividindo com o outro, o seu pensar.

Contagem, relações quantitativas e espaciais, entre outras, são noções que podem ser construídas pelas crianças quando lhes dão oportunidades de interação com o meio de intercâmbios com os outros, com seus colegas que têm interesses, conhecimentos e necessidades em comum e que podem ser compartilhados. No trabalho, com as noções matemáticas, o jogo bem planejado e com objetivos bem definidos, devem estar presente.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

“Os jogos podem auxiliar a criança pré-escolar a tornar-se capaz de: reconhecer e valorizar os números, as operações numéricas, as contagens e as noções espaciais como ferramentas necessárias no seu cotidiano; comunicar idéias matemáticas, hipóteses, processos utilizados e resultados encontrados em situações-problema, relativos a quantidades, espaço físico e medida, utilizando a linguagem oral e a linguagem matemática”. (1998:56)

Podem também, constituírem-se estratégias para o desenvolvimento da autoconfiança e da sua própria capacidade de lidar com situações novas, utilizando suas descobertas e seus conhecimentos prévios.

2.1- CONCEITOS GERAIS SOBRE O LÚDICO, FORMAS DE APRESENTAÇÃO E CLASSIFICAÇÕES.

Confunde-se “ensinar” com “transmitir” e, nesse contexto, o aluno torna-se agente da aprendizagem e o professor um transmissor distante das necessidades do aluno. Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores do castigo da reprovação. Atualmente, essa idéia torna-se

absurda quando se propõe a definir ações, com objetivos que torna a aprendizagem significativa.

A idéia de um ensino despertado pelo interesse do aluno, acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante, independente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. (VIGOTSKY, 1999: 92).

“Durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos.”

Portanto, seu interesse passa a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor passa a ser, um gerador de situações estimuladoras e eficazes, é nesse contexto que as atividades lúdicas ganham um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e faz isso geralmente sozinho, desenvolvendo assim, níveis diferentes de sua experiência pessoal e social.

A arte na educação infantil vem dando espaço para criar novos meios de se trabalhar, usando novas técnicas, tais como, criando suas próprias brincadeiras e construindo os brinquedos com sucatas, com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança possa aprender brincando. Por ser um local aonde as crianças permanecem por algumas horas, é um espaço em que acontece uma interação educacional. Todas essas idéias novas, apesar do encantamento que desperta, vêm passando todos esses anos por dificuldades, sobretudo econômicas.

Dentro do contexto social brasileiro, a oportunidade do brincar assumiu, características próprias, voltadas para atender as crianças e as famílias brasileira. Na educação tradicional o foco principal era voltado somente para a transmissão de conteúdos, com a mudança radical o ensino da arte e a aprendizagem foram adotando a arte nas salas de aula.

Segundo FREUD *“O mundo real nada mais é que uma confusão de ruídos, formas cores, odores e texturas, essencialmente sem significado, até o momento em que a mente humana não impõe algumas ordens.”* (1980: 26).

Com o desenvolvimento desses princípios as crianças foram reconhecidas por suas manifestações espontâneas, elas valorizavam a livre expressão e sensibilizavam-se com a experimentação artística. As atividades lúdicas ajudam a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor, a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Muitos são os pensadores em destaque atualmente, que demonstram estar vivo, o interesse pela questão lúdica e compreendem ser estas atividades as quais contém em si mesmo, o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da caminhada humana.

Sobre isto, (DOHME 2003: 91).

“A criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprias; demonstram ainda que não se aprende nada senão por meio de uma conquista ativa.” Não deis a vosso aluno nenhuma espécie de lição verbal, só da experiência ele deve receber.”

No entanto, cabe ao professor, certificar-se das diversas formas de apresentação e classificações da atividade lúdica, tornando as mesmas, entendidas pelos participantes, tanto as regras, as metas e o funcionamento, ajustando a sua turma de acordo com seu contexto real.

2.2 O BRINCAR

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato da criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como: a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também, algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Afirma LIMA, (2004: 29).

“A criança brinca, para conhecer-se a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos em seu contexto, ou seja, o uso cultural

dos objetos ; para desenvolver a linguagem e a narrativa para trabalhar com o imaginário para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta”.

Entretanto, a diferenciação de papéis se faz presente, sobretudo, no faz de conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivencia. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro.

No faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento e que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstancias.

Brincar funciona como um cenário, no qual, as crianças tornam-se capazes, não só de imitar a vida, como também podem ter filhos, cozinhar e ir ao circo. Ao brincar de faz-de-conta, as crianças buscam imitar, representar e comunicar de uma forma específica que uma pode ser outra. Que uma pessoa pode ser personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar faz de conta que é outro. Brincar é assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências previa das crianças, e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os, por meio da criação de uma situação imaginária nova.

Brincar constitui-se dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, por que podem experimentar outras, de ser e de pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas, ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens. Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e a

negociação de regras e convivências, assim como, a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. Isso ocorre por que, a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança, que são compartilhados em situações de interação social. Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas, que se baseiam nas polaridades, bem como: presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também internalizam e elaboram suas emoções e sentimentos, desenvolvendo o sentido próprio de moral e de justiça. Além da imitação e do faz-de-conta, a oposição é um recurso fundamental no processo de construção do sujeito. Opor-se, significa, em certo sentido, diferenciar-se do outro, afirmar o seu ponto de vista, os seus desejos.

Do ponto de vista psicanalítico, FREUD e Lacan (1980:74) consideram que:

“O brinquedo um instrumento não verbal valioso, um fazer efeito da estruturação significante do sujeito, um recurso importante, de que se valem as crianças para lidar com o mundo fantasmático”... « A brincadeira tem um lugar, um tempo e uma função muito importante: preparar a criança para um relacionamento social, e que é pelo jogo que a criança recebe e se compromete com o sistema lingüístico exterior a ele”.

A participação ativa da criança e a natureza lúdica e prazerosa inerente a diferentes tipos de jogos tem servido de argumento para fortalecer a concepção segundo a qual aprende-se brincando. Essa afirmativa, em parte, é correta e se contrapõe à orientação de que para aprender é necessário um ambiente em que predomine a rigidez, a disciplina e silêncio.

Portanto, essa brincadeira deve ser levada a sério. O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade. O jogo essencial para saúde mental e física, acredito não haver dúvidas quanto à importância das atividades lúdicas, já que elas se constituem numa atividade natural, espontânea e necessária a toda as crianças.

Por isso, LUCK (2000:13) tem uma mensagem a dar para a escola: *“O brincar ajuda as crianças a formarem um bom conceito de mundo, um mundo aonde afetividade é escolhida, a criatividade estimulada e os direitos respeitados”*

Vários são os contextos em que tal conduta pode ocorrer, sua intensidade depende de vários fatores, tais como: características pessoais, grau de liberdade oferecido pelo meio, momento específico do desenvolvimento pessoal em que se encontra. É comum haver fases em que a oposição é mais intensa, ocorrendo de forma sistemática e concentrada.

2.3- A INTERAÇÃO

O desenvolvimento da capacidade de se relacionar depende, entre outras coisas, de oportunidades de interação com crianças da mesma idade ou de idades diferentes, em situações diversas. Cabe ao professor promover atividades individuais ou em grupo, respeitando as diferenças e estimulando a troca entre crianças.

Para as crianças que ainda não andam sozinhas, é fundamental que se pense no local onde serão acomodadas. Se forem mantidas em berços, por exemplo, terão mais dificuldade para comunicar-se do que se forem acomodadas em colchões ou almofadas espalhadas pelo chão de onde possam se enxergar mais facilmente, arrastar-se em direção ao parceiro, emitir balbucios ou sorrisos. A estruturação do espaço em áreas menores, o que possibilita mais intimidade e segurança, tende a ser fator facilitador.

A disposição de objetos atraentes ao alcance das crianças, também auxilia no estabelecimento de interações, uma vez que servem como suporte e estímulo para encadeamento das ações.

Um aspecto a ser levado em conta é a quantidade de exemplares de brinquedos ou objetos significativos colocados à disposição. A oferta de múltiplos exemplares pode facilitar a comunicação, na medida em que propicia ações paralelas de imitação, bem como ações encadeadas de faz-de-conta. Além disso, tal procedimento tem chances de reduzir incidência de conflitos em torno da posse de objetos. O faz-de-conta é momento privilegiado de interação entre as crianças. Por isso, a importância de ter espaço assegurado na rotina ao longo de toda a educação infantil.

Segundo SOUZA (2001:67):

“ As crianças são especialistas em brincar e, nas atividades lúdicas, elas desenvolvem seus aspectos cognitivos, afetivos e motores. O jogo, portanto, é um dos recursos concretos para o desenvolvimento infantil. As experiências e as ações lúdicas são fundamentais na autoconstrução da infância. No brincar, no jogar as crianças correm, saltam, arremessam, imitam, fazem de conta, sempre de forma alegre e prazerosa.”

O estabelecimento de condições adequadas para as interações, está pautado, tanto nas questões emocionais e afetivas, quanto nas cognitivas. As interações de diferentes crianças, incluindo aquelas com necessidades especiais, assim como, com conhecimentos específicos diferenciados, são fatores de desenvolvimento e aprendizagem, quando se criam situações de ajuda mútua e cooperação. As características de cada criança, sejam no âmbito afetivo, seja no emocional, social ou cognitivo, devem ser levadas em conta, quando se organizam situações de trabalho ou jogo em grupo ou em momento de brincadeira que ocorrem livremente.

O domínio da fala diversifica as modalidades de interação, favorecendo o intercâmbio de idéias, realidades e pontos de vista. A observação das interações espontâneas revela o quanto, as crianças conversam entre si. Não seria possível inventariar os possíveis temas de conversa, pois o repertório é infinito, refletindo vivências pessoais, desejos, fantasias, projetos, conhecimentos. Por exemplo, ao conversarem sobre assuntos do universo familiar de cada um, todos os participantes se enriquecem, pela oportunidade de expressão e de contato com outras vivências. Dada a importância do diálogo na construção de conhecimentos sobre si e sobre outro, são aconselháveis, situações em que a conversa seja principal objetivo.

Na brincadeira e jogos espontâneos, a conversa também costuma estar presente, ao lado desses momentos, é recomendável que o professor escolha as conversas também durante as atividades mais sistematizadas, tal como, a realização de uma colagem, de um desenho, a redação de um texto ou leitura de um livro. Compartilhar com o outro suas dúvidas, expressar suas ansiedades, comunicar suas descobertas, são ações que favorecem a aprendizagem.

ANTUNES, (1998:123): *“O caminho do intelecto passa pelas mãos porque é por meio do movimento e do toque que os pequenos exploram e*

decodificam o mundo ao seu redor. A criança ama tocar os objetos para depois poder conhecer”.

A cooperação consolida-se com a interação possível nesta faixa etária, pode ser desenvolvida por meio de atividades em grupo, e cada criança desempenha um papel ou tarefa para a realização de um objetivo comum. O adulto pode auxiliar na distribuição das funções, mas o interessante é que as crianças adquiram progressiva autonomia para fazê-lo. Paralelamente a esse processo de divisão de tarefas, para a integração em torno de um objetivo comum, as crianças desenvolvem o sentimento de pertencer a um grupo. Cuidar das relações que se criam entre os vários elementos que compõem o grupo, deve ser uma preocupação do professor.

A ação do professor de educação infantil, como mediador das relações entre as crianças e os diversos universos sociais nos quais elas interagem, possibilita a criação de condições para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, à cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e aos outros. Assim como, desenvolver sentimentos de justiça e ações de cuidado para consigo e para com os outros. Em relações às regras, além de se manter a preocupação, quanto à clareza e transparência na sua apresentação, e à coerência das sanções, é preciso dar oportunidade para que as crianças participem do estabelecimento de regras que irão afetar-lhe diretamente.

Na instituição coletiva, não são todas as regras que podem ser modificadas em função dos acordos feitos entre professores e crianças. Os horários das refeições, por exemplo, assim como, o uso de espaços comuns ou mesmo os horários de chegada e saída, dependem de uma complexa rede que envolve funcionários, pais e o conjunto das crianças atendidas, dificultando a sua modificação por pequenos grupos. Esse assunto pode se transformar em interessante tema de conversa com as crianças, podendo até, conforme o interesse que despertar justificar a realização de um projeto de pesquisa sobre algumas leis e regras da vida em grupo.

Todavia, há muitas regras que são sensíveis, passíveis de serem discutidas e reformuladas no âmbito de um grupo específico, como por exemplo, as que tratam das atitudes diante dos colegas, do uso de materiais, da organização do

espaço etc. promover debates em que as crianças possam se pronunciar e exprimir suas opiniões, até que se coordenem os pontos de vista para o estabelecimento de regras comuns, é um procedimento a ser assegurado no planejamento pedagógico. Além das regras, as sanções para o caso de descumprimento delas, também devem ser tema de conversa, na qual a ponderação e medida do adulto, têm papel fundamental.

Uma noção importante de ser trabalhada na perspectiva de uma moral autônoma, é que as sanções devem guardar coerência com a regra transgredida, ou seja, que haja reciprocidade entre ambas. Um exemplo de sanção por reciprocidade, é a situação de um grupo de crianças que é impedido de participar da oficina de artes por ter destruído o material que seria utilizado. Neste mesmo exemplo, se a sanção proposta pelo adulto fosse a proibição de ir ao parque, haveria uma relação arbitrária, em que a sanção não está de acordo com a falta cometida. Para que a deliberação coletiva sobre regras de convivência, seja transformada em conteúdo mais sistematizado, pode-se pensar no registro delas.

2.4 AS HISTÓRIAS INFANTIS

As histórias encantam, motivam e estimulam as crianças a criarem, como também podem, por si só, entretê-las, usadas também, combinadas com outro tipo de atividades, como dar introdução em jogo que usara um enredo especial, sustentar uma dramatização, com isso percebe-se que as histórias atingem aos objetivos de desenvolver a memorização, a percepção auditiva e atenção.

LUZURIAGA, (1989:109)

[...] “as histórias constituem de apurados estudos, observações e pesquisas, cujo fim essencial, consiste em tirar todo o partido possível de tão atraente atividade pedagógica, separando-se o joio do trigo, aprimorando-se o que for bom, e suprimindo-se às toxinas que a ignorância ou a malícia humana hajam ali enxertado”

Por estas considerações, vê-se que na concepção da autora, a história não é um relato, não é uma mera criação sem conseqüências, mas fruto de um conjunto de saberes que faz com que ela seja bem aceita, se perpetue, funcione como um veículo de comunicação entre o adulto e a criança e que causa um impacto capaz de obter reações deste público, tornando assim, um valor educacional

considerável para o método do ensino e aprendizagem, com a finalidade de comover e de agradar.

A história de criatividade que é bastante peculiar, consegue dar exemplos concretos de situações abstratas como a auto-estima e o reconhecimento das próprias potencialidades, valorizando a junção dos três componentes: coragem, amor e inteligência, obtendo dessa forma, o sucesso em alegrar, contagiar e proporcionar as crianças, momentos bastante prazerosos.

Com o conto de histórias na sala de aula é possível também proporcionar razões para que as crianças entendam as diversidades das tradições e costumes dos povos.

O mito é narrativo de personagens que tem poderes divinos e realizam façanhas muito distantes do cotidiano, como viajar em carruagens de fogo, renascer das cinzas ou viver no Olímpio. Nessas histórias, as relações humanas, como casamentos, nascimentos, assassinatos, ocorrem sem grandes explicações e as mensagens que encerram na maioria das vezes, encontram-se escondidas, dissimuladas ou fragmentadas, devido às distorções das transmissões orais ocorridas ao longo do tempo.

Segundo DELDUQUE, contar boas histórias da literatura infantil influencia diretamente na formação de bons leitores, além de enriquecer o vocabulário e desenvolver a linguagem (2005:3)

Sabemos que vários são os tipos de histórias, as quais, podem se utilizar no cotidiano método de ensino, portanto as aconselháveis, que podem ter um aproveitamento mais significativo na aprendizagem com as crianças, são as histórias reais, porém deve-se tomar extremo cuidado para que as histórias estejam de acordo com o desenvolvimento intelectual e emocional das crianças, sob pena de elas não entenderem e não aproveitarem.

Nesse caso, deve haver preocupação de explicitar melhor os fatos que estão relacionados com a mensagem, repeti-los, inserir explicações e até inserir outros fatos que os explique melhor, podem ser até imaginários, desde que não prejudiquem a linha principal da história.

Devido a estas questões, aquele que irá contar uma história, deverá estar ciente de que será preciso algumas habilidades e preparação. Normalmente,

se objetiva a transmissão de determinada mensagem ou a sua utilização como ferramenta educacional.

Para LUZURIAGA, (1989:79)

“A leitura da história torna-se obrigatória, quando a beleza, o interesse da narrativa, não reside propriamente no enredo, mas na forma suave e agradável pela qual foi escrita, no estilo do autor, na originalidade de suas frases, no encanto literário de suas expressões”

No entanto, nota-se que o uso de recursos auxiliares é permitido desde que não seja radicalizado em obter a beleza da narração pura da história. O mais aconselhável é usar uma atitude conciliatória que parece ser a melhor e a de variar o máximo possível, as apresentações onde se incluem as narrações puras e simples, que incitam a imaginação, aquelas com os mais variados recursos que possibilitem referências, aumentem a atenção, permitam uma melhor compreensão da mensagem e apresentam diversos aspectos artísticos e estéticos.

2.5- A DRAMATIZAÇÃO.

A dramatização reveste-se de grande interesse inicialmente por ter grande apelo atrativo, tanto por parte de quem a produz, e de quem a assiste. Tem beleza estética, artística. É um momento de encontro onde se exercita a sociabilidade, seja pelo ponto de vista dos atores, ou do ponto de vista do público. É portanto um importante agente de formação cultural, independentemente da escola, a dramatização faz parte da vida da criança. .

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais P.C.N. ARTE,

“ A dramatização acompanha o desenvolvimento da criança como uma manifestação espontânea, assumindo feições e funções diversas, sem perder jamais o caráter de interações e de promoção de equilíbrio entre ela e o meio ambiente”. (2001. 86).

Nasce espontaneamente, como uma necessidade, mediando a criança ao mundo, isto é, propiciando por si mesma, uma leitura de mundo, captação da realidade, e a expressão pessoal desta leitura. Através de seus desenhos, da pintura, da escultura do trabalho na areia, na terra a criança dramatiza o seu entendimento da visão do mundo, podem aprender muito sobre o seu modo de pensar, as habilidades que possuem, com suas cantigas e acalantos, dos sons e

ritmos elas inventa e expressa seus sentimentos, dos jogos de faz-de-conta, do brincar de casinha, de professora, de tv, de montar barracas e fazer piqueniques imaginários, ela demonstra seus desejos. De suas falas em prosa e verso, ela demonstra a sua capacidade de expressão pelo entendimento o qual foi adquirido pelo que a ela foi proporcionado a ouvir e visualizar.

A Trama é um dos elementos principais, sentidos em uma dramatização de cunho amador, é o desenvolvimento dos fatos que contem geralmente desafios, conflitos e conquistas, todos com situações que envolvem sentimentos como o amor, a amizade, o ódio e tantos outros. Geralmente acontecem em partes, chamadas de atos, que por sua vez se subdividem em cenas e quadros.

Para DOLHME (2003:135): uma trama pode se apresentar em diversos gêneros:

- . Comédia: os fatos no todo ou em parte são engraçados e tem um desenlace feliz.
- . Aventura: existe um objetivo a ser conquistado através da superação de inúmeras barreiras que exigem coragem, astúcia e determinação do protagonista.
- . Romance: os fatos são leves, os sentimentos sublimes e o desfecho geralmente satisfatório e positivo para o protagonista.
- . Drama: as circunstancias são adversas ao protagonista ou o desenlace è doloroso.
- . Tragédia: o conflito cria uma situação fatalmente adversa ao protagonista e que afeta a vida de uma comunidade, ou ate nação.

Os fatos que constituem cada um desses gêneros podem ter características de:

- . Vida cotidiana: são possíveis de acontecerem no dia-a-dia de qualquer pessoa. Neste caso eles podem ser: a) Fatos verídicos acontecem na realidade ou que, com alguma adaptação, se apóiam em relatos verídicos.b) Imaginários: fatos baseados nas características da natureza humana, entrelaçados de maneira nova, porem, possíveis de acontecer na realidade.
- . Histórico: quando relatam fatos que aconteceram no passado devidamente registrados pela literatura.

. Fantasiado: quando envolvem irreabilidade, fruto da fantasia .Os personagens são fantásticos ou tem poderes sobrenaturais.

Devem se evitar enredos trágicos. As comedias, as tramas românticas e de aventuras são o mais adequadas às crianças, seja para assistirem ou para representarem. Cada um desses gêneros tem as suas subdivisões e estas guardam diferenças entre si que afetam no planejamento e na aplicação com crianças.

O ponto importante è observar se o enredo suporta uma forma de apresentação possível de ser feita pelas crianças. Isto esta ligada á complexidade do enredo, á quantidade de elementos que ele necessita para caracterizar os pontos importantes que suscitarão a graça, a emoção, o encantamento.

As formas de apresentação podem ser as seguintes:

Clássica: è aquela composta de dois a três atos. Na sucessão de fatos, embora haja predominância do gênero representado como humor ou suspense, há cenas de outro gênero, serio ou romântico. Embora as crianças apreciem assistir, è uma forma muito difícil de ser trabalhada quando elas são os atores. Quando se deseja trabalhar com crianças desta forma, não se deve exceder de apresentações de cerca de 15 minutos (ainda assim este tempo variando com faixa etária) e é necessário, a interferência dos adultos quanto á adaptação do texto, definição de cenário, de caracterização, de continuidade e de direção.

Enquete: tem somente um ato e, mesmo assim, é bastante curta (dois a três minutos). Geralmente aborda fatos satíricos expressos pelos atores através de gesticulação exagerada. Agrada muito às crianças e é a que melhor se adapta para ser apresentada por elas. Nesta categoria, elas são capazes de fazer praticamente tudo: criar ou adaptar o texto, divertindo-se com isso e também desenvolvidas inúmeras habilidades.

CAPITULO III

3- O PAPEL EDUCACIONAL DAS ATIVIDADES LÚDICAS

O propósito da escola deve ser educar para a compreensão e para ajudar os alunos a encontrar seu próprio equilíbrio. Há muitas vantagens em adotar o lúdico como uma das bases teóricas do trabalho na escola. Talvez a primeira delas seja parte do princípio de que nem todas as crianças têm o mesmo interesse e habilidades, nem todas aprendem da mesma maneira. *“A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social para crianças”*. (Referencial Curricular 2001:36).

Diante disso, a educação é um processo que se realiza dentro do próprio indivíduo e não um acontecimento exterior a ele. A verdadeira educação é a auto-educação. Isto significa dizer que o ser humano se educa a si mesmo e tudo o que o professor ensina a uma criança, tudo o que ele lhe mostra, os caminhos que lhe apontam, as experiências que lhe oportuniza, não são nada mais que meios estratégicos para que a própria criança faça a sua educação, construa a si mesmo e construa o seu saber. Educar pode ser traduzido por oportunizar a criança situações que lhe possibilitem aprender ser, a tornar-se capaz, a criar, a participar e a transformar a si, ao ambiente e ao contexto onde vive.

A Educação Infantil primeira etapa da Educação Básica, pretende então, auxiliar a criança a desenvolver-se, as suas possibilidades como ser humano, por que ela é livre de pré-conceitos, está disponível para a vida e atenta a tudo.

Diante de sua aguçada curiosidade, a escola tem como principal papel, levá-la a explorar e relacionar-se com o mundo que a rodeia.

No trabalho com a interdisciplinaridade lúdica existe sempre a preocupação da escola, em variar a rotina, e executar atividades prazerosas, dando assim, a oportunidade de atender todas as crianças com potencialidades e ritmos diferentes, através de estratégias abrangentes e diferenciadas.

Segundo DEIORS, (2001:67) *“recreação significa restaurar, verificar, recriar, rejuvenescer, recuperar-se física, mental e espiritualmente”*. No entanto a escola tem como papel, dar importância significativa no mundo infantil, proporcionando momentos recreativos como instrumentos auxiliares no processo educativo da clientela infantil, para que durante essa fase possam ser estabelecidos grandes contatos, na escala interna de valores, propiciando às crianças, vivenciar a fascinação e a magia do lúdico, tornando assim, crianças fortalecidas e maduras para reconhecer e valorizar sua verdadeira essência.

A escola, quando criativa em desempenhar as inúmeras atividades lúdicas para as crianças, ela cria as condições para perceber a personalidade da criança, como: tipo de temperamento (tímida, inquieta, agressiva, alegre, calma, temperamental, líder, egoísta, teimosa, introvertida, extrovertida ou nervosa), podendo através destas descobertas, encontrarem meios de canalizá-los atividades, trabalhando seus comportamentos. Por estes e outros motivos, é que o papel da escola, de implementar uma aprendizagem interdisciplinar que valorize as atividades lúdicas como fonte importantíssima para o melhor desenvolvimento cognitivo, afetivo e emocional da criança.

Nestas perspectivas, a escola precisa articular um trabalho coletivo entre os profissionais para o melhor desenvolvimento de habilidades para que isso venha auxiliar no processo de aprendizagem da criança, incentivando a tornarem-se criativas, motivadas e espontâneas, onde possam superar sua timidez, tornando-as observadoras, atentas, perceptivas e enriquecidas, agindo eficientemente na vida cooperativa do trabalho coletivo.

Entende-se criança como um ser diferente do adulto, diferenciando na idade, na maturidade, além de ter certos comportamentos típicos. Porém, tirando a idade, o limite entre criança e adulto é complexo, pois este limite está associado à

cultura, ao momento histórico e aos papéis determinados pela sociedade. Estes papéis dependem da classe social-econômica em que está inserida a criança e sua família. Não tem como tratar a criança analisando somente sua 'natureza infantil', desvinculando-a das relações sociais de produção existente na realidade.

Para (KRAMER, 1982 :23).

“As aspirações educacionais aumentam à proporção em que ele acredita que a escolaridade poderá representar maiores ganhos, o que provoca freqüentemente a inserção da criança no trabalho simultâneo à vida escolar. (...) A educação tem um valor de investimento a médio ou longo prazo e o desenvolvimento da criança contribuíra futuramente para aumentar o capital familiar”.

A valorização e o sentimento atribuídos à infância nem sempre existiram da forma como hoje são concebidas e difundidas, tendo sido modificadas a partir de mudanças econômicas e políticas da estrutura social. Percebe-se essas transformações em pinturas, diários de família, testamentos, igrejas e túmulos, o que demonstram que família e escola nem sempre existiram da mesma forma.

As atividades lúdicas podem ser trabalhadas através da: música, das brincadeiras de roda, do jogo, da expressão corporal, da dança, dramatizações, teatro etc.... Todas essas atividades exerceram grande fascinação sobre as crianças e acompanha o homem desde os primórdios, como por meio da dança, o aluno experimenta a palavra. Ao “falar” com o corpo, ele abre a possibilidade de conhecer a si mesmo, de outra maneira, e melhora sua auto-estima. O simples prazer de movimentar o corpo, alivia o estresse diário e as tensões escolares.

Para isso, é importante que o corpo não seja tratado como instrumento, mas como forma de comunicação. Ouvir música faz parte da cultura da criança. Ela dá identidade ao grupo de colegas e companheira nos momentos de solidão e ajuda a moldar atitudes e comportamentos. A escola tem então, o papel de desenvolver a cultura musical do aluno, estabelecendo participando de eventos de cultura popular, shows, concertos e festivais. Nessa idade, a criança deve ter acesso a diversos tipos de música para ampliar seu repertório.

Faz parte da vida do ser humano, a necessidade de contar histórias, narrar fatos e recriar acontecimentos. O teatro, dessa forma, sempre se constituiu como meio de compreender a realidade em que vivemos e transcender seus limites. É um jogo de construção, que promove o desenvolvimento da criatividade e abre sentimentos e atitudes.

Nunca as pessoas foram tão bombardeadas por imagens, como nestas últimas décadas. É uma exploração de cores, formas e luzes inéditas na história. Saber ser, e perceber as manifestações visuais, distinguindo sentimentos, idéias e qualidades, fazem parte das aulas de artes visuais. Além das formas tradicionais, como pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, objetos e cerâmica, o século XX acompanhou o nascimento de outras modalidades de expressão visual. Inclui-se nesse rol, a fotografia, as artes gráficas, o cinema, a televisão, a computação, o vídeo e a holografia. Elas podem ser combinadas de diferentes modos.

Com todas essas fontes de informações, nota-se que o verdadeiro papel educacional da escola, é dar importâncias ao prazer artístico e entender que as experiências de desenhar, cantar, filmar, gravar ou dramatizar, não são atividades que visam a distraí-los da “seriedade” das outras áreas, mas representam uma produção específica. Sabe-se que ao fazer e conhecer arte, a criança percorre trajetórias de aprendizagem que proporcionam conhecimentos diversos sobre sua relação com o mundo. Além disso, desenvolvem potencialidades importantes para a vida adulta, tais como, percepção, observação, imaginação e sensibilidade. Esses são valores que podem contribuir tanto para a consciência de seu lugar no mundo, como para a compreensão de conteúdos das outras áreas do currículo.

3.1 INFLUÊNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO MÉTODO DE ENSINO

Toda criança é semelhante a inúmeras outras em alguns aspectos e singularíssima em outros. Irá se desenvolver ao longo da vida como resultado de uma evolução extremamente complexa que combinou, pelo menos, três percursos: a evolução biológica, desde os primatas até o ser humano, a evolução histórico-cultural, que resultou na progressiva transformação do homem primitivo ao ser contemporâneo, e do desenvolvimento intelectual de uma personalidade específica (octogênese), pela qual atravessa inúmeros estágios, de bebê a vida adulta.

Essas crianças adaptam-se e participam de suas culturas de formas extremamente complexas que refletem a diversidade e a riqueza da humanidade e possuem a habilidade de se recuperar de circunstâncias difíceis ou experiências estressantes, adaptando-se ao ambiente e, portanto aos desafios da vida. Esse

poder humano de recuperação, no entanto, não significa que um incidente traumático na infância possa sempre estar desprovido de conseqüências emocionais graves, e algumas vezes irreversíveis, mas, por outro lado, eventos posteriores podem progressivamente modificar alguns resultados dessas experiências, o resto quase nada. Um ambiente afetuoso e uma educação rica em estímulos ajudam a superar muitas das privações e atenuar os efeitos de conseqüências emocionais.

A importância do ambiente e da educação necessita, entretanto, ser percebida em uma dimensão expressiva, mas não infinita. Nenhuma criança é uma esponja passiva que absorve o que lhe é apresentado. Ao contrario, modelam ativamente seu próprio ambiente e se tornam agentes de seu processo de crescimento e das forças ambientais que elas mesmas ajudam a formar. Em síntese, o ambiente e a educação fluem do mundo externo para a criança e da própria criança para o mundo.

VYGOTSKY (1984:36) chama a atenção para o fato de que compreender adequadamente o desenvolvimento, devemos considerar não apenas o nível de desenvolvimento real da criança, mas também seu desenvolvimento potencial, isto é, sua capacidade de realizar tarefas com a ajuda de professores ou de companheiros mais capacitados.

Essa possibilidade de alteração no desenvolvimento de uma pessoa pela interferência de outra é fundamental na teoria de Vygotsky; isto porque representa um momento de desenvolvimento: não é qualquer indivíduo que pode, a partir da ajuda de outro, realizar qualquer tarefa, isto é, a capacidade de se beneficiar da colaboração de uma outra pessoa vai ocorrer num certo nível de desenvolvimento, não antes. A idéia de nível de desenvolvimento capta, assim, um momento do desenvolvimento que caracteriza não as etapas já alcançadas, já consolidadas, mas etapas posteriores, nas quais a interferência de outras pessoas afeta significativamente o resultado da ação individual.

Desde o nascimento, as linhas inatas do bebê interferem na maneira como pais e professores se relacionam com essa criança. “Mesmo uma pessoa menos informada sabe que existem crianças, comunicativas e fechadas ativas e calmas, apáticas e ligados“. A adequação entre os adultos e a criança produz afetações recíprocas e todas as atividades lúdicas para estimular suas múltiplas inteligências somente ganham validade quando centrados sobre o próprio indivíduo.

Em outras palavras, toda a atividade lúdica pode ser usada para muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre impossível de ser generalizado.

Portanto a sala de aula é o espaço no qual os professores e os alunos se encontram e interagem em torno do conhecimento. Essa interação, que constrói a dinâmica da sala de aula, é em grande parte decorrente da forma como o professor vê o progresso de ensino-aprendizagem. A idéia que se tinha no passado, de alunos relativamente fáceis de serem moldadas e dirigidas a partir do exterior não existem mais. Foi substituída pelo entendimento de que, ao contrario, eles selecionam determinados aspectos do meio físico e social, os assimilam e processam, conferindo-lhes significados. Com isso, a concepção de aprendizagem muda radicalmente.

Se antes a aprendizagem era vista como produto quase que exclusivo do comportamento do professor e da metodologia de ensino adotada, agora as contribuições dos próprios alunos são ressaltadas em seus conhecimentos, capacidades e habilidades prévias, sua percepção de escola e professor; suas expectativas e atitudes diante do ensino.

SOUZA (2001:79)

“(...) É com crianças que contam com tudo isso que os professores têm que lidar em sala de aula: uns são mais cordatos, outros mais difíceis, uns acatam, outros resistem. Pouco a pouco, vão se apropriando dos ensinamentos da escola, a luz do que já conhecem. Nessa medida, constroem seu conhecimento”.

Mas, nossos alunos não constroem sozinhos seus conhecimentos. O caráter construtivo da aprendizagem só aparece na interação mantida com os professores e colegas. A construção do conhecimento é, portanto, um processo coletivo, que envolve alunos, professor e conteúdos de aprendizagem. Compete ao professor ajudar seus alunos a se apropriar dos conteúdos escolares. Tudo indica que a “boa” ajuda esta diretamente ligada à forma como o aluno é percebido.

Se eles forem visto como competentes menores serão o direcionamento e o nível de ajuda fornecido pelo professor. E vice-versa: para uma percepção de menor competência, maior a ajuda e o direcionamento. Claro que quanto mais afinado for o “olhar” do professor com a situação efetivamente vivida pelo aluno, mais ajudado será seu auxilio e mais eficaz seu ensino. A eficácia do ensino depende, em grande parte, de quanto às intervenções realizadas pelos

educadores são compatíveis com o nível de dificuldade que os alunos enfrentam: mais dificuldades, maior a ajuda; menor dificuldade, menor a ajuda, até que ela se torne dispensável, pois só assim é que o aluno aprende a construir seu próprio conhecimento.

Quando a criança vence suas primeiras dificuldades físico-posturais por exemplo sustentação do tronco superior, acontece concomitantemente uma maior exploração do meio. Ela observa, manipula e ressignifica tudo a sua volta. É nesse momento que habitualmente acontece à manipulação primeira de abjetos, como o giz de cera, pinceis a tinta, etc.

NEGRINE (1994:20), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que "*quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica*".

Assim bem antes que uma criança possa organizar e elaborar seus desenhos, melhor seus primeiros traços, é necessário encoraja-la a descobrir os objetos, suas cores e suas formas elas aceitará melhor as condutas e as técnicas precisam cada vez mais ser organizadas e /ou estruturadas (modo de utilizar, controle do gesto...) se já tiver conhecimentos prévios dos materiais , bem como oportunidade de livre exploração dos utensílios , dos materiais e da disposição destes no local. As descobertas feitas pelas crianças pequenas são mais significativas e mais importantes do que o resultado estético obtido.

É importante que se proporcione o maior número de experiências com materiais alusivos à construção de desenhos, pinturas, formas em argila, de modo que a crianças possa tocar e reconhecer os materiais, misturar e apreciar livremente os resultados e ter prazer e ludicidade nesse jogo criativo.

NEGRINE afirma (1994:20)

"Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo".

A atenção do adulto nesse período de intensa descoberta da criança é muito importante. É ele quem acompanha os primeiros passos da criança, seus primeiros gestos suas primeiras sensações. Nesse momento, a criança busca

compreender noções de lugar, espaço, tamanho, textura e adquirir conceitos como quente e frio e nome das cores e dos materiais, etc. Com o auxílio do adulto, aconteceu, simultaneamente, um grande enriquecimento do vocabulário e do repertório na argumentação.

“Para conhecer os objetos que a cercam, a criança deve agir sobre eles, transformando-os até chegar a compreendê-los” (PIAGET, 1979:75). Essa apropriação das coisas do mundo resulta, portanto, da própria atitude da criança. Ela se apossa do que abstrai de suas experiências e aumenta seu conhecimento. Os objetos também influenciam as ações das crianças, modificando-as, ao mesmo tempo em que tem em suas funções originais modificadas por elas.

Assim, é importante atentar para o fato de que a criança desde muito pequena deve ter a oportunidade de vivenciar algumas experiências antes de ter nas mãos um giz de cera um papel, ou um pincel e tintas para efetuar seus primeiros desenhos. É imprescindível que contatos anteriores com os materiais e procedimento de encorajamento, associados à maturidade motora aconteçam em contextos de significados repletos de amorosidade e prazer. Os gestos e a coordenação motora organizar-se-ão melhor à medida que o adulto lhe proporcionar tal conjuntura, e principalmente lhe proporcionar ampla visão de mundo.

Pedir para esta criança que investigue e descubra os limites existentes em diferentes superfícies e, num segundo momento, proporciona diferentes possibilidades de organizar nesse espaço seus traços e/ou seus primeiros desenhos certamente serão de grande ajuda para que ela obtenha referências e constrói intuitivamente o conceito de proporcionalidade.

Outro fator importante é oferecer a possibilidade de a criança desenvolver seus desenhos em diferentes planos de trabalho; oferecer superfícies na horizontal e na vertical e papel em tamanho grande o suficiente (quanto menor a criança maior devesse ser o papel) contribuirá muito para que a criança construa noções espaciais, bem como a localização e a utilização do espaço proposto. É importante, ainda, ofertar superfícies diferentes do papel, como a madeira ou paredes, por exemplo: brincadeiras, dirigidas ou não, envolvendo manipulação dos materiais pertinentes à construção de desenhos colocam a criança na linguagem natural de seu universo, podendo ser pinturas com esponjas, com as mãos, com os

pés, etc. Essa atividade permite que a criança interaja com o universo das artes e se aproprie dele de forma lúdica e significativa.

A progressão gradativa do controle físico – postura e a crescente conquista motora associadas a curiosidades aguçadas e a vontade de explorar e dominar o mundo ao seu redor, fazem com que a atividade antes do desenvolvimento e a construção de desenhos aumente em quantidade e qualidade.

Aos poucos, essa criança já se organiza melhor no tempo e no espaço, já utiliza com maior propriedade os materiais e suas possibilidades. As formas são mais definidas e buscam cada vez mais correspondência com o contexto vivenciado. É interessante observar que a criança vai regulando cuidadosamente o diálogo com o desenho à medida que dialoga com parceiros e/ou absorve interferências ambientais, vai modificando e ressignificando seu desenho.

Gradativamente, ela vai construindo seus referenciais de proporcionalidade, cores, espaço tempo, etc. As crianças estão nessa fase desenvolvendo funções mentais bastante elaboradas, está ampliando sua visão de mundo, bem como a percepção do cotidiano, e questões relevantes como "quem fez o papel?", "e as tintas, como foram feitas" faz parte de seu repertório.

Nessa fase, os desenhos carregam uma relação com as emoções mais sinceras, as crianças desenharam seus desejos, seus sonhos, seus amores e seus desamores. Fazem do espaço lúdico-plástico um construir e reconstruir da imaginação e da memória afetiva.

É muito importante respeitar o tempo e o repertório particular de cada criança, não lhe ofertando modelos preconcebidos pelo adulto, ao contrário, permitido que ela mesma crie e recrie sua própria técnica de representação.

À medida que vai crescendo, o que se percebe é que os gestos anteriormente desordenados e exagerados vão pouco a pouco dando forma a expressões mais definidas, organizadas e controladas. A criança passa gradativamente a gerir seus atos comanda o traço e o desenho, aperfeiçoam cada vez mais seus gestos, sua evolução gráfica e psicomotora perante a construção artística.

As formas construídas e determinadas individualmente pelas crianças ajudam a estruturar uma identidade bastante peculiar de modo cada uma constrói

seu grafismo. Para que isso seja possível, os adultos não devem oferecer modelos e desenhos estereotipados, pois a criança tende a substituir sua linguagem expressiva natural pelo desenho do adulto (muitas vezes descontextualizado).

A atenção do adulto “cuidado”, nesses momentos, é relevante, pois a criança, ao mesmo tempo em que precisa de referenciais e orientações, precisa ainda mais de liberdade de ação e reflexão. Habitualmente, pais e professores de crianças pequenas tendem a fazer muitas indagações sobre os desenhos que estas fazem: “O que é isto? O que você desenhou?”. No entanto, muitas vezes a criança manuseia materiais artísticos e produz formas por puro prazer, não havendo intencionalidade de representação, mas, diante da indagação do adulto, ela responde que esta construindo algo cognoscível, alterando dessa forma sua exploração imagética, livre e prazerosa em função das expectativas ansiosas e escolarizastes do mundo adulto.

O caminho da construção gráfico-plástica pela criança pequena passa necessariamente pela exploração livre dos materiais, pela construção das hipóteses sobre estes e pela capacidade imaginativa e investigativa de cada uma. “*Quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular os objetos*”. (KISHIMOTO,1993: 30). Por isso, um ambiente que proporcione a essas mentes criativas é de imenso valor e pode auxiliar a criança nesse percurso, no qual ela se utiliza os recursos simbólicos do meio artístico para construir representações significativas especificam que só a arte é capaz de proporcionar.

A possibilidade de transformar a realidade em uma aprendizagem ludicamente prazerosa proporciona às crianças um canal competente e exclusivo para abordar e elaborar significados importantes e complexos.

CAPÍTULO IV

4 – PESQUISA DE CAMPO: A REALIDADE NA PRÁTICA ESCOLAR.

“Os conhecimentos sobre o corpo, seu processo de conhecimento e desenvolvimento que são construídos concomitantemente com o desenvolvimento de práticas corporais, ao mesmo tempo dão subsídios para o cultivo de bons hábitos de alimentação, higiene e atividade corporal”. (P.C.N, 2001 29-30).

Portanto, é imprescindível que as atividades lúdicas na infância sejam atraentes, diversificadas, com intensidade moderada, de baixo impacto, realizadas de forma gradual, promovendo as aproximações sociais, sendo desenvolvida de preferência coletivamente, respeitando as individualidades de cada um, sem estimular atividades competitivas, pois tanto a ansiedade como o esforço aumenta fatores de risco que não são aconselháveis na faixa etária de vida em que encontra a criança de educação infantil.

Ao fazer um trabalho de pesquisa de campo em uma Escola de Educação Infantil, onde atualmente são matriculadas 103 crianças, percebe-se que a metodologia implantada na escola é efetivamente lúdica. Conta, as professoras, que antigamente a escola desempenhava o papel de cuidar destas crianças é que no princípio, as mesmas eram ministradas em sala de aula, onde as salas eram muito pequenas para a prática de atividades lúdicas ficando limitado somente a atividade de cadeira, música é dança.

Mas que com a implantação do programa PRO INFANTIL, onde tiveram a oportunidade de se ingressarem fazendo assim um estudo continuado, suas mentalidades mudaram compreendendo através dos estudos que a escola tem objetivo de cuidar e educar as crianças. Contam ainda que os seus planejamentos são elaborados diariamente, tendo este objetivos a alcançar como: o horário do banho, o horário das refeições etc., desta maneira desenvolve grandes habilidades

na criança, tendo todos, um preparo para a criação de competências, no intuito de desde cedo, irem adquirindo sua independência pessoal.

Colocam também que o espaço físico da escola vem melhorando gradativamente, proporcionando assim o desenvolvimento de um trabalho com metodologias lúdicas, as quais tem tornado, o cuidar e o educar prazeroso para a criação independente de sua idade.

A pesquisa foi prazerosa e proveitosa, mesmo sem conhecer de perto a realidade e o seu cotidiano na escola, foi possível fazer uma sondagem e observar que todos têm o prazer de estar na escola e participar das atividades que são desenvolvidas pelos professores, sendo interessante, as ações que desenvolvem com as crianças, pois se percebe que com essas crianças eles trabalham atividades como:

- . A importância da vacina;
- . Identificação das partes do corpo, (através de músicas);
- . As profissões dos pais (através dos desenhos);
- . Importância das plantas(através de música);
- . Incentivo a contar histórias;

Orientação espacial {dentro e fora;

- . Movimentos corporais{ membros inferiores e superiores};
- . Atividades de cariciar uns aos outros para serem afetivos;
- . Higiene bucal, corporal e espaço físico;
- . Desenvolvimento da lateralidade;
- . Produção de sons vocais {imitando animais, ruídos, veículos e objetos};
- . Sons corporais como (bater palmas, pés e pernas;
- . Identificação de sexo;
- . Identificação de cores;

Identificação de objetos;

- .Identificação das formas (quadrado, triângulo, retângulo, círculo).

Após a observação das metodologias utilizadas pelas professoras constata-se que as mesmas são estimuladoras para que a criança goste de estudar e que o professor tem aperfeiçoado o processo de ensino e aprendizagem proporcionando ao discente o alcance ao sucesso na sua vida pessoal.

Ainda constata-se que através das atividades feitas de forma lúdica com desprendimento a regra eles se sentiam á vontade a exerce-la mostrando-se assim motivados a pratica de atividades diversificadas melhorando assim suas interações pessoais.

4.1- PESQUISA DE CAMPO

De acordo com a pesquisa realizada em duas escolas municipais com as professoras constatou-se que a maioria utiliza como recursos, fantoches, jogos pedagógicos, exposição de objetos e brinquedos, contudo percebe-se que os educadores estão mais preocupados com o pensamento critico das crianças, usando assim recursos mais práticos.

Na pergunta: A importância das Atividades lúdicas no processo do ensino e aprendizagem, a maioria dos professores, tornam a aprendizagem prazerosa e significativa, outros fazem com que o aluno venha para a escola, ou seja, através de aulas que incentivam a participação dos alunos em aulas mais práticas e a minoria levam o aluno a brincar, porém alguns professores acham que “o brincar” não é significativo e não colabora para um ensino de aprendizagem qualitativa, contudo é relevante citar que os professores, em sua fala, diz que aprendizagem lúdica levam o aluno a gostar da escola, de estudar e acima de tudo buscar conhecimentos.

No trabalho com dramatização é possível desenvolver no aluno, a fala, a visão e principalmente, a capacidade de expressão dos gestos; visto que favorece à percepção do conhecimento de forma mais clara, o diálogo, a coletividade e também poderá favorecer a pesquisa.

Os professores, ao realizarem uma leitura compartilhada de uma história para seus alunos, notou-se as competências, que os mesmos esperam que

sejam desenvolvidas: os movimentos corporais, entretê-los para falarem melhor, melhor visão do mundo e primeiramente a motivação para fazer com que as crianças criem e despertem suas atenções, criatividade e imaginação.

A pesquisa realizada em uma das escolas e desenvolvido o programa Pró-Infantil que são desenvolvidas por toda a equipe gestora, onde os alunos possuem alguns trabalhos escolares, através de horários pré-estabelecidos como higiene bucal, corporal, afetividade, música (movimentos corporais, ou seja, mostrando parte do corpo) e outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho direto com crianças pequenas exige que o professor tenha competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento. Este caráter polivalente demanda, por sua vez uma formação bastante ampla do profissional que deve tornar-se, ele também, um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo com seus pares, dialogando com a família e a comunidade e buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve. São instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças a observação, o registro, o planejamento de avaliação.

A implementação e/ ou implantação de uma proposta curricular de qualidade depende, principalmente dos professores que trabalham nas instituições. Por meio de suas ações, que devem ser planejadas e compartilhadas com seus pares e outros profissionais da instituição, pode-se construir projetos educativos de qualidade juntos aos familiares e às crianças. A ideia que preside a construção de um projeto educativo é a de que se trata de um processo sempre inacabado, provisório e historicamente contextualizado que demanda reflexão e debates constantes com todas as pessoas envolvidas e interessantes.

Para que os projetos educativos das instituições possam, de fato, representar esse diálogo e debate constante, é preciso ter professores, quer estejam

comprometidos com a prática educacional, capazes de responder à demanda familiar e das crianças, assim com as questões específicas relativas aos cuidados e aprendizagens infantis.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica técnica e jogos pedagógicas**. São Paulo: Loyola 2003.

ALVES, Rubens. **Filosofia da ciência: introdução ao jogo e suas regras**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

ANTUNES, Celso, **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**, Petrópolis: Vozes, 1998.

ARROYO, M. G. **Educação e exclusão da cidadania**. In: BUFFA, E. (Org.). **Educação e cidadania: quem educa o cidadão?** São Paulo: Cortez, 2002.

BETTELHEIN, Bruno. **Freud e alma humana**, São Paulo: Cultrix, 1986.

BRASIL Constituição 1988: **Texto Constitucional de 05 de Outubro. Com as alterações adotadas pelas Ementas Constitucionais n 1/92 a19/98 e Ementas Constitucionais de Revisão n1 a 6/94 –Ed. Atual em 1998 –Brasília ; Senado Federal, subsecretaria de Edições técnicas, 1998.**

BRASIL. Congresso Nacional. Constituição de 1998. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, 1998.

_____. LEI N 9394/96. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Editora do Brasil. 1996.

_____. Lei N.º 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, 1990.

_____. Brasil. Ministério da Educação e do Desporto/Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular para a educação infantil**: Vol. 1: Introdução. Brasília, MEC/SEF, 1998.

DEIORS, Jaques. **Educação um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

DELDUQUE, Regina. **Guia Prático para professores de Educação Infantil**. Revista do Educador, Maio/2005.

DOLHME, Vânia, **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

FALCAO FILHO, J. L. **A gestão compartilhada na escola**. Revista Brasileira de Administração da Educação n.º 2. Brasília, p. 31-32, jul./dez. 1997.

FELIX, Maria de Fátima Costa. **Administração escolar** : um problema educativo ou empresarial. São Paulo : Cortez. 1996..

FERREIRA , N. S. Carapeto e AGUIAR, M. A. da S. (Org.) **Gestão da educação** : impasse, perspectivas e compromisso. São Paulo : Cortez, 2000.

_____. Francisco de Paula . *Dicionário de Bem - Estar Social* . São Paulo: Cortez, 1982.

FREINET, C. **Pedagogia de bom senso**. Lisboa: Martins Fontes, 1988.

FREUD, S. **Além do princípio do prazer**..Rio de Janeiro.Vozes 1980.

GARCIA, C.M. **A formação de professores:** novas perspectivas baseadas na investigação sobre o pensamento do professor. In: NÓVOA, A. (org.) **Os professores e a sua formação.** Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1995.

KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil:** a arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchido. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 1993

LIMA, E.S. **Conhecendo a criança pequena.** 2. ed. São Paulo: Cepas, 2004

LUCK, Heloísa [et. al], **A escola participativa:** o trabalho do gestor escolar. 4. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

LUZURIAGA, Lorenzo. **História da educação e da pedagogia.** São Paulo: Companhia Nacional, 1989.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky:** aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

PCN, Parâmetros Curriculares nacionais: Arte/ Ministério da Educação Secretaria da Educação Fundamental, Brasília: MEC, 1997

_____. **Parâmetros Curriculares nacionais: Arte/** Ministério da Educação Secretaria da Educação Fundamental, Brasília: MEC, 2001

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia C. Atividades lúdicas na educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau. 7. ed. São Paulo: Ática, 1998.

REFERENCIAL Curricular, Nacional para a educação Infantil. Vol.1,2 e 3 Brasília MEC:1998.

_____. **Curricular, Nacional para a educação Infantil.** Vol.1,2 e 3 Brasília MEC: 2001.

SOUZA, A. M. C.,Educação Infantil: uma proposta de gestão municipal. Campinas: Papyrus, 2001.

SOUZA, E. R. de. Do corpo produtivo ao corpo brincante: o jogo e suas inserções no desenvolvimento da criança. Florianópolis: Papyrus ,2001.

TAHN, Malva. A arte de ler e de contar história. Rio de Janeiro: Conquista, 1957

VYGOTSKY, Lev. Psicologia da arte. São Paulo: Martins Fontes, 1999

_____. **A formação social da mente,** São Paulo Martins Fontes, 1984.

ANEXOS

QUESTIONÁRIO DE PESQUISA PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL

SEXO () Masculino () Feminino

1-Quais os tipos de recursos mais utilizados por você em sala de aula?

- () Quadro negro, caderno e lápis;
- () Fantoques, jogos pedagógicos, exposição de objetos e brinquedos.

2-Qual a importância das atividades lúdica no processo de ensino e aprendizagem?

- () Tornar a aprendizagem prazerosa e significativa;
- () Levar o aluno a brincar;
- () fazer com que o aluno venha para a escola.

3-Em sua opinião, a aprendizagem lúdica leva o aluno a:

- () Gostar da escola, de estudar, gostar de buscar conhecimentos;
- () Conhecer o desprazer pelos estudos.

4-No trabalho com dramatização, é possível desenvolver no aluno:

- () A fala;
- () A visão;
- () A capacidade de expressão dos gestos.

5- Ao contar uma história para seus alunos, quais as competências que você espera que sejam desenvolvidas?

- () Movimentos corporais, entretê-las, falarem melhor;
- () Motivam as crianças a criarem e despertam sua atenção, criatividade e imaginação;
- () Melhorar sua visão do mundo.