

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL

THE CONTRIBUTION OF PLAYING IN THE EDUCATION OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION TEACHERS

Ellen de Albuquerque Rodrigues¹
Eunice de Albuquerque Silva²
Eunice Nogueira Martins Nunes³
Luciana Nogueira Martins⁴
Rosimeire Aniceta de Carvalho Soares⁵
Selma de Albuquerque Rodrigues⁶

RESUMO: O objetivo principal deste artigo é discutir a importância da formação lúdica para educadores da primeira infância. Justificamos a mesma intenção, pois assumimos que, se as brincadeiras fazem parte do universo infantil, deve ser prioritária a sua presença durante a formação inicial e continuada dos profissionais que atuam neste nível de ensino. Outro fator que comprova a relevância deste estudo envolve a ausência de experiências lúdicas nos cursos de formação de professores no Brasil. Do ponto de vista prático, os programas geralmente são voltados para o conhecimento teórico, sem se preocupar em dar aos alunos exposição à criança desde o início de sua formação. O brincar envolve desenvolvimento cognitivo, social, emocional, psicológico e emocional, por isso os educadores da primeira infância precisam de uma formação adequada para trabalhar com as crianças, uma formação voltada para a dimensão lúdica, para que o jogo seja estimulado em sala de aula.

1159

Palavras-chave: Formação Lúdica. Professor. Criança. Saberes e Fazeres.

ABSTRACT: The main objective of this article is to discuss the importance of playful training for early childhood educators. We justify the same intention, as we assume that, if games are part of the children's universe, their presence during the initial and continuing education of professionals working at this level of education should be a priority. Another factor that proves the relevance of this study involves the absence of playful experiences in teacher training courses in Brazil. From a practical point of view, programs are usually geared towards theoretical knowledge, without worrying about giving students exposure to the child from the beginning of their training. Playing involves cognitive, social, emotional, psychological and emotional development, so early childhood educators need adequate training to work with children, training focused on the playful dimension, so that play is stimulated in the classroom.

Keywords: Playful Formation. Teacher. Child. Knowledge and Doing.

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Especialista em Educação Infantil pela FACIPAN.

² Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Várzea Grande – UNIVAG, Especialista em Educação Infantil pela FACUC.

³ Graduada em Pedagogia pelo Instituto de Ciências Sociais e Humanas, Graduada em Matemática pelo Centro Universitário Várzea Grande – UNIVAG, Especialista em Educação Infantil e Letramento pela INVEST, Especialista em Educação Interdisciplinar pelas Faculdades Integradas de Várzea Grande - FIAVEC.

⁴ Graduação em Pedagogia, Especialista em Educação Infantil e Letramento pela FACIPAN.

⁵ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Várzea Grande – UNIVAG, Especialista em Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental pela Faculdade Afirmativo.

⁶ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Várzea Grande - UNIVAG, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Castelo Branco.

1. INTRODUÇÃO

Brincar é um direito da criança, assim como os direitos à moradia, saúde, educação e outros direitos. Está relacionado ao desenvolvimento da criança, pois promove a construção do conhecimento, bem como a formação da personalidade e da inteligência da criança. Dessa forma, é muito importante que os professores tenham conhecimento do assunto, pois são eles que estimulam as brincadeiras, para contribuir com o desenvolvimento integral da criança.

Este artigo visa contribuir para a formação de professores de educação infantil ajudando-os a praticar com crianças. Esperamos que as considerações feitas possam despertar pensamentos e atitudes que levem à melhoria da qualidade da educação infantil.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 O brincar e o desenvolvimento infantil

O brincar é a atividade que a criança mais se relaciona com o mundo, levando-a ao seu aprendizado e desenvolvimento. É a atividade na qual a criança experimenta diferentes objetos apresentados a ela, sendo este o melhor estímulo ao seu desenvolvimento. Ao realizar várias ações com os objetos como pegar, morder e experimentar, a criança interage umas com as outras, observa, movimenta-se, troca um objeto por outro ou com outra criança, desenvolve sua curiosidade, resultando no envio de importantes estímulos ao seu cérebro (PASCHOAL; MACHADO, 2008).

Kishimoto (2006) disse que a tarefa de definir o jogo não é simples, a pronúncia dessa palavra é entendida de forma diferente. A dificuldade desta missão aumenta quando o mesmo comportamento é considerado brincadeira ou não. O mesmo comportamento pode ser lúdico ou não em diferentes culturas, dependendo do que significa. Por isso é tão difícil organizar uma definição de jogo que trate da variedade de suas manifestações, pois todos os jogos possuem características que podem uni-los ou separá-los uns dos outros.

O jogo possui um caráter não-sério, o que não quer dizer que a brincadeira deixe de ser séria. Pelo contrário, quando a criança brinca, ela o faz com pouca seriedade, uma vez que sua brincadeira relaciona-se mais ao engraçado, ao sorriso e riso, que caracteriza, na maioria das situações, a ação lúdica e se opõe ao trabalho, tido como atividade séria. O jogo possui uma natureza livre. Só pode receber tal designação,

quando é escolhido espontânea e livremente pela criança, ou seja, o jogo é uma atividade voluntária da criança. Seguindo esse raciocínio, a autora admite-se que há sempre uma intenção lúdica de quem joga, uma vez que o jogo infantil somente pode ser considerado como tal, quando brincar é o objetivo principal da criança.

Para Kishimoto (2006) em todos os jogos há uma característica marcante: a existência de um sistema de regras. O jogo infantil acontece em um determinado tempo e espaço, como uma sequência característica da brincadeira. São as crianças, os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento da atividade, a sequência dos acontecimentos. Se não for assim, não se pode dizer que há um jogo, mas sim trabalho ou ensino.

Diferente do jogo, o brinquedo parte dos seguintes pressupostos: há uma relação íntima com a criança e a indefinição de seu uso. Isso significa que a ausência de regras irá organizar seu uso, enfatizando que o brinquedo representa determinadas realidades (KISHIMOTO, 2006).

O termo “brinquedo” está intrinsecamente ligado à criança e possui uma dimensão material, cultural e técnica, uma vez que como objeto é apoio da brincadeira. É o material que estimula o fluir do imaginário da criança. Desta maneira, a brincadeira é o próprio lúdico em ação, ou seja, é a ação que a criança realiza ao cumprir as regras do jogo. Assim, brinquedo e brincadeira não se confundem com o jogo, entretanto, estão diretamente relacionados com a criança pequena (KISHIMOTO, 2006).

Kishimoto (2006) considera que a brincadeira é a atividade principal da infância, em que a criança conhece o mundo que está a sua volta. Essa importância não se dá apenas pela frequência do uso que as crianças fazem do brincar, mas principalmente pela influência que esta exerce no desenvolvimento e na aprendizagem infantil. Compreendendo o desenvolvimento da criança, pode se perceber que há procedimentos apropriados para garantir, em cada fase de desenvolvimento, a formação máxima das aptidões, capacidades, competências e habilidades humanas (PASCHOAL; MELLO, 2007).

Palacios (1991) apud Bassedas; Huguet; Solé (1999) considera a existência de vários meios de aprender, cada um destacado por teóricos diversos, entre eles: a aprendizagem através da experiência com os objetos.

Para Piaget (1969) apud Bassedas; Huguet; Solé (1999) a criança começa a conhecer quando age sobre os objetos, quando realiza ações sobre eles. Por exemplo, um bebê de quatro meses ao conseguir segurar um objeto, aplica um esquema de ação, que pode ser definido como o que a criança sabe fazer com o objeto. À medida que a criança tem experiência com objetos e coisas, esses esquemas vão se ampliando até chegar a comportamentos complexos que são característicos de criança de um ano e meio: experimentação por meio de análise do objeto, age sobre ele e faz conclusões sobre as características do mesmo. A exploração e a experimentação permanentes que a criança faz sobre os objetos, durante os dois primeiros anos de vida, oferecem-lhe um conhecimento do mundo que a envolve: as características dos objetos (gosto, ruído, cor, entre outros), as relações que podem ser colocadas entre os objetos e as situações: se arrasto isso posso pegar o que está atrás; se peço para ir dormir, conseguirei ir para o quarto (BASSEDAS; HUGUET; SOLÉ, 1999).

Paschoal e Mello (2007) ressaltam que nas fases do desenvolvimento infantil, nos primeiros meses de vida a criança se desenvolve pela comunicação com os adultos que estão próximos a ela, comunicando-se por meio de emoções. Por volta dos seis meses de idade, a criança experimenta diferentes objetos apresentados a ela, esta atividade que realiza sobre os objetos é considerada de suma importância, pois esta experimentação nada mais é, do que o que chamamos de brincar. Por meio do brincar a criança vai conhecendo o mundo dos objetos e vai se desenvolvendo no que se refere à percepção, comunicação, motricidade, atenção, ou seja, vai desenvolvendo seu pensamento.

De acordo com Leontiev (1988) apud Paschoal; Mello (2007), até os seis anos de idade, o brincar de faz-de-conta, conhecido também como jogo de papéis, jogo dramático ou jogo protagonizado, será a atividade central e essencial da criança, por isso o brincar é a atividade que a criança mais aprende e se desenvolve. Esse desenvolvimento se refere às funções psíquicas e atitudes que são condições para seu desenvolvimento posterior na escola e na vida. Ao brincar, ela repete e imita situações da vida, reproduz os valores, as atitudes, os sentimentos que compreende em suas relações com os adultos e destes com outros.

Segundo Paschoal e Mello (2007) a criança ao imitar as atitudes e o que os outros fazem atribui significados aos objetos, às relações e aos papéis sociais que encontra nas situações que vai vivendo. Conforme as crianças brincam imaginam

cenários, dividem o espaço em que brincam, criam um momento, adotam papéis que combinam com as outras crianças participantes da brincadeira, fazem roteiros para direcionarem a brincadeira, substituem objetos por outros.

Para Paschoal e Melo (2007) ao brincar de faz-de-conta a criança exercita sua atenção e memória, pois precisa se reportar às situações e experiências vividas que quer representar (lembrar de elementos que caracterizam a própria casa, a casa da avó, a escola, o consultório médico, entre outros). Neste processo a criança aprende a controlar seu próprio comportamento (por exemplo, enquanto é o médico, não pode fazer o que quer, mas tem que agir como um médico); apropria-se de regras sem estas serem impostas; desenvolve sua imaginação (função simbólica), a linguagem oral e o pensamento; forma sua identidade; cria auto-estima positiva; aprende a se relacionar com os colegas, a esperar a vez, a viver coletivamente, a negociar, a noção de tempo e espaço, a planejar e avaliar as situações que vive (PASCHOAL; MELLO, 2007).

Segundo Paschoal; Mello (2007) a criança desenvolve uma função principal para apropriação da linguagem escrita, a função simbólica, ou seja, a habilidade de usar um objeto simbolizando ou representando outro. Ao brincar com pedras que representam pedaços de carne (brincar de casinha), a criança cria bases, para posteriormente, compreender que a escrita representa o nome de uma coisa e que esse nome, representa a coisa real. Ao brincar a criança cria bases de sua personalidade, pois ela firma valores e sentimentos morais e éticos, entendendo o que é certo e o que é errado, o que se pode fazer e o que não se pode.

Nesse sentido, as autoras consideram que a criança enquanto brinca internaliza os conhecimentos de sua cultura, usando-se de objetos da cultura material e não-material, e entende as relações sociais, aprendendo a se conhecer e conhecer os outros, as pessoas com quem convive.

Mukhina (1996) apud Paschoal; Mello (2007) destaca que o jogo é a atividade central da criança, porque além de ser o que a criança faz para se divertir, o jogo contribui nas mudanças qualitativas na psique infantil. Com isso entendemos que o desenvolvimento da criança não se dá com ensino que encurte a infância, mas pelo contrário que a educação possibilite às crianças espaço e tempo livre para brincarem, pois pelo brincar direcionamos a formação das qualidades que, a partir dos primeiros anos de vida, dão base para o desenvolvimento da personalidade madura, ou seja, do adulto.

De acordo com Silva (2008) o jogo e a brincadeira são carregados de comportamentos simbólicos e miméticos que não se limitam à imitação de pessoas, mas constituem, também, exercícios de re-elaboração e construção. As crianças não brincam apenas, mas transformam-se. Não se limitam a encenar que são professores, médicos, comerciantes, mamãe ou papai, mas transformam-se em trens, aviões, cavalos, gatos; ou seja, elas imitam o real, sendo aquilo que sua imaginação realmente deseja – pessoa, animal ou coisa (SILVA, 2008, p. 45).

Para Oliveira (2007) o jogo simbólico ou de faz-de-conta, é a ferramenta para a criança criar sua fantasia, que abre caminho para autonomia, criatividade, exploração de significados e sentidos. Segundo a autora quando a criança brinca, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão intensamente relacionados.

Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característico de seu pensamento verbal (OLIVEIRA, 2007, p. 160).

Segundo Oliveira (2007) a brincadeira permite construir possibilidades de ação e maneiras de encontrar os elementos do ambiente. A criança usa de forma simbólica os objetos manipulados na brincadeira, uma vez que um objeto substitui o outro, por meio de gestos que reproduzem posturas, expressões e verbalizações que acontecem no ambiente da criança.

Andrade e Marques (2003) afirmam que para o adulto, na maioria das vezes a brincadeira pode ser vista como uma questão de passatempo e falta-do-que-fazer. Para a criança, contudo, a brincadeira é uma questão de sobrevivência. É o único meio que ela possui para compreender o mundo que a cerca e interferir na vida. Ao brincar, a criança se desenvolve em vários aspectos: seu corpo, seus ritmos, o relacionamento com as pessoas, seus limites, imaginação, criatividade e o pensamento poético.

Teles (1997) apud Silva; Aguiar; Oliveira (2008, p. 76) enfatiza que nas brincadeiras, a criança “explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto-realiza”. A autora aborda um modo de ver a brincadeira muito interessante, ao dizer que se para o adulto o seu trabalho e sua profissão são indispensáveis, as brincadeiras para as

crianças são indispensáveis também, uma vez que essa atividade é a sua ocupação central.

Kishimoto (2006) resalta algumas modalidades de brincadeiras presentes na educação infantil: brinquedo educativo (jogo educativo), brincadeiras tradicionais infantis, brincadeiras de faz-de-conta e brincadeiras de construção.

A primeira modalidade se refere ao brinquedo educativo ou jogo educativo que se origina desde os tempos do Renascimento, mas que se fortalece com a expansão da educação infantil. Considerado como recurso que ensina, desenvolve e educa de maneira prazerosa. O brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, que tem como objetivo ensinar cores ou formas; nos brinquedos de tabuleiro que demandam compreensão de números e de operações matemáticas; nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de tamanho, cor, forma, sequência; nos vários brinquedos e brincadeiras, que demonstram um olhar para o desenvolvimento infantil e uma função psicopedagógica: móveis preparados para percepção visual, sonora ou motora; carrinhos com pinos que se encaixam destinado a desenvolver coordenação motora, parlendas para expressão da linguagem, brincadeiras que contém músicas, danças, expressão gráfica e simbólica (KISHIMOTO, 2006).

1165

O uso do brinquedo educativo é muito importante para situações de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança em processos interativos, aprende de maneira intuitiva e adquire noções espontâneas, o brinquedo assume um papel essencial em seu desenvolvimento. Sobre isso a autora enfatiza que: Ao permitir, a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2006, p. 36).

De acordo com Kishimoto (2006), quando os adultos criam intencionalmente as situações lúdicas visando instigar determinados tipos de aprendizagem, surge então a dimensão educativa. Mantendo a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Usar o jogo na educação infantil significa aumentar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do prazer, do lúdico, da habilidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

A segunda modalidade se refere à brincadeira tradicional infantil que está filiada ao folclore, que possui a mentalidade popular, expressando-se pela oralidade. Vista como parte da cultura popular, essa brincadeira conserva a produção espiritual de um povo em determinado período da história. Suas características são: anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Os criadores da amarelinha, do pião, das parlendas são anônimos. O que se sabe é que se originam de práticas abandonadas por adultos, partes de romances, poesias, mitos e rituais religiosos (KISHIMOTO, 2006).

A tradicionalidade e a universalidade das brincadeiras são devidas os povos antigos que praticavam tais brincadeiras: amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e ainda hoje em dia as crianças fazem da mesma maneira. As brincadeiras tradicionais foram transmitidas de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 2006).

A maioria das brincadeiras guarda sua estrutura inicial, outras se transformam. As brincadeiras têm uma grande força que é explicada pelo poder da expressão oral. Como manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira possui a função de eternizar a cultura infantil, desenvolver maneiras de convivência social e oferecer o prazer de brincar, garantindo a presença do lúdico da situação imaginária (KISHIMOTO, 2006).

A terceira modalidade refere-se ao jogo de faz-de-conta, denominado simbolismo, papel ou cenário social, que evidencia a presença de situações imaginárias. As ideias e ações que as crianças adquirem vêm do mundo social, incluindo família, escola, seus programas, amigos e outros. O conteúdo das representações simbólicas é fortemente influenciado pelo currículo e pelo professor. Temas de jogos, materiais lúdicos, momentos interativos e tempo são fatores que dependem do currículo da escola. Este tipo de jogo tem sua importância evidenciada pela aquisição de símbolos. Ao substituir um objeto por outro, ao mudar o sentido do objeto, da situação, ao criar um novo sentido, desenvolve-se a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade humana, pois brincando de faz-de-conta, as crianças aprendem a fazer símbolos.

A quarta modalidade se refere às brincadeiras de construção, na qual suas características, por sua vez, são: enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver capacidades na criança. Froebel, o criador dos jogos,

possibilitou aos fabricantes a duplicação de seus tijolinhos para as crianças construírem cidades e bairros, estimulando a imaginação infantil. Ao construir, transformar e destruir, a criança expressa suas representações mentais, além de manipular objetos. Expressa seu imaginário, seus problemas, permitindo aos terapeutas diagnosticar dificuldades de adaptação, como também aos educadores de estimular a imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Este jogo relaciona-se com o de faz-de-conta. Não é apenas manipular tijolinhos de construção, mas sim construir casas, móveis, prédios ou cenários para as brincadeiras simbólicas (KISHIMOTO, 2006).

Segundo Kishimoto (2006) para entender a importância das construções é preciso considerar tanto a fala como a ação da criança que revelam complicadas relações. É relevante, também, considerar as ideias nas representações, como elas encontram tais temas e como o mundo real contribui para a construção delas. Essas discussões a respeito do brincar, nos permitem perceber e compreender quão grande é o universo das brincadeiras e o quanto elas são realmente importantes para o desenvolvimento da criança pequena. Isto nos revela que como educadores precisamos mudar nosso olhar e nosso modo de pensar sobre as brincadeiras infantis, para que possamos propiciar às crianças tempos para brincarem, uma vez que ao brincar, elas compreendem melhor o universo dos adultos, constroem novos saberes e conhecimentos, como também constroem a própria inteligência e personalidade. É necessário buscar condições para garantir que o brincar tome espaço privilegiado na prática docente na escola de educação infantil. Para tanto, faz-se necessário que o professor receba uma formação inicial e continuada de qualidade conforme será tratado a seguir.

2.2 O lúdico na formação do professor de educação infantil

Angotti (2006) aponta que a compreensão do caráter lúdico não deve reduzir-se somente às situações de jogos e brincadeiras, mas que seja também compreendido nos princípios do prazer e da liberdade, principalmente liberdade de entender, de expressar elaborações, sentimentos, percepções e representações.

É importante pensar a formação do professor, em relação à dimensão lúdica, uma vez que na atualidade, há um conjunto de variáveis que, de certo modo, causa a fragilidade e a superficialidade na preparação destes profissionais. Tanto a formação

inicial como a formação continuada tem sido bastante questionada, especialmente no que se refere à ineficiência dos cursos propostos (SANTOS; CRUZ, 1997).

Na realidade, um dos fatores contribuintes para essa problemática, relaciona-se à falta de articulação entre a formação inicial e continuada do professor. Uma vez que na formação inicial, a proposta de vários cursos superiores se reduz ao exercício da docência, quando não, dilui-se na fragmentação disciplinar perdendo a solidez, o que leva às generalidades que não contribuem para a compreensão do saber e fazer pedagógicos (KISHIMOTO, 2002). A formação continuada tem se reduzido à cursos esporádicos, seminários, oficinas e outros eventos, que na maioria das vezes não atingem as dificuldades e necessidades educativas dos professores.

Assis (2006) afirma que não tem se visto medidas reais possibilitando melhorias na formação inicial e continuada de professores, pelo contrário, o que se observa são iniciativas de cursos aligeirados, que não atendem às especificidades da prática docente, o que causa a impressão de haver preocupação com apenas a certificação destes profissionais.

A ação do MEC tem sido, infelizmente, tênue (para não dizer omissa) em relação a essa questão, seja pela pequeníssima destinação de recursos para a formação feita pelos municípios, seja porque a liberação desses recursos não tem implicado mudanças de carreira ou salário. Existe uma política nacional de formação dos profissionais da educação infantil? Ou há, mais uma vez, apenas a compra e venda de pacotes, inclusive com a intermediação do MEC? (KRAMER, 2002, p. 130).

Kishimoto (2002) enfatiza que os cursos de formação no Brasil, não incluem o lúdico como objeto de estudo e, quando o fazem, não vão além de concepções teóricas que não são suficientes para construção de competências que possibilitam criar ambientes de aprendizagem em que os jogos e as brincadeiras sejam estimulados. Os cursos de formação colocam os discentes por muito tempo no recinto fechado da universidade em contato com os livros, proporcionando pouco tempo para observação do ambiente natural da prática pedagógica, a escola. Isto mostra que, tem sido insignificante a ênfase dada à pesquisa da prática pedagógica por algumas universidades que atuam com formação de professores.

De acordo com Santos e Cruz (1997) uma das formas de repensar os cursos de formação de professores é priorizar em sua estrutura curricular, o pilar da formação lúdica, uma vez que são os cursos de formação de educadores infantis que são responsáveis e viabilizadores de uma prática pedagógica a partir da ludicidade. A

educação infantil numa perspectiva lúdica trata-se mais de uma necessidade da criança, conseqüentemente exige-se um professor com formação lúdica.

Santos (1997) nos coloca uma questão importante, quando questiona se nos currículos de diferentes universidades de formação de professores não há disciplinas que enfocam lúdico, como esperar que estes profissionais desenvolvam com segurança uma prática que priorize jogos e brincadeiras no espaço escolar?

É necessária a presença de conteúdos lúdicos nos cursos de formação de professores, uma vez que: A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (SANTOS; CRUZ, 1997, p. 14).

A formação lúdica se baseia em pressupostos teóricos que priorizam “a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais [...]” (SANTOS; CRUZ, 1997, p. 13-14).

Para Mascioli (2006) é interessante que o professor recupere o lúdico em sua vida, a fim de recuperar sua infância e despertar a criança que há dentro de si. Assim sendo, é importante que este mergulhe em seu pensamento, em sua memória e em imagens de quando era criança.

Pereira (2002) apud Mascioli (2006) destaca que é importante o professor redescobrir seu gosto pelo fazer lúdico, recuperando vivências com brinquedos e brincadeiras para propor atividades lúdicas para o seu grupo de crianças. Desta maneira, reviver um passado de fantasia e resgatar brincadeiras contribui para a prática do professor, pois traz à sua memória o prazer que se tinha ao brincar.

Para Crepaldi (2006) os adultos cada vez mais precisam redescobrir a criança que existe dentro de cada um, porque ao reencontrarem-se podem libertar a alegria de ser criança, a felicidade de encontrar com outros para brincar, para ampliar seu repertório de brincadeiras transformando-os em momentos de reflexão, sobre a importância do uso de brinquedos e brincadeiras nas suas práticas cotidianas. Relembrar a infância e as brincadeiras constitui novos eixos para o trabalho do professor, pois resgata brincadeiras tradicionais que as crianças não brincam mais, conhece suas possibilidades, amplia seu conhecimento sobre o brincar, entre outros.

Paschoal e Machado (2008) dizem que propor o lúdico na formação do professor, não é uma tarefa fácil, uma vez que várias são as ineficiências dos cursos de formação, como também a própria resistência desse profissional em realizar um

trabalho mais motivador e dinâmico com a criança. É necessário repensar a formação do professor, especialmente no que se refere a uma formação sólida e consistente.

Para Almeida (1998) o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. Em outras palavras, uma educação lúdica de verdade só será garantida se o professor conhecer tal assunto, para que atue como observador, personagem e organizador, a fim de enriquecer as brincadeiras e jogos infantis.

Paschoal e Machado (2008) dizem que para o brincar fazer parte da rotina escolar, é necessário que se forme um professor comprometido com a ludicidade, que goste da diversão, do prazer e da arte, e acima de tudo, que conheça a importância do lúdico como proposta de conteúdo. Deste modo, é necessário reformulações nos cursos de formação de professores, em que estes priorizem os jogos e as brincadeiras em seus currículos, fazendo da prática pedagógica, uma ação mais motivadora às crianças e aos seus profissionais, contribuindo para construção de saberes e conhecimentos. Do ponto de vista prático a dimensão lúdica precisa ser inserida na formação do professor e no interior da escola. As atividades lúdicas devem possibilitar que o professor e as crianças conversem sobre as brincadeiras que participaram, os assuntos que surgiram, os materiais que usaram, os papéis que assumiram e as crianças com quem brincaram.

Bustamante (2004) apud Paschoal; Machado, (2008) enfatiza que todo ambiente escolar deve ser planejado, de modo que priorize a linguagem e a expressão cultural das crianças e dos professores, ressaltando que as atividades pedagógicas devem ser propiciadas de maneira prazerosa e alegre, uma vez que a educação lúdica forma sujeitos sensíveis e críticos.

Para Mascioli (2006) se o professor de educação infantil deseja contribuir para concretização do direito de brincar que a criança possui, cabe-lhe possibilitar um ensino sistemático e intencional, próprio ao ritmo do psiquismo infantil e mediado pela alegria do lúdico, da surpresa, do belo, da descoberta, do encanto e da fantasia. Entendemos, então, que o professor na sua prática pedagógica, deve criar condições para que as crianças explorem todos os momentos de aprendizagem e desenvolvimento, proporcionando um ambiente apropriado de confiança e que possibilite troca de experiências entre elas.

O ministério da Educação e do Desporto (MEC), em 1998, promulgou o documento Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), que foi concebido como um guia de reflexão educacional sobre objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam com crianças de zero a seis anos, auxiliando no trabalho pedagógico desses, especialmente a respeito da ludicidade, visto que: Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (BRASIL, 1998, v.1, p. 28).

Lima (2005) ressalta que para o professor ver o potencial de desenvolvimento que a brincadeira provoca é necessário que este profissional possua conhecimento sobre o assunto, além de adotar atitudes investigativas e reflexivas. Para o autor é importante que o professor se atente às atividades lúdicas das crianças por meio da observação, para que gradativamente amplie seu conhecimento e a sua habilidade de apontar as implicações destas atividades na formação das habilidades humanas infantis.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) apresenta princípios para que a criança possa exercer sua cidadania, entre eles acrescenta que as crianças têm direito a viver experiências prazerosas que inclui exercer a fantasia, o encanto, o lúdico, a criatividade, o que mostra a necessidade do professor planejar suas atividades focando a ludicidade. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (BRASIL, 1998, v.1, p. 28).

Para Lima (2005) o professor deve exercer seu papel diante das brincadeiras, ou seja, que estruture o espaço, o tempo, os conteúdos e os argumentos das atividades voltadas para o lúdico, intervindo com intencionalidade, disponibilizando materiais próprios, aumentando a cultura lúdica e enriquecendo as capacidades imaginativas da criança. Assim, é importante que o professor intervenha no brincar a fim de estimular a atividade mental, social e psicomotora de suas crianças, com perguntas e sugestões que as façam avançar em seu desenvolvimento e aprendizagem.

Crepaldi (2006) enfatiza que brincar envolve planejamento, uma vez que planejar é intrínseco ao trabalho do professor. Para a autora, planejar jogos e brincadeiras colabora para o sucesso da própria atividade lúdica e também para ampliação dos mesmos, além de demonstrar o compromisso com a cultura da infância.

Furlan (2007) afirma que o progresso e as transformações no mundo do trabalho mudam valores e comportamentos, que conseqüentemente, mudam também a concepção de infância, modificando-se, assim, os tipos de brinquedos. Desta forma, sobressaem os brinquedos prontos, industrializados que segundo a autora fazem várias simulações (som, movimentos), tornando a criança passiva e observadora frente a eles

O desenvolvimento da sociedade reduziu esses espaços, trazendo a individualidade e o consumo que influenciam as brincadeiras infantis. Atualmente, a relação da criança com o brinquedo é mais breve, a troca por um brinquedo novo ocorre mais facilmente. Para tanto, é interessante estimular as crianças a valorizarem a brincadeira de criar brinquedos (CREPALDI, 2006).

Furlan (2007) destaca que é relevante propiciar momentos às crianças para fazerem seus próprios brinquedos, utilizando materiais alternativos, uma vez que com a experiência de construir brinquedos elas já brincam com a imaginação. Essa autora ressalta que se deve permitir que as crianças construam e não reproduzam, porque atualmente as escolas sob um reflexo da sociedade capitalista, têm dado tudo pronto, não oferecendo situações para exploração do universo do encanto, da criatividade e da imaginação da criança. É interessante que as crianças manipulem, construam, imaginem, criem e reaproveitem materiais que muitas vezes são jogados fora, mas que podem ser transformados em brinquedos e jogos, por exemplo, propor às crianças confeccionarem bilboquê com garrafas pet.

Para Crepaldi (2006) na construção de brinquedos a criança pratica suas habilidades na transformação de objetos, além de observar e identificar características no que existe, recriando o real com outras texturas, cores e formas. Dessa maneira, oportunizar à criança essa construção é dar-lhe a experiência de criar e reinventar algo seu, dando vez a sua imaginação e a fantasia. Construir brinquedos não se reduz ao produto pronto e acabado, mas ao processo de criar e experimentar, de planejar e verificar, de refletir e agir, de sentir prazer e de se frustrar (CREPALDI, 2006).

Lima (2005) afirma que o nível de complexidade exigido pela utilização da atividade lúdica, como recurso pedagógico, demanda uma formação inicial e

continuada sólida sobre o assunto. Assim, é importante que o professor da criança pequena esteja sempre buscando construir e reconstruir conhecimentos, trocando experiências com outros profissionais sobre jogos e brincadeiras, pois essas experiências são muito ricas para sua prática, a fim de se preparar com suporte teórico-prático para uso da brincadeira como recurso pedagógico.

Mascioli (2006) destaca que se faz necessário que o professor busque aprofundar seus conhecimentos teóricos, por meio de leituras, pesquisas e estudos que apresentam conceitos, condutas e definições de jogo e brincadeira. Para essa autora, trata-se de buscar uma apropriação teórica e não, fragmentos de teorias não assimiladas pelo professor.

De acordo com Paschoal e Machado (2008) uma formação de qualidade é direito dos professores da educação infantil. Desta forma, a universidade deve ser o espaço da reflexão e do pensamento crítico, em relação à formação de professores infantis, uma vez que tem uma dupla tarefa: formar professores pesquisadores, reflexivos e principalmente, lúdicos.

Essas discussões deixam claro que para o professor priorizar a ludicidade da criança no espaço escolar é necessário que este esteja preparado, ou seja, que conheça os fundamentos teóricos sobre o brincar e participe de vivências lúdicas nos cursos de formação de professores, porque quanto mais contato tiver com o lúdico mais capacitado estará para desenvolver a ludicidade com a criança.

CONCLUSÃO

A ludicidade é uma característica fundamental da infância, por meio da qual as crianças absorvem melhor a cultura que encontraram ao nascer e compreendem o mundo. O brincar, uma ocupação centrada na criança, contribui para o desenvolvimento físico, cognitivo, social, emocional e emocional da criança. Em outras palavras, enquanto brinca, a criança aprende e se desenvolve, cria a base de sua personalidade, treina sua atenção e memória, enriquece a motricidade, cria imaginação, imagina, inventa, dramatiza, forma sua identidade, aprende a controlar seu comportamento, se relacionam com pessoas e normas sociais.

Pensar em um especialista que examina as características da criança e se concentra no jogo, é pensar em formação pedagógica de qualidade. Desta forma, devemos ignorar a ideia de que não é necessário um treinamento adequado para

trabalhar com a criança. Os professores devem ter uma formação inicial adequada, especificamente para o trabalho de educação dos jovens, além disso, a formação de professores não deve ser “estagnada” na formação inicial, que é a “primeira etapa”. Ao contrário, um professor deve sempre construir e reconstruir saberes e saberes, buscar constantemente melhorar o nível da prática, ser professor – pesquisador.

Sabemos que muitos programas de formação de professores não incluem jogos em seu currículo, o que é inadequado, pois a educação infantil faz parte das áreas de atuação pedagógica. Neste artigo, aponta-se que as condições básicas para que os professores realizem um trabalho pedagógico lúdico são os jogos estimuladores, alocando espaço dentro e fora da escola e aceitando objetos. Brincar e participar deles é ter uma dimensão lúdica na formação deles, porque para desenvolver a ludicidade com a criança você tem que conhecer o assunto, tem que estar preparado para isso.

Não haveria como pensar em qualidade profissional para educadores da primeira infância se não considerássemos o brincar como a natureza essencial da criança, vista na perspectiva da liberdade, do prazer do brincar.

Por isso é fundamental que os cursos de Pedagogia integrem em seu programa, disciplinas que enfatizem os jogos, abordagem de suas definições e conceitos, sua história, sua teoria, suas características, sua importância para o desenvolvimento da criança, seus métodos, o papel do professor diante das piadas, entre outros.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **O educador e o lúdico**. In: _____. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1998.

ANGOTTI, Maristela (Org.). **Educação infantil: para que, para quem e por quê?** Campinas, SP: Editora Alínea, 2006.

ANDRADE, Cyrce; MARQUES, Francisco. **Brinquedos e Brincadeiras: O Fio Da Infância Na Trama Do Conhecimento**. In: DIAS, Marina Célia Moraes; NICOLAU, Marieta Lúcia Machado (Orgs.). Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.

BASSEDAS, Eulália; HUGUET, Teresa; SOLÉ, Isabel. **Desenvolvimento e aprendizagem na etapa de 0 a 6 anos**. In: _____. Aprender e ensinar na educação infantil. trad. OLIVEIRA, Cristina Maria de. Porto Alegre: Artes médicas Sul, 1999. p. 19-48.

BRASIL. **Lei Nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 24 dez. 1996. Seção V, p. 35.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O jogo e a educação infantil.** In: _____. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

_____. **Educação infantil integrando pré-escolas e creches na busca da socialização da criança.** In: VIDAL, Diana Gonçalves; HILSDORF, Maria Lúcia Spedo (Orgs.). Brasil 500 anos: Tópicos em História da Educação. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

_____. **Política de formação profissional para a educação infantil: Pedagogia e Normal Superior.** Educação & Sociedade, Campinas, v. 20, n. 68, dezembro. 1999.

LIMA, José Milton. **A brincadeira na teoria histórico-cultural: de prescindível a exigência na educação infantil.** In: GUIMARÃES, Célia Maria (Org.). Perspectivas para educação infantil. Araraquara: Junqueira & Marin, 2005.

MACEDO, Neusa Dias de. **Iniciação à pesquisa bibliográfica: guia do estudante para a fundamentação do trabalho de pesquisa.** 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

MACHADO, Maria Lúcia de A. (Org.). **Encontros e desencontros em educação infantil.** São Paulo: Cortez, 2002.

MORENO, Gilmara Lupion Moreno. **Professor de educação infantil: identidade, formação e perspectivas.** Palestra proferida no I Encontro de Educação Infantil: Formando a criança cidadã: um desafio ao educador infantil Londrina, 2002, no I Seminário de Formação de Docentes da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental – Modalidade NORMAL, Curitiba, março de 2004 e na XIII Semana Educacional: Educar para o futuro, Jacarezinho, abril de 2004. Texto mimeo.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado (Org.). **Trabalho pedagógico na educação infantil.** Londrina: Humanidades, 2007.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; BATISTA, Cleide Vítor Mussini; MORENO, Gilmara Lupion (Orgs.). **As crianças e suas infâncias: o brincar em diferentes contextos.** Londrina: Humanidades, 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.