

## **Eixo – 2 Políticas de educação básica e de formação e gestão escolar**

### **A Formação de Professores da Educação Básica: OFICINAS DO BRINCAR Vivências Lúdicas e construção de Jogos na BRINQUEDOTECA do NDI**

Vânia Maria Almeida da Silva  
Universidade Federal de Santa Maria  
[vânia-may@hotmail.com](mailto:vânia-may@hotmail.com)

Nisiael de Oliveira Kaufman  
Universidade Federal de Santa Maria  
[nisiooliveira@hotmail.com](mailto:nisiooliveira@hotmail.com)

#### **INTRODUÇÃO**

O referido trabalho visa relatar as experiências obtidas no Projeto de Extensão “Oficinas do Brincar – Vivências Lúdicas e construção de Jogos na Brinquedoteca do NDI” que tem como propósito disponibilizar aos Acadêmicos dos Cursos de Pedagogia e Educação Especial, como também aos professores da rede pública conhecimentos científicos, tecnológicos e culturais, que possibilitem ampliar o entendimento sobre o papel da ludicidade na Educação. Vale ressaltar que este projeto encontra-se em andamento, pois busca ao longo deste ano estabelecer momentos de reflexões e construções, buscando novas possibilidades para a Educação Básica.

O processo educacional atual exige das Instituições e dos educadores uma reflexão constante em suas práticas buscando ressignificar o espaço educativo.

Além disso, vivemos nesse momento, um intenso processo de democratização do ensino: a ampliação do ensino fundamental para nove anos, o ingresso das crianças nas instituições a partir dos quatro anos, a ampliação da obrigatoriedade até os dezessete anos a ser implantada até o ano de 2016, tudo isso exige um aprofundamento relativo às especificidades da educação, em especial da Educação Infantil. As crianças não necessitam apenas do acesso a uma vaga na escola, necessitam de uma educação de qualidade para que possam verdadeiramente aprender.

Sendo assim com este projeto buscamos resgatar experiências do Núcleo de Desenvolvimento Infantil-NDI como ambiente formador e implementar oficinas de vivências lúdicas e de construção de brinquedos e jogos aos estudantes (alunos dos

Cursos de Pedagogia e Educação Especial da UFSM e professores da rede pública), bem como suprir as necessidades com relação ao espaço lúdico, além de contribuir com os educadores através da pesquisa e criação de novos jogos, bem como inovar suas metodologias tornando o processo de ensino-aprendizagem mais criativo e dinâmico.

A relevância deste estudo ocorre pela importância do Núcleo de Desenvolvimento Infantil e sua função dentro da Universidade Federal de Santa Maria, percebendo-se como um espaço para o ensino, pesquisa e extensão em Educação Infantil.

## OBJETIVO GERAL

Propiciar aos estudantes (alunos dos Cursos de Pedagogia e Educação Especial da UFSM) e professores da rede pública envolvidos no processo de ensino aprendizagem, oportunidades de aprofundar seus conhecimentos, reconhecer e valorizar a consciência lúdica na prática educativa cotidiana, bem como ampliar o acervo e repertório de jogos e brincadeiras na brinquedoteca do NDI e UEIIA.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Criar, aprofundar e sistematizar de forma teórico-prática conhecimentos na área da ludicidade e da educação;

Qualificar os estudantes e professores da rede pública para as práticas pedagógicas na perspectiva lúdica através de jogos;

Aprofundar os conhecimentos nas Políticas públicas para a educação básica através do estudo dos documentos oficiais;

Organizar e sistematizar oficinas e cursos de formação continuada para acadêmicos e professores das redes de ensino em seus espaços de atuação profissional.

Utilizar e reaproveitar materiais para construção de jogos, valorizando a consciência ecológica;

Ampliar o acervo e repertório de jogos e brincadeiras no espaço lúdico do NDI e UEIIA-UFSM;

Articular a integração entre os Núcleos de Desenvolvimento Infantil (NDI) do CE e Unidade de Educação Infantil Ipê Amarelo (UEIIA) e Laboratórios de

Metodologia do Ensino (LAMEN) numa perspectiva interdisciplinar e cooperativa, a fim de multiplicar os conhecimentos na área.

Promover parcerias com Escolas e Centros de Educação Infantil das diferentes redes de ensino da região.

## REFLEXÃO TEÓRICA

O brincar ao longo do tempo passou por diferentes momentos históricos. Até 1600, os brinquedos possuíam funções variadas, onde a compreensão do brincar relacionava-se com o conceito que se tinha de infância.

O sentido de infância está interligado a fatores políticos, econômicos e sociais. Até o século XII a sociedade não dava muita atenção às crianças. Devido às más condições sanitárias, a mortalidade infantil alcançava níveis alarmantes e a criança era vista como um ser ao qual não se podia apegar, pois a qualquer momento ela poderia deixar de existir. A socialização da criança e a transmissão de valores e de conhecimentos não eram assegurados pelas famílias. A criança era afastada de seus pais e passava a conviver com outros adultos, ajudando-os em suas tarefas. Desta maneira, não se distinguia mais destes, passando dessa fase direto para a vida adulta (ÁRIES, 2006).

Somente a partir do século XIII que a Infância começa a ser retratada nas telas, e a criança aparece como um indivíduo, descobrindo-se assim o sentimento da infância.

Na idade média a infância não existia socialmente, pois a mesma não contribuía para o crescimento econômico e social. Já as crianças filhas de nobres eram considerados “como adultos em miniatura”, educados desde cedo para o futuro.

No séc. XVI, os nobres começaram a ver suas crianças como “criaturas” especiais, enquanto que nas camadas mais baixas continuavam sem um conceito mais elaborado sobre suas crianças.

No início do séc. XIX, com o término da Revolução Francesa e o surgimento de inovações pedagógicas, partindo das idéias de Froebel o jogo passa a ser entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passando a fazer parte da história da educação infantil. A brincadeira como eixo da proposta educativa, foi um conceito bastante utilizado por Froebel (Alemanha, 1782-1852), o criador do jardim da infância, que defendia o uso pedagógico de jogos e brinquedos

organizados e sutilmente dirigidos pelo professor. Durante as décadas subsequentes, vários educadores alertaram para a importância do lúdico na educação.

A partir da Revolução Industrial, com a mudança da estrutura econômica familiar, onde as mulheres passaram a ingressar no mercado de trabalho, houve a necessidade de as crianças permanecerem mais tempo sozinhas em casa. Neste contexto a infância e sua importância no desenvolvimento da criança não eram contempladas socialmente.

Mais tarde, com o desenvolvimento da sociedade capitalista, houve a separação das esferas pública e privada, surgindo uma nova organização familiar, que passou a ser nuclear, isto é, girando em torno da criança pequena. Assim nasce uma nova concepção de infância, com uma proteção maior sobre a criança e onde o caráter e a razão passam a ser valorizados.

No Brasil, o lúdico surge da necessidade de buscar alternativas para melhorar a qualidade de ensino do país, visto que eram consideráveis os índices de analfabetismo e evasão escolar, e desde então esta idéia vem se divulgando e adquirindo força nos currículos escolares, pois a atividade lúdica, o brincar e a brincadeira tornam-se parte das ações e práticas sociais e também do contexto educacional.

Ao refletir acerca do desenvolvimento infantil e das dimensões que constituem o ser humano, torna-se indispensável vir a conhecer os mecanismos que possibilitam o pleno desenvolvimento da criança. Nessa perspectiva, a ludicidade e o uso de jogos desempenham um papel central no estímulo e aprendizagem infantil.

Compreende-se que o lúdico faz parte de um processo não só de prazer, mas também de tensão e seriedade, lembrando que a palavra lúdico vem de ludus, de origem latina, derivado de ludare trazendo o sentido de “ilusão” e “simulação”.

Como nos traz Lima (2004, p.06),

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade.

Sendo assim, a brincadeira trabalha com os diferentes aspectos do ser humano, trazendo desenvolvimento emocional, físico e cognitivo, tornando-se então, indispensável ao contexto da educação infantil.

Por conseguinte, o brincar vem a ser a forma prazerosa por meio da qual a criança interioriza e (re)significa o mundo em que vive, aprende a lidar com as suas emoções e sentimentos, além de compreender limites e respeitar regras. As brincadeiras alimentam o espírito imaginativo, exploratório e inventivo do faz-de-conta e a isto chama-se de lúdico.

É no processo de interação, de trocas com o outro que a brincadeira e o jogo fazem com que a criança vá constituindo-se sujeito humano na sua relação com o mundo que a cerca, simbolizando os conhecimentos e a cultura acumulados socialmente.

Na brincadeira a criança começa a atribuir significado ao mundo, as pessoas e aos objetos que a rodeiam, ampliando as capacidades de apropriação de conceitos, de códigos sociais e de diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos.

Neste processo de construção do conhecimento, o caminho, a ferramenta guia deve ser o lúdico, pois é esta a linguagem, a forma de interação da criança e compreensão do contexto que a circunda. E neste caso em específico, através da construção de objetos e brinquedos é proporcionada a experimentação, a reflexão e a elaboração de perguntas e respostas.

Segundo Vygotski (1998, P. 83), o aprendizado é uma das principais fontes de conceitos da criança em idade escolar, e é também uma poderosa força que direciona o seu desenvolvimento, determinando o destino de todo o seu desenvolvimento mental. Sendo que a brincadeira e o jogo possuem um poder de vivenciar o simbólico para a criança e nessa organização do símbolo para o real a criança provoca uma ligação social com outras crianças e professores.

A concepção da Psicologia sócio-histórica busca romper com a dualidade entre os aspectos afetivos e cognitivos da educação, pregando uma maior intervenção intencional da escola na formação da personalidade ARCE&DUARTE (p.27-28).

Ainda de acordo com FACCI (p.11-12) in ARCE&DUARTE, fundamentada nas teorias de Vigotski, Elkonin e Leontiev, a formação da estrutura psicológica humana “tem uma base biológica, mas fundamentalmente são resultados da interação do indivíduo com o mundo, interação mediada pelos objetos construídos pelos seres humanos”. A autora defende que a afetividade e intelecto são uma unidade e que o

desenvolvimento humano deve ser visto como a relação da criança com a sociedade construída historicamente a partir das necessidades dos homens.

Conforme Fortuna (2003, p.16):

Enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade. Cultiva o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que requerem cooperação e coloca-se na perspectiva do outro. Enfim, a atividade lúdica ensina os jogadores a viverem numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico.

A autora segue colocando que para Vygotsky, a atuação numa situação imaginária possibilita a criança a conduzir seu comportamento não somente pela percepção imediata da situação vivida, mas também pelo significado que essa situação traz. O ato de brincar, dessa forma, viabiliza o aprendizado de regras, situações, papéis, argumentos, ordens, servindo como base tanto para os conhecimentos curriculares quanto para as situações de vida cotidianas.

O jogo regado, portanto, emerge como uma ferramenta pedagógica indispensável para a prática educativa visto que este vem auxiliar a prática significativamente na aprendizagem infantil bem como na socialização, na auto-estima, na curiosidade e em suas descobertas de mundo.

Através dos jogos as crianças aprendem conceitos complicados, princípios filosóficos e emoções que são difíceis de descrever em palavras, também exercitam sua autonomia, tomando decisões, trocando idéias, questionando regras e formando suas próprias, liberam e canalizam suas energias, dando vazão a fantasia.

Assim, o brincar propicia a criança a preparar-se para a vida, dando-lhe a autonomia necessária para realizar suas próprias escolhas de acordo com as experiências vivenciadas durante o jogo, portanto assimila a cultura do meio em que vive integrando-se a ela, aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e a conviver como um ser social.

Nylse Cunha (2007,p.08) destaca que

Através do brincar as crianças liberam sua capacidade de criar e reinventar o mundo, liberam sua afetividade e têm suas fantasias aceitas e favorecidas, e através do mundo mágico do

faz-de-conta, podem explorar seus próprios limites e partir para a aventura que as levará ao encontro de si mesmas.

Neste sentido o professor deve estar atento às inúmeras possibilidades que o lúdico proporciona, pois desde a confecção dos brinquedos até o ato de brincar se estabelecem relações pertinentes à aprendizagem cognitiva, social e afetiva da criança, desta forma o professor contemplará a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas.

## AS POLÍTICAS PÚBLICAS E O BRINCAR

A Educação infantil que se desenvolve em Creches e pré-escolas passou a ter um novo sentido no sistema escolar brasileiro integrando a Educação nacional, a partir de dezembro de 1996, através da Lei nº 9394/96, que estabeleceu as Diretrizes e Bases da Educação nacional, a LDB.

Desta maneira, as creches e pré-escolas passam a ser vistas como locais legítimos de favorecimento ao desenvolvimento infantil, pois têm a função de cuidar e educar as crianças de 0 a 6 anos.

A partir de então, em 1998 é lançado o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que serve como guia para as creches e escolas de educação infantil, apresentando objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam diretamente com crianças de zero a seis anos, além de enfatizar a importância do brincar para a construção do conhecimento, nos dizendo que:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (p. 27).

Através da LDB, passa a ficar implícita a idéia de que a Educação Infantil deve contemplar o Brincar no seu espaço educativo, bem como criar espaços para os jogos e brincadeiras, pois a criança precisa de um ambiente organizado para recebê-la, para que possa relacionar-se com as pessoas; escolher os brinquedos e materiais, aprender, reproduzir e recriar novas brincadeiras. Ressalta-se a importância também de que o adulto (o professor) passe a fazer a mediação da brincadeira junto às crianças.

Partilhamos das idéias de Wajskop(1999,p.31) quando afirma:

A garantia do espaço do brincar na pré-escola ou Creches, é a garantia de uma possibilidade de educação da criança numa perspectiva criadora, voluntária e consciente.

Na educação, toda ação deveria se apropriar da brincadeira. O brincar não é só uma atividade, mas uma forma de estabelecer relações, de produzir conhecimento e construir explicações. Então, na verdade, não deveria existir tempo de brincar pois na educação infantil ou básica a brincadeira deve ser contínua e uma ferramenta extremamente necessária.

## DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Metodologicamente, o projeto tem uma estrutura modular composta por oficinas e palestras e atividades práticas que tematizam questões como: o brincar na escola de educação infantil e básica, as políticas públicas e o brincar, o brincar de 0 a 3 anos, o brincar dos 4 aos 6 anos, o brincar no ensino fundamental, brinquedoteca: sua história, importância, classificação e organização, confecção, exposição de jogos e outras vivências lúdicas.

As oficinas deste projeto de extensão serão oferecidas para acadêmicos dos cursos de Pedagogia e Educação Especial e para professores(as) da rede pública de ensino de Santa Maria, prevendo 40h/a presencial e 20h/a, a distância. Os trabalhos à distância compreenderão a construção de jogos, através das experiências de suas práticas e das vivências com as crianças. Durante as oficinas, além do material teórico, os professores (as) serão desafiados a relatar suas vivências da infância, construir materiais lúdicos e compartilhar com seus colegas através de exposição previamente organizada.

## RESULTADOS



Com esse Projeto espera-se que os participantes realizem, junto aos professores (as) das escolas públicas, reflexões relativas à temática da Ludicidade na infância e sua importância, como também torna-se relevante mostrar aos Acadêmicos dos Cursos de Pedagogia e Educação Especial um espaço físico – que já existe – e é institucional- O NDI, para que possam desenvolver atividades de extensão que auxiliem na composição dos processos de formação continuada de professores já atuantes nas redes de ensino, muitos até formados pela UFSM em currículos anteriores para que possamos discutir e refletir sobre esta outra forma de conceber a formação para atuar na infância.

Destaca-se que este projeto encontra-se em andamento, portanto, ainda não alcançamos resultados conclusivos, constituindo-se como um processo em construção ao longo deste ano de 2013.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da implementação deste projeto procura-se enfatizar a importância do brincar na formação dos profissionais da Educação, acadêmicos e professores que já atuam na rede municipal de ensino, possibilitando experiências lúdicas, de vivências, contato e construção de jogos, resgatando nos educadores a consciência lúdica, essencial para o trabalho com crianças da educação básica.

Buscamos abordar a questão das formas de interação entre universidade e escola, no que diz respeito as vivências lúdicas, tendo como base o contexto contemporâneo da Educação Infantil e Básica. Apesar dos avanços, há uma preocupação quanto à relação tênue entre universidade e as práticas escolares em espaços educativos. Tal situação sinaliza uma baixa permeabilidade da universidade a uma relação menos hierárquica entre educação superior e educação básica. Diante desse cenário, a qualificação da educação básica pode ser vista como elemento essencial tanto para a melhora das condições de aprendizagem dos alunos quanto para a aprendizagem da docência. O projeto procura articular de uma forma dialógica a aproximação da formação inicial e continuada.

Assim, através deste projeto buscamos desenvolver o conhecimento humano e científico, problematizando o processo de ensino e de aprendizagem, construindo caminhos coletivamente em busca de práticas significativas e coerentes com os princípios da Educação Básica.

## REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton(org.) **Brincadeira de papéis Sociais na educação Infantil**. As contribuições de Vygotsky, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006.

ARIES, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC – Livro Técnicos e Científicos, 1981.

BRASIL.Ministério da Educação e Cultura.**Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei Nº9394/96 de 29 de Dezembro de 1996.

\_\_\_\_\_.Ministério da Educação e do Desporto. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.**Parecer CEB nº 022/98 aprovado em 17 de dezembro de 1998.Relator:Regina Alcântara de Assis.Brasília,DF,1998.Disponível em: <[www.mec.gov.br/cne/ftp/CEB/CEB022.doc](http://www.mec.gov.br/cne/ftp/CEB/CEB022.doc). Acesso em 2002.

\_\_\_\_\_.Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: DF: MEC,1998.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura.** São Paulo: Cortez, 1994.

COHN, C. **Antropologia da criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

CRUZ, M. N. & SMOLKA, A. L. B. Gestos, palavras, objetos: uma análise de possíveis configurações na dinâmica interativa. In: OLIVEIRA, Z. M. R. de (org.). **A Criança e seu Desenvolvimento.** São Paulo: Cortez, 2000.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca:um mergulho no brincar.**São Paulo:Aquariana, 4ª edição,2007.

FERREIRO. E. **Passado e Presente dos verbos ler e escrever.** São Paulo: Cortez, 2002.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O Lugar do Brincar na educação infantil.** Revista Pátio-Educação Infantil. Ano IX,nº 27,abr/jun 2011.

FREIRE, Madalena. **A paixão de conhecer o mundo: relato de uma professora.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. **Professora sim, tia não: cartaz a quem ousa ensinar.** São Paulo: Olho D'água, 1993.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna. 1996.

GARDNER, H. **A criança pré escolar: como pensa e como a escola pode ensiná-la.** Porto Alegre: Artmed, 1994.

GOES, M. C. & SMOLKA, A. L. (orgs) **A significação nos espaços educacionais: interação social e subjetivação.** Campinas: Papirus, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação infantil.** São Paulo: Cengage Learning, 2011.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchida.**O Brinquedo na educação, considerações históricas.** [www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf).

- LERNER, D. **Ler e escrever na escola: o real, o possível e o necessário**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- OLIVEIRA, Martha Kohl. **Vygotsky- Aprendizado e Desenvolvimento – Um Processo Sócio Histórico**. São Paulo: Editora Scipione, 1993.
- PIAGET, J. **A representação do mundo na criança**. Rio de Janeiro: Difel, 1982.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores em creche**. Petrópolis: Vozes; 1999.
- SCHNEUWLY, B. e DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado das Letras, 2004.
- STOKOE, P. e HARF, R. **Expressão corporal na pré escola**. São Paulo: Summus, 1987.
- UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. Centro de Educação. Gabinete de Projetos. **Normas para a Elaboração e Trâmite de Projetos de Pesquisa, Ensino e Extensão no Centro de Educação**. Santa Maria: RS,2011.
- VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- \_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-escola**. 3ªEd. São Paulo: Cortez, 1999.