

MICHELLE LILIANE DA SILVA CARVALHO

A RELAÇÃO EXISTENTE ENTRE A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO  
COGNITIVO DA CRIANÇA

---

Monografia apresentada à  
disciplina Estágio Supervisionado  
em Docência do Curso de  
Pedagogia da Unidade Acadêmica  
de Educação no Centro de  
Formação de Professores da  
Universidade Federal de Campina  
Grande, como exigência parcial  
para conclusão de curso.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Ms. Débia Suênia da Silva Sousa

CAJAZEIRAS-PB  
DEZEMBRO-2010

---

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA**



**MICHELLE LILIANE DA SILVA CARVALHO**

**A RELAÇÃO EXISTENTE ENTRE A BRINCADEIRA E O  
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA**

**SUPRA OMNES LUX**

**CAMAZEIRAS-PB  
DEZEMBRO-2010**



C331r Carvalho, Michelle Liliane da.  
A relação existente entre a brincadeira e o desenvolvimento cognitivo da criança / Michelle Liliane da Silva Carvalho. - Cajazeiras, 2010.  
46f.  
  
Monografia(Licenciatura em Pedagogia)Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, 2010.  
Contém Bibliografia.  
Não disponível em CD.  
  
1. Jogos e brincadeiras. 2. Desenvolvimento cognitivo infantil. 3. Educação Infantil. 4. Aprendizagem através de jogos. I. Sousa, Débá Suênia da Silva. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

A Deus por ter me guiado durante toda essa caminhada.

A minha família que sempre me apoiou e me deu força para que eu nunca pensasse em desistir.

E ao meu bebe, minha preciosidade que estar por vim.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por guiar sempre meus passos, me abençoando e me dando força para enfrentar os obstáculos. E por ter me dado a dádiva da vida para que assim eu pudesse realizar todos os meus sonhos.

Aos meus pais, Moacir e Luisa Maria, pelo amor e confiança que sempre depositaram em mim.

A todo a minha família que sempre me apoio, em especial minha tia Iracir.

A Adriano, uma pessoa muito especial que me acompanhou nessa caminhada, o meu amor!

Aos meus professores que contribuíram com conhecimentos que me serviram para toda a vida.

As minha amigas e companheiras de todas as horas da universidade: Juciely, Leidiclere, Francineide, Miqueline e Thayane .

A minha orientadora, Ms. Débia Suênia, por estar sempre guiando meus pensamentos na busca do saber.

A professora Ellielma Gomes da Silva, graduada na Universidade Federal de Campina Grande, por ter feito a correção ortográfica do trabalho.

Muito grata a todos!

O brincar propicia vivencia de situações importantes. Quanto mais a criança participa de atividades lúdicas, novas buscas de conhecimento se manifestam, seu aprender será sempre mais prazeroso. A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança permite que se conheça com mais clareza importantes funções mentais, como desenvolvimento do raciocínio, da linguagem.

*Ângela Cristina Munhoz Maluf*

## RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo explicar a relação existente entre a brincadeira e o desenvolvimento cognitivo da criança. Tendo em vista a colaboração do lúdico para a criança, o trabalho inicia-se com uma breve discussão sobre o brincar e suas contribuições, abordando a importância do ato de brincar, o mundo ilusório da criança e o brincar na escola. Também traz uma breve abordagem sobre as contribuições de Vygotsky a despeito do processo de desenvolvimento da criança, como também a reconhecimento do brincar para o mesmo. Deste modo, salienta-se destacar também o brincar enquanto influenciador da aprendizagem, algumas práticas observadas e alguns posicionamentos de educandos sobre o brincar. A pesquisa relata também as experiências vivenciadas do Estágio Supervisionado em Docência onde o brincar esteve presente enquanto ferramenta fundamental na prática de ensino. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, que utilizou como instrumento coleta de dados entrevistas, observação e fontes documentais, tais como Diário de Campo e Portfólio. Conclui-se assim que o brincar é indispensável para a criança em todas as etapas de sua vida, e pode ser considerado também um grande aliado do professor enquanto influenciador no processo de ensino aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincar. Desenvolvimento. Aprendizagem.

## ABSTRACT

The present study aimed at explaining the relationship between the play and cognitive development. Given the importance of play, the work begins with a brief increasing discussion of the play and their contributions, addressing the importance of the act of playing, the illusory world of the child and playing in the school. It also features a brief overview on the contributions of Vygotsky in spite of the development process of children, but also the importance of play for the same. Thus it is important to highlight the play while also influencing learning, some practices observed and some placements of students on the play. The research also examines the experiences of Supervised Internship in Docencia where playing was present as a key tool in teaching practice. This is a qualitative research, which was used in data collection interviews, observation and documentary sources, such as field diary and portfolio. It is concluded that the play is of paramount importance for the child at all stages of their life, and can also be considered a major ally of the teacher as an influencer in the process of teaching and learning.

**Key-words:** Playing. Development. Learning.



## LISTA DE FOTOGRAFIAS

<b>FOTOGRAFIA 1</b> –Atividade desenvolvida em grupo-----	37
<b>FOTOGRAFIA 2</b> - Encenações de animais -----	38
<b>FOTOGRAFIA 3</b> -Pintura relacionada ao descobrimento do Brasil-----	38
<b>FOTOGRAFIA 4</b> - Criação de história através de pinturas -----	39
<b>FOTOGRAFIA 5</b> – Atividade de matemática realizada mediante material concreto-----	39
<b>FOTOGRAFIA 6</b> - Conteúdos trabalhados através de gincanas-----	40
<b>FOTOGRAFIA 7</b> - Atividade de matemática desenvolvida no quadro pela aluna-----	41
<b>FOTOGRAFIA 8</b> - Apresentação de trabalho-----	41

## SUMÁRIO

<b>CONSIDERAÇÕES INICIAIS</b> -----	08
<b>CAPÍTULO I - ASPECTOS METODOLOGICOS</b> -----	10
1.1 Caracterização da pesquisa-----	11
1.2 Locus e sujeito da pesquisa-----	11
1.3 Instrumento de coleta de dados-----	11
1.4 Abordagem da pesquisa-----	12
1.5 Entrevistas e observação realizadas para obtenção de subsídios para o planejamento do estágio-----	12
1.6 Portfólio, Diário de Campo e Estágio Supervisionado-----	13
<b>CAPÍTULO II - O BRINCAR PARA A CRIANÇA E SUAS CONTRIBUIÇÕES</b> -----	14
2.1 A importância do ato de brincar-----	15
2.2 A importância do mundo ilusório para a criança-----	17
2.3 O brincar na escola-----	18
<b>CAPÍTULO III - VYGOTSKY E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO</b> -----	21
3.1 Vygotsky e processo de construção do ser humano-----	22
3.2 Vygotsky, mediação, instrumentos e signos-----	23
3.3 A importância do brincar, segundo Vygotsky-----	26
<b>CAPÍTULO IV - O BRINCAR COMO INFLUENCIADOR DA APRENDIZAGEM</b> -----	29
4.1 O Brincar e suas contribuições-----	30
<b>CAPÍTULO V - AS CONTRIBUIÇÕES DO ESTÁGIO PARA O DOCENTE</b> -----	34
5.1 Estágio supervisionado e identidade docente-----	35
5.2 Atividades desenvolvidas no estágio-----	36
5.3 A contribuição do brincar no processo de ensino aprendizagem-----	42
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> -----	44
<b>REFERÊNCIAS</b> -----	45

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente trabalho intitulado “Pedagogia da animação”, irá relatar a importância da brincadeira enquanto instrumento de aprendizagem. Já que, tem sido um tema bastante discutido nos dias atuais. Partindo dessa perspectiva, iremos discutir qual a relação existente entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança.

Tendo a brincadeira como componente fundamental no desenvolvimento cognitivo da criança, a falta do mesmo, que deveria ser propiciado pelo educador, para seu educando, pode ocasionar um enorme prejuízo no decorrer de toda a vida da criança.

Partindo desse pressuposto, escolheu-se essa temática na busca de identificar a relação e a importância do lúdico, enquanto ferramenta no processo educacional, possibilitando assim um melhor desenvolvimento cognitivo nos educandos do ensino infantil.

Neste estudo, busca-se analisar a importância do lúdico na sala de aula, bem como identificar como o educando o percebe na sala de aula e classificar as principais atividades lúdicas que melhor contribuirá para a aprendizagem dos educandos da educação infantil. Assim, é pertinente afirmar que a pesquisa tem como o objeto de estudo analisar a relação da brincadeira com o desenvolvimento cognitivo dos educandos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Tirbutino Veríssimo Dantas, que fica localizada no distrito de Várzea da Ema, município de Santa Helena, Paraíba-BR.

Enquanto futura docente e graduanda do curso de pedagogia, considero o tema de grande importância, pois através dos estudos concretizados ao longo da vida acadêmica foi possível identificar que a brincadeira deve ser verdadeiramente utilizada como ferramenta fundamental para o processo de ensino aprendizagem, e assim, um melhor desenvolvimento cognitivo dos educandos.

Deste modo, percebe-se tamanha importância de trabalhar a ludicidade com os educandos, tendo em vista que, o mesmo proporcionará um melhor desenvolvimento social, cognitivo e afetivo, sem medo, sem estresse, feliz, prazerosa e animada. Tornando-o um sujeito ativo, criativo, participativo e encorajado para enfrentar situações que venham a surgir no decorrer de sua vida.

Em sua estrutura a monografia é dividida por capítulos, seguidos de considerações finais e referências.

O primeiro capítulo expõe a metodologia, de como foi realizado o processo de análise para realização dessa monografia.

Já o segundo, descreve a importância da brincadeira enquanto componente fundamental na vida de uma criança.

O terceiro capítulo apresenta a contribuição de Vygotsky no processo de construção humano e seu discurso sobre o brincar.

E o quarto por sua vez, trata-se da representação dos alunos investigados sobre a relação da brincadeira com o desenvolvimento cognitivo. E suas contribuições no processo de ensino aprendizagem.

Por fim, o quinto capítulo relata a vivência de uma experiência tão esperada, tal como atividades realizadas durante o estágio e memórias que foram registradas no diário de campo. Trata também de uma breve discussão entre Estágio Supervisionado e Identidade Docente.

# CAPÍTULO I

## 2. ASPECTOS METODOLOGICOS

Esse capítulo abordará os aspectos metodológicos tais como: caracterização da pesquisa, lócus da pesquisa e instrumento de coleta de dados.

## 1.1 Caracterização da pesquisa

O estudo foi desenvolvido através de uma pesquisa de campo, ou seja, “[...] uma pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada” (GONÇALVES, 2007, p.68).

Deste modo, o investigador buscou conhecer o sujeito através de questionamentos para assim construir os dados. Partindo desse pressuposto, a pesquisa se apropria também do estudo de caso, por ser:

[...] o tipo de pesquisa que privilegia um caso particular, uma unidade significativa, considerada suficiente para análise de um fenômeno. É importante destacar que, no geral, o estudo de caso, ao realizar um exame minucioso de um a experiência, objetiva colaborar na tomada de decisões sobre o problema estudado, indicando as possibilidades para sua modificação. (GONÇALVES, 2007, p.69)

Ou seja, através da análise minuciosa do fenômeno e dos conhecimentos adquiridos do mesmo é possível chegar a soluções para modificar e solucionar problemas do mesmo.

## 1.2 Lócus e sujeito da pesquisa

Num primeiro momento a pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Tirbutino Veríssimo Dantas, localizada no distrito de Várzea da Ema, município de Santa Helena-PB. A Escola funciona nos turnos manhã e tarde e atende cerca de 250 alunos. O sujeito de pesquisa foram os alunos do 3º ano que tem um total de 17 alunos, sendo que destes apenas 04 participaram da entrevista. Em seguida, foi realizada na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Costa e Silva, no município de Cajazeiras-PB. A Escola funciona nos turnos manha, tarde e noite.

## 1.3 Instrumentos de coleta de dados

No primeiro momento optei por uma entrevista semi-estruturada, enquanto procedimento de coleta de dados com os educandos. As entrevistas fora realizadas no dia 09 de outubro de 2009, chegando à escola, pedi a professora para que fosse feito um sorteio com

a turma para que pudesse escolher os participantes, logo após levei-os para outra sala, onde foi feita as entrevistas de forma individual. A princípio eles ficaram apreensivos e desnorteados, mas conversei com os mesmos e expliquei sobre o que seria discutido nos questionamentos. Aceitaram e responderam todas as perguntas, exceto um, que ao ser interrogado ficava muito confuso, nervoso e sem respostas.

Partindo desta idéia, Matos diz: que uma entrevista semi-estruturada é “[...] uma entrevista mais aberta que a estruturada, o que possibilita maior flexibilidade nas respostas e obtenção de falas que podem enriquecer ainda mais a temática abordada.” (2002, p.63). Ou seja, adapta-se melhor ao entrevistado, pois cria mais possibilidades para o entrevistador, para que assim ele se forneça de informações mais precisas.

Já num momento seguinte, notamos uso de uma observação sobre a realidade da Escola investigada, a observação na sala do professor, entrevista com os alunos e com o professor, que nos possibilitou fazermos uma análise acerca das atividades realizadas na sala de aula e também o papel que o brincar assume no processo de ensino aprendizagem. Também foi feita identificação dos problemas e das causas que ocasionam os mesmos.

Partindo deste prisma, Severino entende por observação “[...] todo procedimento que permite acesso aos fenômenos estudados.” (2007, p.125). Ou seja, a oportunidade de irmos de encontro com a realidade vivenciada.

#### **1.4 Abordagens da pesquisa**

No que se trata a natureza de dados a pesquisa é qualitativa, pois esta se preocupa com “[...] a compreensão, com a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão as suas práticas, o que impõe ao pesquisados uma abordagem hermenêutica”. (GONSALVES, 2007, p.69) Ou seja, busca interpretar os fatos considerando todos os fenômenos que os envolvem.

#### **1.5 Entrevistas e observação realizadas para obtenção de subsídios para o planejamento do estágio**

Em um segundo momento, ao voltar a escola, foram realizados procedências de coleta de dados, ou seja, foi realizado uma explanação em toda a estrutura da escola, procurando

assim, tomar conhecimento sobre a realidade da instituição escolar e da sala de aula. Foram feitas também entrevistas com o docente e os discentes da turma investigada.

Sendo assim, tais procedimentos foram realizados enquanto subsídios para uma melhor compreensão da realidade investigada, tais como a prática desenvolvida pelo professor mediante o processo de ensino aprendizagem, e também o papel dos alunos nessa busca pela construção do conhecimento. Deste modo, tais informações contribuíram para um melhor planejamento nas atividades que serão aplicadas no estágio.

## **1.6 Portfólio, Diário de Campo e Estágio Supervisionado**

O estágio foi realizado no período de 01 a 28 de setembro de 2010, na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Costa e Silva, no bairro do Jardim Oásis, na cidade de Cajazeiras-PB.

Esse estudo se configura como fontes documentais onde irá auxiliar no resultado final da pesquisa, no qual foi construído um Portfólio, constituído pelos planos de aula e o Diário de Campo para o registro das experiências e lembranças vivenciadas na sala de aula. Apesar disso, Barthes diz que “[...] o corpo que lembra está ancorado no presente, enredado em múltiplas redes que emprestam significados a sua existência”. (1997, p.7). E partindo deste prisma o Estágio Supervisionado foi um momento de grandes realizações, onde pude apreciar momentos incríveis que foram descritos no diário de campo, ou seja, as memórias vivenciadas dia a dia, onde para Santos a memória “é a principal fonte dos depoimentos orais e há ligação direta entre tempo e a história, com o objetivo de construir ligações entre as fontes ou documentos, que podem subsidiar na pesquisa ou formar acervos para os centros de documentação e de pesquisa”(2007, p.2).



## **CAPÍTULO II**

### **2. O BRINCAR PARA A CRIANÇA E SUAS CONTRIBUIÇÕES**

Neste capítulo discutiremos a relação da brincadeira com o desenvolvimento cognitivo da criança, mostrando sua importância enquanto auxiliador no processo de ensino aprendizagem.

## 2.1 A importância do ato de brincar

Durante toda a infância da criança o brincar estar presente, independente de cor, religião ou classe social, onde pode ser considerado como atividade natural da criança. Quem nunca brincou? É bastante difícil pensar em crianças que não gostem de brincar ou que nunca brincaram. A trajetória humana é sem dúvida acompanhada pelo brincar, vivemos num país onde a diversidade cultural é imensa, e a brincadeira é considerada como elemento comum, através da mesma é possível que a nossa cultura seja repassada. Sendo assim, Velasco diz que: “Preservar e valorizar o brincar espontâneo é uma maneira de fazermos a nossa história e a nossa cultura (1996, p.43).

A brincadeira é tida como algo indeterminado, que possibilita a criança uma liberdade de agir livremente, independente do uso de objetos, ela vai além, no qual o brincar de “faz-de-conta” se destaca, quando a criança entra num mundo imaginário, onde vive situações que vai além de sua realidade.

Partindo deste pressuposto Vygotsky afirma que:

Numa situação imaginária como a brincadeira de “faz-de-conta”, a criança é levada a agir num mundo imaginário, onde a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira e não pelos elementos reais concretamente presentes. (1994, p.66).

O mundo ilusório possibilita ser quem não somos, ir além do que estar posto, e assim possibilita vivenciarmos diferentes experiências, personagens dos mais variados tipos, no qual a criança adéqua de acordo com seus interesses e desejos, e assim se dotam de conhecimentos de forma livre e espontânea.

O brinquedo por sua vez, é considerado como ponte de acesso entre o mundo imaginário e a criança, ou seja, o brinquedo possibilita para a criança uma representação do mundo através de objetos. Para Velasco, o brinquedo:

[...] é a ferramenta do brincar infantil. Tudo aquilo que estimula a criança a descobrir, inventar, analisar comparar, diferenciar, classificar, etc. é sem dúvida muito importante na sua formação geral e no conhecimento infantil – e isso o brinquedo é capaz de fazer... e muito bem, espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade. (1996, p.53).

Deste modo, a infância, é tempo de experimentação de descobertas, criação e recriação, onde a brincadeira possibilita para a criança uma recuperação de valores, sentimentos e conhecimentos. Através da atividade do brincar, a criança desenvolve-se fantasiando, imaginando, construindo regras e resolvendo conflitos, e com isso, o brincar pode ser considerado um importante mediador entre o mundo fictício e o mundo real da criança, onde lhe proporciona um enorme leque de conhecimentos.

A relação existente entre a brincadeira e a natureza infantil da criança é uma questão que vem sendo discutida com uma grande ênfase nas pesquisas atuais desenvolvidas, pois ela aparece como um recurso importante na construção de conhecimento e desenvolvimento total da criança. Tendo em vista que, a brincadeira está inserida entre os recursos disponíveis, e faz parte do cotidiano de qualquer criança.

Isso fica bastante evidente na fala de Maluf, quando diz que “Brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social;” (2007, p.17)

Deste modo, a brincadeira não deve ser vista apenas como uma atividade de mera distração ou prazer, ela deve ser vista como um importante componente para desenvolver habilidades, experiências e aprendizados que irão lhe servir por toda a vida.

O brincar é muito importante para a vida da criança, pois além de deixá-la feliz, ainda desenvolve seus músculos, sua mente, a vida social com as pessoas que convivem no seu meio, e até mesmo a coordenação motora. Ao mesmo tempo que a brincadeira é importante para estimular e desenvolver um ser ativo e participativo, construindo sua identidade, a imagem do mundo que o cerca e de si próprio, ajudando também a desenvolver habilidades para resolver problemas que venham a surgir no seu dia-a-dia.

Assim é pertinente dizer que:

A criança que brinca, portanto vive a sua infância, torna-se-a um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, suportará muito melhor as pressões das responsabilidades adulta e terá maior criatividade para solucionar os problemas que lhe surgirem. (VELASCO, 1996, p.43)

Ao brincar a criança desenvolve potencialidades, exercita o seu pensamento e assim, se apropria de conhecimentos sem que haja medo, estresse e desinteresse. Através da brincadeira é possível desenvolver o cognitivo, ou seja, o pensamento da criança e ainda desenvolver o lado emocional. Deste modo, “Todo aprendizado que o brincar permite é

fundamental para a formação da criança, em todas as etapas de sua vida.” (MALUF, 2007, p.21).

## 2.2 A importância do mundo ilusório para a criança

Ser criança é poder vivenciar o brincar, o lúdico. Ao brincar, a criança entra, se envolve num mundo imaginário, mundo esse que ela é capaz de ir além de seu habitual. Ao entrar no seu mundo ilusório, a criança é capaz de desenvolver habilidades e conhecimentos sem que haja muito esforço e de forma natural. Portanto nada melhor que o brincar para proporcionar o simbólico na criança.

Para a criança é comum a representação de objetos, no qual alguns objetos podem se transformar em outros através de representação pela mesma, ou seja, “[...] elas estendem a operação da memória para além das dimensões biológicas do sistema nervoso humano, permitindo incorporar a ele estímulos artificiais, ou autogeradoras, que chamamos de signos. (VYGOTSKY, 1994, p.52).

Deste modo, com essa incorporação a criança se dota de uma outra forma de se comportar, e assim, de um novo conhecimento. O espaço imaginário criado pelo brincar possibilita à criança simbolizar e, conseqüentemente compreender, as experiências vividas na realidade. Um cabo de vassoura pode tornar-se numa brincadeira, um cavalo, que ao colocar entre as pernas e começar a galopar, os gestos através da representação vão ser os mesmos para a criança.

Assim é pertinente dizer que:

[...] o brinquedo simbólico das crianças pode ser entendidas como um sistema muito complexo de “fala” através de gestos que comunicam e indicam os significados dos objetos usados para brincar. É somente na base desses gestos indicativos que esses objetos adquirem, gradualmente seu significado [...]. (VYGOTSKY, 1994, p.143).

Sendo assim, o brincar vai servir de potencializador para desenvolver o simbolismo e a representação nas crianças. A criança pequena não possui uma forma precisa e maleável para comunicar o conjunto de idéias existente no seu pensamento, então o símbolo assume o papel de mediador, lhe proporcionando uma enorme forma de expressar seu pensamento.

O mundo simbólico do faz-de-conta é de extrema importância para a criança, tendo em vista que podemos considera-lo como ponte de partida para estigar a imaginação, criatividade e fantasia, e assim, estimular o seu cognitivo.

E é partindo desta perspectiva que Velasco diz que a criança:

[...] imaginariza o real, ela imaginariza o que não sabe e que faz parte de seu desejo inconsciente. Isso é fundamental do jogo do faz-de-conta: ela atua e representa papéis numa elaboração do que virá a ser o seu desejo... Nesse campo de representações o futuro torna-se presente e o presente pode vir a ser futuro. É um jogo de ensaios, de faz-de-conta, que sai do imaginário, passa pelo simbólico e expressa-se no real. (1996, p.26).

Neste sentido, a brincadeira contribui com várias funções cognitivas, inclusive a memória, ou seja, conhecimentos antes vivenciados. Brincando a criança começa a entender o funcionamento dos objetos, e as várias formas que eles podem ser utilizados no seu cotidiano. Deste modo, "A brincadeira permite a construção de novas possibilidades e ações e formas inéditas de arranjar os elementos do ambiente. (VYGOTSKY, 1994, p.160).

Portanto, para se chegar a novos conhecimentos e a novas possibilidades e ações, é necessário que haja primeiro uma relação, ou experimentação da criança com o meio, ou seja, através de possibilidades propiciadas pelo seu meio, através do seu mundo simbólico e de sua imaginação, a criança adquire novos conhecimentos, e sendo assim, a brincadeira por sua vez, exerce um papel fundamental para desenvolver a criatividade na criança, já que é considerada como um importante estimulador da imaginação, onde a criança cria e recria seus sentidos e habilidades, tornando-o assim seu ambiente em constante mudança.

### **2.3 O brincar na escola**

O brincar é essencial na vida de qualquer criança, e mesmo sendo um grande aliado no aprendizado infantil, não se ver propostas pedagógicas que incluam o lúdico na educação infantil. Não existe espaço de brincadeiras na escola para que as crianças possam ter um local específico para brincar, os professores na maioria das vezes também não estão preparados para desenvolver habilidades em seus alunos através do brincar, a escola não acredita na importância do brincar, a brincadeira é vista como algo de divertimento, ou sem importância. Partindo deste sentido, Oliveira diz que:

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criança de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e particularmente, a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. (1995, p.67).

Apesar de ser rara as escolas que investem no aprendizado contemplado pela ludicidade, achando que o mesmo não contribui em nada para a criança, e que não passa de um mero passa tempo, algumas escolas já reconhecem e dão o devido valor que o brincar merece, tendo em vista que, o mesmo é de extrema importância para desenvolver a criança em todos os aspectos, e assim, tornando-se um parceiro do professor.

Todo ser humano precisa de momentos felizes, de fantasiar, de imaginar... e por que não através do brincar? O brincar abre todo um leque de possibilidades e ações para a criança e ate mesmo para o adulto.

O brincar precisa estar mais presente na vida de nossas crianças, e por que nós enquanto docentes não proporcionamos tal alegria para nossos educandos? A despeito disso, Maluf diz que:

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo dessa maneira, o professor estará possibilitando as crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultas, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa. (2007, p.51).

Assim, devemos reconhecer a importância do brincar para uma criança em seu desenvolvimento, e as varias possibilidades que ele proporciona, tendo em vista a imensidão de experiências que podem ser propiciados através do brincar. Precisamos adota-lo no planejamento de atividades para assim ser um auxiliador do professor no processo de ensino aprendizagem.

Portanto, é importante lembrar que:

As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma pratica e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. (MALUF, 2007, p.29).

O educador, enquanto componente essencial no processo de ensino aprendizagem, precisa propor atividades lúdicas que estiguem a curiosidade, criatividade e habilidades com seus educandos, observando cuidadosamente cada um, para que assim perceba suas formas de aprender, e seus interesses, pois,

A criança busca o prazer, fugindo sempre de coisas indesejáveis. A existência do prazer nas atividades permite o esforço e a utilização de seu tempo para aprender. Se desta forma funciona, por que não estimula-la com atividades que só lhe tragam prazer? (MALUF, 2007, p.90).

Portanto, trabalhar de forma lúdica, é proporcionar ao educando um aprendizado livre de desinteresse, de estresse e de mau humor, tendo em vista que todo aprendizado que o brincar oferece é de grande importância para a formação da criança ao decorrer de toda a sua vida.

Com a imensidão de brincadeiras que nossa cultura oferece é possível adequar qualquer conteúdo a brincadeira, basta o professor se organizar, planejar sua aula, de modo que as brincadeiras usadas em sala de aula tenham sempre um objetivo.

Assim,

Muito pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras: contar e ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras, desenhar e uma infinidade de outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. (MALUF 2007, p. 30-31).

Deste modo, cabe ao professor fazer da hora de brincar uma verdadeira expressão cognitiva onde o educando desenvolve através do lúdico suas habilidades.

## **CAPÍTULO III**

### **3. VYGOTSKY E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO**

Este capítulo fará uma breve abordagem sobre as contribuições de Vygotsky a respeito do desenvolvimento da criança e suas possíveis contribuições.



### 3.1 Vygotsky e processo de construção do ser humano

Lev Semyonalitch Vygotsky nasceu na cidade de Orsha no nordeste de Minsk, na Bielorrússia, em 05 de novembro de 1896. Lecionou literatura e psicologia em Gomel nos anos de 1917 a 1923, e logo depois, mudou-se para Moscou, onde trabalhou primeiro no Instituto de Psicologia, e depois no Instituto de Estudos das Deficiências, por ele criado. Participou de vários estudos, tendo ao seu lado um grande grupo de jovens cientistas que trabalhavam nas áreas da psicologia e no estudo das anormalidades físicas e mentais.

Para Vygotsky, o processo de construção humano se dá de fora para dentro, ou seja, de forma cultural e não natural. Se dá através de ensinamentos produzidos ao decorrer da história, onde é repassado de geração em geração pela espécie humana. É por meio da interação social que se desenvolvem capacidades, através do convívio e relação com o outro.

Partindo desta perspectiva Oliveira diz que:

[...] um dos pilares do pensamento de Vygotsky é a idéia de que as funções mentais superiores são construídas ao longo da história social do homem. Na sua relação com o meio físico e social que é mediada pelos instrumentos e símbolos desenvolvidos no interior da vida social, o ser humano cria e transforma seus modos de ação do mundo... se a história social objetiva tem um papel crucial no desenvolvimento psicológico, este não pode ser buscado em propriedades naturais do sistema nervoso... o cérebro é um sistema aberto, que está em constante interação com o meio e que transforma suas estruturas e mecanismos de funcionamento ao longo desse processo de interação. (1995, p.83).

Essa relação se dá desde as primeiras horas de vida, quando se inicia a interação adulto-criança, onde adultos por serem mais experientes repassam seus conhecimentos e ações, para que assim possam desenvolver habilidades de forma coletiva, onde pode ser transformado de acordo com as necessidades de cada um.

A criança ao observar conhecimentos que já foram antes utilizados ou repassados por outras pessoas, ela se apropria e assim desenvolve por si só. “É por isso que Vygotsky afirma que toda função psicológica superior manifesta-se, primeiro, em uma situação interpessoal e depois em uma situação intrapessoal.” (OLIVEIRA, 2007, p.128).

O desenvolvimento do indivíduo se dá na sua grande maioria pelo aprendizado proporcionado por incentivos de indivíduos mais experientes, ou seja, pelo ambiente cultural, onde a falta desse contato social, não ocasionaria o aprendizado. Por exemplo, o indivíduo que vive isolado num ambiente onde ninguém sabe ler, para desenvolver e dominar a leitura é

preciso que ele passe a conviver com pessoas letradas para que isso possa acontecer, ou seja, um indivíduo mais experiente estimula um menos experiente, e assim nessa troca de informações o aprendizado acontece. Um outro exemplo, que pode ser citado é a questão da fala, para que possamos desenvolver a linguagem é preciso que primeiro possamos escutar outras pessoas falarem, deste modo o segundo exemplo deixa mais uma vez evidente que o desenvolvimento e a aprendizagem do ser humano, depende de incentivos de outros sujeitos. Indo de encontro com essa idéia Oliveira diz que: “O desenvolvimento fica impedido de ocorrer na falta de situações propícias ao aprendizado (1995, p.57).

Deste modo, o adulto estimula o pensamento da criança e este por sua vez, constrói o conhecimento. Para analisar esse processo Vygotsky criou o conceito de **zona de desenvolvimento proximal**, que de acordo com Oliveira refere-se:

[...] ao caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real. A zona de desenvolvimento proximal é, pois, um domínio psicológico em constante transformação: aquilo que uma criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã. (1995, p.60).

O conceito de zona de desenvolvimento proximal trata-se do nível de capacidades desenvolvidas de sujeitos atualmente através de incentivos repassados por outras pessoas mais experientes anteriormente, ou seja, através de ensinamentos que foram absorvidos e amadurecidos. “É, pois, um domínio psicológico em constante transformação: aquilo que uma criança é capaz de fazer com ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã.” (OLIVEIRA, 1995, p.60).

Portanto, podemos observar a enorme relação existente entre o desenvolvimento social e cognitivo, pois é através do meio em que vivemos que o pensamento é formado, ou seja, através da nossa cultura, do ambiente que vivemos, do que nos é repassados, que construímos nossa forma de pensar e agir.

### **3.2 Vygotsky, mediação, instrumentos e signos**

Para Vygotsky, o conceito para entender o funcionamento psicológico, é o conceito de mediação. Que segundo Oliveira diz ser: “[...] o processo de intervenção de um elemento

intermediário numa relação; a relação deixa, então, diz ser direta e passa a ser imediata por este elemento. (1995, p. 26)”.

Este processo pode ser simplificado com tal exemplo: um indivíduo ao ter contato com o fogo por exemplo, e ao sentir dor afastar-se rapidamente estará mantendo uma relação direta com o calor do fogo. Mas, se o indivíduo ao aproximar do fogo e alguém o avisar que é perigoso, e ele se distanciar, ou então lembrar-se por já ter vivenciado esta experiência antes, ele estará sendo mediado pela lembrança ou até mesmo por incentivo de outro indivíduo mais experiente. Deste modo, o aviso de um indivíduo mais experiente, ou a lembrança do efeito do fogo, será então, a mediação entre o indivíduo e o fogo.

Outro exemplo deixa bastante evidente tal relação. Uma criança ao manter contato com um objeto cortante, e cortar-se, estará estabelecendo uma relação direta com o objeto. Mas, se ela for orientada do perigo que estará correndo ao tocar no objeto cortante por outro indivíduo ou pela lembrança antes vivenciada, ela estará mantendo uma relação mediada. Assim, podemos perceber mais uma vez a mediação que foi estabelecida entre o sujeito e o objeto.

Partindo desta perspectiva,

Vygotsky trabalha, então, com a noção de que a relação do homem com o mundo não é uma relação direta, mais, fundamentalmente uma relação mediada. Há funções psicológicas superiores apresentam uma estrutura tal que entre o homem e mundo real existe mediadores, ferramentas auxiliares com atividade humana. Vygotsky distinguiu dois tipos de elementos mediadores: os instrumentos e os signos. (OLIVEIRA, 1995, p. 27).

Deste modo, a mediação seria então o auxiliador da relação do homem com o mundo. E, um dos importantes mediadores do homem segundo Vygotsky, é os instrumentos, que na concepção de Oliveira trata-se de “[...] um elemento interposto entre o trabalhador e o objeto de seu trabalho, ampliando as possibilidades de transformação da natureza (1995, p.29)”. O instrumento seria um mediador, facilitador da relação entre o homem e o mundo. Alguns exemplos podem ser destacados para uma melhor compreensão desta relação. O primeiro, é por exemplo a tesoura, que nos ajuda no corte de várias coisas como: tecidos, plástico, papel e etc.

Outros facilitadores do homem podem também citados: como o martelo, um balde, uma cadeira, uma cola, uma escada, uma colher, enfim, são inúmeros os instrumentos utilizados pelo o homem como auxiliador de seu trabalho.

Partindo deste prisma, Vygostky diz que a função dos instrumentos é:

Servir como um condutor da influencia humana sobre o objeto da atividade; ele é orientado externamente; deve necessariamente levar a mudança nos objetos. Constitui um meio pelo qual a atividade humana externa é dirigida para o controle e domínio da natureza. (1994, p.72 e 73).

Sendo assim, percebemos então que o instrumento é um importante mediador entre o homem e o universo, facilitando assim o seu trabalho.

Um outro elemento considerado como mediador da relação existente entre o homem e o mundo são os signos, que segundo Oliveira “[...]são interpretáveis como representação da realidade e podem referir-se a elementos ausentes do espaço e do tempo presente”.(OLIVEIRA, 1995, p. 30).

Diferente dos instrumentos, os signos são orientadores internamente, tendo em vista que os mesmos são auxiliares no processo psicológico do individuo.

Indo de encontro com esta idéia, Oliveira diz que:

Os signos que também chamados por Vygotsky de ‘instrumentos psicológicos’, são orientados para o próprio sujeito para dentro do individuo; dirigem-se ao controle de ações psicológicas, seja do próprio individuo, seja de outra pessoa. São ferramentas que auxiliam no processo psicológico e não ações concretas; como os instrumentos. (1995, p.30).

Partindo desta perspectiva, os signos são considerados como importantes colaboradores no processo psicológico do individuo, pode ser utilizado como instrumentos psicológicos que irão auxiliar o individuo em inúmeras situações ao longo de sua vida. Existem várias fórmulas de um individuo se dotar de signos, como por exemplo, um grande proprietário de terra pode utilizar-se de palitos de fósforo como representação de suas propriedades facilitando assim sua contagem. O fósforo enquanto símbolo de uma realidade ausente servirá de auxiliador da memória desse fazendeiro. Vários outros exemplos podem ser citados, pois “[...] são inúmeras as formulas de utilizar signos como instrumentos que auxiliam do desempenho de atividades psicológicas.”(OLIVEIRA, 1995 p.30)

Deste modo, uma pessoa que se auxilia de signos, é considerada uma pessoa com a memória melhor, do que outras que não utilize os signos, tendo em vista que, uma memória mediada por signos é uma memória capaz de um maior controle de ações psicológicas.

Sendo assim,

Vygotsky trabalha com a função mediadora dos instrumentos e dos signos na atividade humana, fazendo uma analogia entre o papel dos instrumentos de trabalho na transformação e no controle da natureza, e o papel dos signos enquanto instrumentos psicológicos, ferramentas auxiliares no controle de atividade psicológica. É justamente em sua analogia com os instrumentos de trabalho que os signos aparecem como marca externa, que favorecem um suporte concreto para a ação do homem no mundo. (OLIVEIRA, 1995, p.34).

Portanto para Vygotsky o indivíduo pode utiliza-se de elementos mediadores, enquanto facilitadores de seu trabalho, elementos esses, que tanto podem ser interno, quanto externos, tendo em vista que propiciam para o ser humano uma capacidade maior de desenvolvimento.

### **3.3 A importância do brincar, segundo Vygotsky**

Partindo da perspectiva de que o sujeito se constitui nas relações estabelecidas com os outros, podemos perceber a privilegiada posição que a brincadeira assume no processo de construção do sujeito. É através do ato de brincar que muitas vezes conhecimentos sociais e culturais produzidos são repassados e reconstruídos. Deste modo Vygotsky diz que “É enorme a influência do brincar no desenvolvimento de uma criança.” (VYGOTSKY, 1994, p.126).

Como podemos perceber, para Vygotsky é o brincar que favorece o maior avanço na capacidade cognitiva da criança, podendo ser considerado como mediador. É através do brincar que a criança interage com o mundo, os objetos e conseqüentemente com os outros indivíduos.

Partindo deste prisma, Oliveira diz que:

Quando Vygotsky discute o papel do brincar, refere-se especificadamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brincar, mas a brincadeira de faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brincar no desenvolvimento.(1995, p.66).

Para Vygotsky o ingresso nesse mundo de faz-de-conta, proporciona a criança uma maior capacidade de desenvolvimento psicológico. Ao brincar de uma brincadeira de faz-de-

conta, ela entra num mundo ilusório, imaginário, como por exemplo, ser mãe de sua boneca, ser motorista de seu carrinho, professor de seus coleguinhas... onde o significado é estabelecido pela brincadeira e não pelos objetos concretos que ali presentes. É através de sua imaginação que irá dar sentido a suas ações, e assim, estigar sua criatividade de forma natural.

Os objetos muitas vezes passam a ser significados atribuídos as necessidades desenvolvidas pela criança no atual momento, por exemplo, a criança que quer brincar de cavalinho, na falta de um animal, de um cavalo, ela faz uma representação, podendo substituir um cavalo por uma cabo de vassoura por exemplo, além do objeto servir como uma representação de uma realidade ausente, ele ainda auxilia a criança a separar objeto e significado.

Partindo desta perspectiva,

O brinquedo provê, assim uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e suas ações com significados. Mas além de ser uma situação de imaginária, o brinquedo é também uma atividade regida por regras. Mesmo no universo do faz-de-conta há regras que devem ser seguidas. (OLIVEIRA, 1995, p.66-67).

Ao brincar de ser médico, por exemplo, a brincadeira exige que se tenha um paciente e o médico, a criança tem que seguir regras pré-estabelecidas já pela brincadeira, não é qualquer postura que pode ser aceita em qualquer tipo de brincadeira. Vygotsky deixa bastante evidente que, “[...] não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento...” (1994, p.124).

E, é justamente essas regras que fazem com que a criança se comporte de uma forma diferente, indo além de seu habitual. Quando uma criança brinca por exemplo de ser criança, ao brincar ela vai agir da forma que acha que uma criança deve ser, já no seu dia-a-dia, na sua realidade, ela não vai pensar como uma criança deve agir, qual deve ser sua postura, e de que forma ela tem que se comportar, ela vai simplesmente agir sem seguir regras.

Deste modo, o que na vida real passa despercebido, a brincadeira proporciona através de regras, e assim, contribui para que a criança um entendimento de forma ampla e natural o mundo, e as diferentes formas que se pode atuar nele. Como podemos perceber, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento na criança, além de se comportar de uma forma mais elevada que o habitua, a criança através do brincar aprende a distinguir o que é objeto e significado, atuando num nível superior ao que se encontra.

Sendo assim, o brinqueado tem intrínseca relação com o desenvolvimento infantil para Vygotsky, especialmente na idade pré-escolar. Embora não o considere como o único aspecto predominante na infância, é o brinqueado que proporciona o maior avanço na capacidade cognitiva da criança. É por meio do brinqueado que a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente.

## **CAPÍTULO IV**

### **4. O BRINCAR COMO INFLUENCIADOR DA APRENDIZAGEM**

Este capítulo acentuará a representação dos alunos investigados sobre a relação da brincadeira com o desenvolvimento cognitivo. E suas contribuições no processo de ensino aprendizagem.



## 4.1 O Brincar e suas contribuições

Com o desenvolvimento desta pesquisa foi possível identificar de início que as brincadeiras citadas como: Pula-corda, pega-pega, amarelinha, mata-mata, dominó e jogar bola, só são vivenciadas no intervalo ou após o término das tarefas, mostrando assim que o professor não costuma utilizar as brincadeiras nas aulas.

Assim é importante lembrar que:

Muito pode ser trabalhado a partir dos jogos e brincadeiras: contar e ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras, desenhar e uma infinidade de outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem.( MALUF, 2007, p.30-31).

Deste modo, podemos, perceber que muitos ainda pode ser feito para melhorar o contexto escolar desses educandos, buscando relacionar o exercício do brincar que possibilita para o educando o desenvolvimento de suas potencialidades, exercitando sua mente e assim se apropriando de conhecimentos sem que haja estresse e desinteresse, ou seja, de uma forma mais divertida.

A brincadeira muitas vezes é utilizada em sala de aula sem que se tenha nenhum objetivo pedagógico, onde podemos perceber no discurso do Aluno II quando afirma:

Faz brincadeiras. Hum, assim...É, o escravo de jó, que vai passando o papelzim. É...do, do macarrão também ela faz. Pega um barbante aí vai amarrando no outro, aí quem conseguir mais primeiro ganha. (Sexo masculino, entrevistado em 09/10/2009).

Deste modo, a fala do aluno II, deixa bem evidente que as poucas brincadeiras que são adotadas em sala de aula, a maioria não tem um objetivo educativo, e sim, são apenas utilizadas como divertimento para os educandos.

Partindo deste sentido, Maluf diz que: “O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e que caiam na mesmice” (2007, p.29).

Assim, utilizar a brincadeira como ferramenta para uma melhor aprendizagem proporciona ao educando um estímulo maior em aprender, sem que haja estresse, desinteresse,

cansaço e mal humor, lembrando que todo e qualquer aprendizado que o brincar possibilita é de grande importância para a criança no decorrer de toda sua vida.

Ao brincar a criança além de ficar mais feliz, de desenvolver potencialidades, de desenvolver sua vida social e afetiva, a criança vai sempre encontrar um aprendizado diferente no ato de brincar, como nos mostra a Aluna I, quando diz:

Porquê agente brinca, aprende mais, tem vez que agente aprende a brincar, há...que nem pega-varetas, eu não sabia brincar, quando eu tinha cinco anos, não sabia brincar não, aí a professora trouxe pra nós e nós aprendemos. (Sexo feminino, entrevistada em 09/10/2009).

Deste modo, devemos proporcionar um aprendizado mais significativo para nossos educandos, tendo em vista que, o brincar além de proporcionar um aprendizado mais divertido, ainda possibilita uma facilidade maior de expressão e ação, ou seja, a criança não precisa usar as palavras pra se expressar, o ato de brincar transformar-se em uma linguagem da ação.

Partindo deste pressuposto, Maluf afirma que:

A capacidade de brincar abre para todos uma possibilidade de decifrar os enigmas que os rodeiam. O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender. (2007, p.29).

A partir do brincar a criança começa a aprender e desenvolver competências que irão lhe ser úteis para a vida adulta, além de permitir para a criança um melhoramento nas suas funções sensoriais, motoras, cognitivas, sociais e emocionais. Tendo em vista que o brincar é uma atividade essencial na vida de uma criança, cheia de sentidos, e que possibilita uma melhor qualidade de vida e infância para a criança. Assim, Vizzotto mostra que:

[...] o brincar pode ser tão importante para a vida quanto dormir e sonhar. Brincar é a chave para o desenvolvimento individual e para o relacionamento social... o brincar frequente e complexo está associado a cérebros mais desenvolvidos. (2009, p.15).

Sendo assim, o brincar possibilita a aquisição de inúmeros conhecimentos de forma natural e sem dúvida agradável. É considerado uma necessidade básica da criança, sendo essencial para todas as etapas de seu desenvolvimento.

O brincar é um momento mágico para a criança, onde além de desenvolver habilidades e conhecimentos, ele ainda propicia à criança vivenciar diversas experiências, como é o caso do brincar de faz-de-conta, onde a mesma além de conhecer novas realidades, ainda pode reformular o que já conhece e associar em seu cotidiano, tendo em vista que vivemos em um mundo em constante mudança.

Através do brincar de faz-de-conta, a criança entra num mundo imaginário, onde são os protagonistas de sua história, sendo capazes de criar e recriar, passando assim a adquirir um novo conhecimento.

Partindo deste prisma, Maluf diz que:

A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica. (2007, p.21).

Além de sua importância em desenvolver habilidades e adquirir conhecimentos, o brincar também é um grande favorecedor quando tratamos do desenvolvimento social da criança, pois ao brincar a criança interage com outras pessoas e com o mundo, resgata sua cultura e expressa os elementos da sociedade a qual faz parte.

Tal realidade fica evidente na fala da Aluna I, quando esta diz:

[...] eu não gosto de brincar em casa, só gosto de brincar na escola, porque em casa não tem muito divertimento, não tem menino pa brincar...se a menina ganhar uma corda lá, aí nós fica brincando depois que terminar de escrever, nós brinca lá de trás. (Sexo feminino, entrevistada em 09/10/2009).

Com isso, a brincadeira pode também ser entendida como um importante componente que influencia a socialização, onde proporciona assim, desenvolvimento de contatos sociais e também a troca de conhecimento.

A brincadeira propicia capacidades indispensáveis a criança, todo aprendizado que o brincar proporciona é fundamental para a formação da criança em todos os aspectos, ajudando a criança a construir sua identidade e postura diante da sociedade que a cerca. Sendo assim, a

criança poderá desenvolver e adquirir várias habilidades e ensinamentos como nos mostra o aluno III quando relata o aprendizado possibilitado pelo brincar:

[...] às vezes eu vou lá pro campo que tem perto lá no coisa lá, que eu não sei como é o nome lá, aí eu brinco com meu tio, minha irmã, meu pai as vezes...a pessoa aprende a não machucar as pessoas quando a pessoa ta brincando de mata. (Sexo masculino, entrevistado em 09/10/2009).

Deste modo, já que o brincar proporciona diversos meios diferentes de aprendizagem, por que não adotá-lo na nossa prática pedagógica? Muito pode ser aprendido e ensinado através do brincar, já que dá certo, por que não proporcionar para nossos educandos um aprendizado mais divertido e feliz?

Partindo desta idéia, Velasco diz que: “[...] ele pode ser formal ou informal, isto é, o brincar sempre terá um fundo de aprendizagem, independente dos objetivos de cada brincadeira. (1996, p.42)”.

Assim, conclui-se então que é possível relacionar o brincar com a aprendizagem dos educandos, já que o brincar sempre proporciona um aprendizado diferente, o que falta como podemos analisar é o professor adotar na sua prática pedagógica o brincar enquanto facilitador no processo de ensino e aprendizagem.

## **CAPÍTULO V**

### **5. AS CONTRIBUIÇÕES DO ESTÁGIO PARA O DOCENTE**

O presente capítulo tem por objetivo apresentar uma breve discussão entre Identidade Docente e Estágio Supervisionado e suas contribuições para o futuro docente. Apresentará também as atividades realizadas no período de estágio, como também sua relação com o brincar.

## 5.1 Estágio supervisionado e identidade docente

Ao iniciarmos um curso de licenciatura a nossa maior e mais sonhada conquista é a de possuir a experiência que precisamos para atuar como docentes. O curso de pedagogia que possui quatro anos e meio, nos proporciona diferentes vivências e aprendizados, para que assim possamos desempenhar um bom papel em nossa profissão. Embora estejamos diante de uma realidade insatisfatória, onde muitos “depositadores de conhecimento” atuam de forma despreparada e sem compromisso com si e com os outros, contribuindo assim para uma educação insatisfatória, tal realidade resultado da falta de preparação na formação. Porém, muitas vezes os cursos de formação inicial deixam a desejar, pois dar-se ênfase a conteúdos que se distanciam em tudo da nossa realidade, e assim contribuem pouco para a formação do docente. Já os de formação contínua, na maioria das vezes deixam de discutir as verdadeiras necessidades dos educandos e esquecem também de refletir um pouco sobre as práticas que estão sendo realizadas. Nesse sentido, buscaram-se novas formas e práticas para a formação de professores, onde uma delas foi o estudo e discussão da identidade profissional do professor, a esse respeito Pimenta afirma que,

Uma identidade profissional se constrói, pois, a partir da significação social da profissão; da revisão constante dos significados da profissão... Do confronto entre as teorias e as práticas, da análise sistemática das práticas a luz das teorias existentes, da construção de novas teorias (2004 p.19).

Nesse sentido, a identidade profissional é um processo contínuo, onde é necessário que se tenha força de vontade e amor para conquistá-la.

Partindo deste prisma é essencial percebemos a importância do Estágio Supervisionado em Docência, onde Fazenda define que,

[...] um estágio voltado para o atendimento à comunidade, o qual devesse proporcionar o engajamento do estagiário na realidade, para que possa perceber os desafios que a carreira do magistério lhe oferecerá e possa, assim, refletir maduramente e sobre a profissão que vai assumir. Esse envolvimento, em situações reais vividas, visará primordialmente à integração do saber com o fazer (1991, p.64).

Como podemos perceber, o Estágio Supervisionado nos proporciona uma integração da teoria que foi estudada com a prática que será vivenciada, facilitando assim a junção desses dois pilares que é de suma importância para a formação. Tendo em vista que o mesmo nos oferece um reconhecimento prévio de onde iremos atuar, as necessidades existentes, e de como superá-las. Sendo assim,

Considero os Estágios Supervisionados uma parte importante da relação trabalho-escola, teoria-prática, e eles podem representar, em certa medida, o elo de articulação orgânica com a própria realidade (FAZENDA, 1991, p.64).

Deste modo, o Estágio Supervisionado é um aliado do aluno onde proporcionam a estes diferentes aprendizagens sociais, culturais e profissionais, onde o aluno vivência diferentes situações reais do seu meio, resultado esse da relação existente entre comunidade e instituição.

## **5.2 Atividades desenvolvidas no estágio**

As atividades aconteceram sempre de forma planejada, no qual se fizeram presentes diferentes caminhos de mediação para facilitar a aprendizagem. Assim, foi priorizado o elo trabalho coletivo, tendo em vista que o mesmo melhora o convívio social, e algumas vezes se fez necessário pelo fato da sala possuir diferentes níveis de aprendizagem e de idade. Procurei sempre fazer as atividades em grupo e algumas vezes no chão, para que os alunos fizessem as atividades de forma descontraída e relaxada. Nessa perspectiva, as atividades em grupo contribuem muito para a aprendizagem dos educandos, optei muitas vezes por esse caminho, pois percebi que a necessidade de uns poderiam ser compensadas pelo conhecimento de outros, e também pela a faixa etária que era bastante diferenciada. A cada atividade mudava os integrantes dos grupos fazendo assim com todos em algum momento trabalhassem juntos e que pudessem socializar diferentes tipos de conhecimento. A imagem a seguir reforça tal afirmação:



FOTOGRAFIA 1-Atividade desenvolvida em grupo.  
FONTE: Michelle Liliane S. carvalho, 2010.

Introduzi nas aulas o meu objeto de estudo, o lúdico, tendo em vista a enorme contribuição que o mesmo proporciona para os educandos e educadores. Pois, segundo Maluf,

A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, através do brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente. É só acreditar, fazendo do brincar momentos de grandes conquistas!(2007, p.9).

Explorei bastante a criatividade dos educados, trabalhei com colagens, pinturas, encenações. E eles como sempre me surpreenderam e me deixou encantada. As aulas criativas serviram também para descontrair e explorar a capacidade deles de forma prazerosa, produtiva, alegre e atrativa. As imagens a seguir comprovam isso:





FOTOGRAFIA 2 – Encenação sobre animais.  
FONTE: Michelle Liliane da S. Carvalho, 2010.

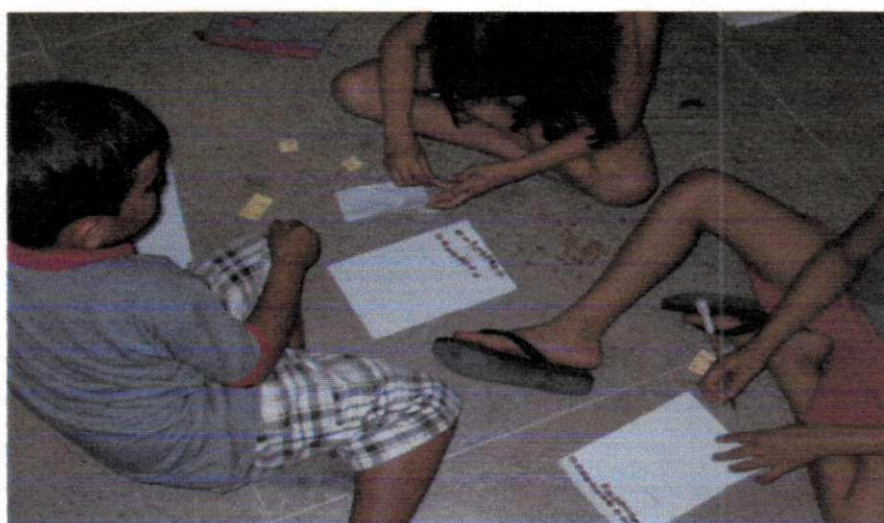


FOTOGRAFIA 3 – Pintura relacionada a história do descobrimento do Brasil.  
FONTE: Michelle Liliane da S. Carvalho, 2010.



FOTOGRAFIA 4 – Criação de historia através da pintura.  
FONTE: Michelle Liliane da S. Carvalho, 2010.

Algo que deparei de suma importância também foi trabalhar com materiais concretos principalmente nas aulas de matemática, tendo em vista que o mesmo proporciona diferentes formas de trabalho, e que pode ser utilizado em diversas atividades. A imagem a seguir explana uma aula de matemática onde foi possível trabalhar fatos de dezenas e unidades através de colagem de feijões.

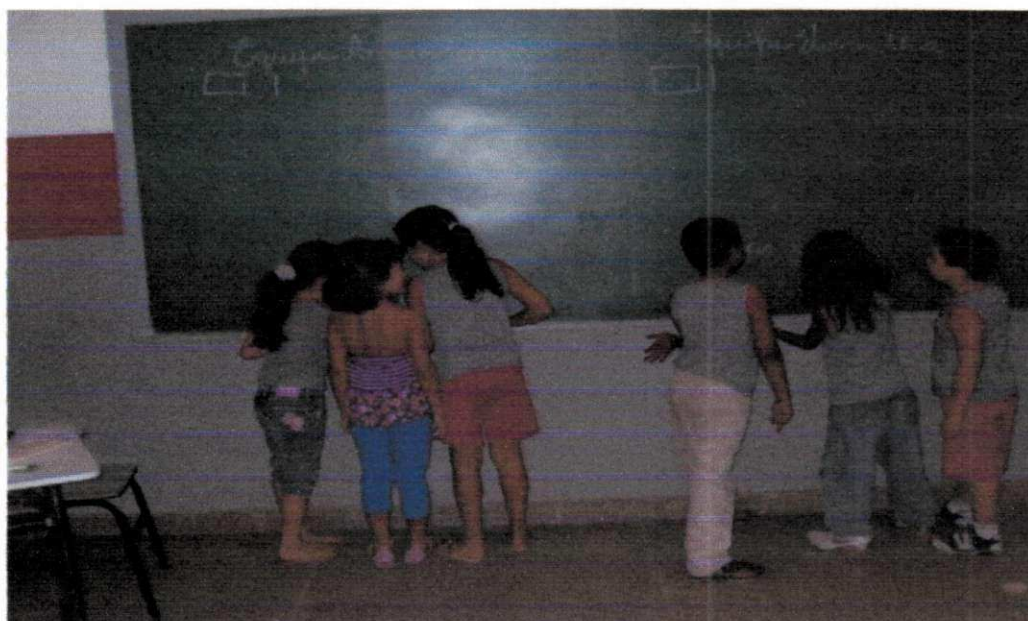


FOTOGRAFIA 5 - Atividade de matemática realizada mediante materiais concretos.  
FONTE: Michelle Liliane da S. Carvalho, 2010.

Semanalmente utilizei gincanas e brincadeiras para trabalhar os conteúdos, tendo em vista que:

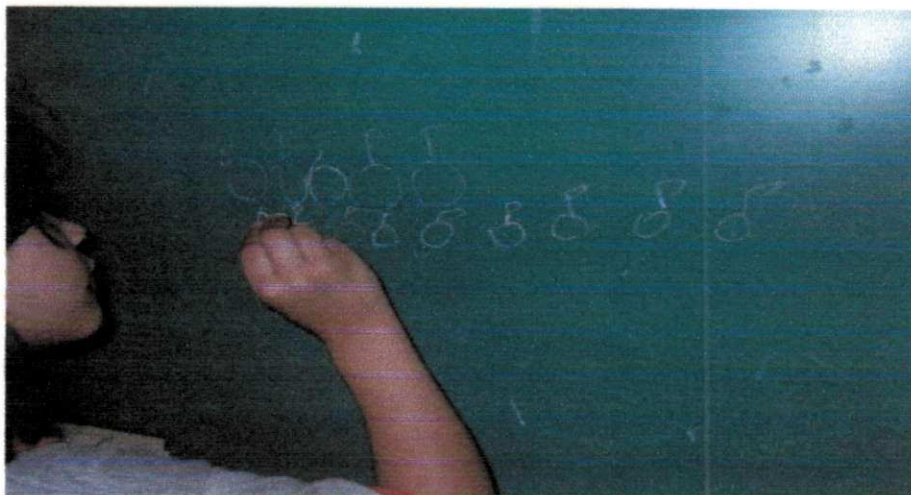
O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (MALUF, 2007, p.9).

Percebi que nas gincanas que utilizei a competição fazia com que eles se esforçassem mais e assim as aulas se tornavam mais satisfatórias. Como podemos ver a seguir:

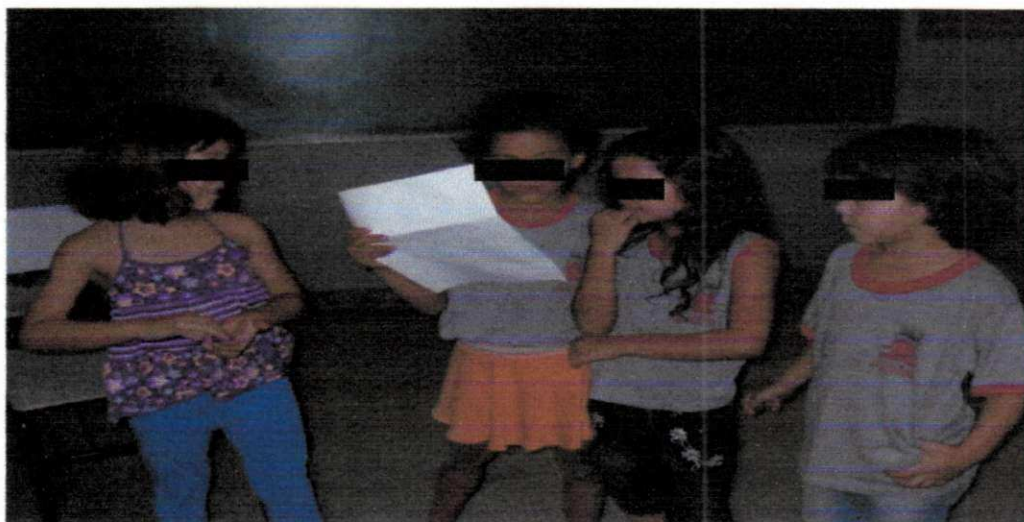


FOTOGRAFIA 6 – Conteúdos trabalhados através de gincana.  
FONTE: Michelle Liliane da S. Carvalho, 2010.

A cada aula os alunos participavam mais ativamente do processo de ensino aprendizagem, fiz diversas vezes sorteios e chamei alguns para resolverem desafios no quadro e eles aprovaram a iniciativa, isso fez com que várias vezes eles prestassem mais atenção nas aulas e entendessem mais rápido o que estava sendo explicado. Percebi também a necessidade que eles tinham de se expressarem, e com isso adotei também a apresentação de trabalhos, é o que iremos ver nas imagens a seguir:



FOTOGRAFIA 7 – Atividade de matemática desenvolvida no quadro pela aluna.  
FONTE: Michelle Liliane da S. Carvalho, 2010.



FOTOGRAFIA 8 – Apresentação de trabalho.  
FONTE: Michelle Liliane da S. Carvalho, 2010.

A alegria, criatividade aprendizados que estiveram presente na sala do meu estágio me deixou encantada, e posso garantir que o meu estágio foi uma premiação de todos os esforços, dificuldades enfrentados durante os quatro anos e meio que passei na universidade.

Gostei mais ainda de poder ter proporcionado aqueles educandos aulas mais alegres e sem estresse.

### 5.3 A contribuição do brincar no processo de ensino aprendizagem

A prática realizada teve como base a inclusão da ludicidade no processo de ensino aprendizagem, ou seja, despertar nos educandos uma maneira mais atrativa e um maior interesse pela aprendizagem.

Optou-se por essa idéia na tentativa de fazer a diferença, tendo em vista que a educação se encontra muitas vezes banalizada e com vários profissionais descompromissados e sem objetivos para com os educandos.

Partindo desse sentido, Almeida ressalta que:

É preciso sem dúvida, reencontrar caminhos novos para a prática pedagógica escolar, uma espécie de libertação, de desafio, uma luz na escuridão... A educação lúdica pode ser uma boa alternativa. (1998, p.62).

E sendo assim, como propõe Almeida, eu procurei novos caminhos, novas práticas. Procurei sempre introduzir nas minhas aulas brincadeiras com objetivos sempre presentes para prender a atenção e desenvolver os conteúdos propostos sem que houvesse estresse por parte dos educandos. Tendo em vista a importância do brincar,

[...] o utilizei em vários momentos da aula, percebi que através do brincar as aulas se tornavam mais produtivas. Deu certo, os alunos desenvolveram os conteúdos de forma participativa, divertida, prazerosa e sem estresse".(DIÁRIO DE CAMPO, 24-09-2010).

Posso garantir que deu certo, pude perceber que as aulas onde a ludicidade estava presente foram mais significativas para os alunos e bem gratificantes para mim, onde muitas vezes fiquei surpreendida com os meus educandos, com tamanha capacidade e criatividade, e também, com a sensação de dever cumprido.

Percebi que a criança que brinca demonstra mais interesse, atenção e alegria, pois ao brincar,

[...] afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligadas... A brincadeira permite a construção de novas possibilidades de ação e formas inéditas de arranjar os elementos do ambiente. (OLIVEIRA, 2007, p. 160).

Se brincar faz tão bem aos nossos educandos, por que não adotá-lo na nossa prática? Vamos sim adotá-lo, proporcionar aos nossos educandos uma aprendizagem mais satisfatória e feliz.

O meu estágio foi sem dúvida uma experiência impar, onde entrei num mundo meio que estranho e pude me encantar com as experiências vivenciadas, me possibilitou alegria, felicidades e a certeza de que:

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimentos sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. (MALUFF 2007, p.21).

O brincar é um importante componente para nós professores, é uma ferramenta indispensável, onde proporciona prazer e satisfação tanto para os aprendizes quanto para nós professores. Em todas as experiências que pude utilizar o brincar percebi que o resultado foi bem gratificante, independente do tipo de jogo ou brincadeira, o essencial é que estejam presentes no cotidiano da sala de aula, constatei que são indispensáveis para a criança, e o resultado da junção de aprendizagem e ludicidade é sem duvida perfeito.

Sendo assim,

Acredito que através do brincar a criança prepara-se para aprender. Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de torna-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade problemas que possam surgir no dia-a-dia. (MALUF,2007, p20-21).

Deste modo, percebendo tamanha importância do brincar, vamos então proporcionar a nossos educandos uma aprendizagem mais significativa, mais feliz...

Nossas crianças necessitam de uma atenção maior por parte dos educadores, sei que a profissão não é tão reconhecida, mais não vamos deixar nossos educandos pagarem por isso por isso, fazer a diferença requer apenas força de vontade e amor...!!!!

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluirmos este trabalho pode-se perceber o quanto a brincadeira é importante para a criança em todas as etapas de sua vida. O brincar além de deixar a criança mais feliz, ainda desenvolve sua mente, seus músculos e o convívio social, ou seja, ao brincar a criança desenvolve potencialidades, exercita o seu pensamento e assim, se apropria de diversos conhecimentos.

Pode se constatar também que mesmo não estando presente na maioria das salas de aula, a educação lúdica aparece como um recurso importante na construção de conhecimento e desenvolvimento total da criança. Deste modo, cabe ao professor fazer da hora do brincar uma verdadeira expressão cognitiva, onde o educando através do lúdico possa desenvolver suas habilidades.

Uma das etapas mais importante desse trabalho foi o Estágio Supervisionado, pois o mesmo propiciou a relação da teoria com a prática que pode ser vivenciada. E com isso nos mostrou que é possível sim proporcionarmos uma educação saudável e mais feliz para nossos educandos.

Portanto, reconhecendo tamanha importância do brincar para uma criança em seu desenvolvimento e tendo em vista a imensidão de experiências que podem ser propiciados através do mesmo, o que falta é fazermos com que o brincar esteja mais presente em nossas salas de aula para que assim, possa nos auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

FONTES DOCUMENTAS; **Diário de Campo**, Cajazeiras 01 de setembro de 2010 a 28 de setembro de 2010. **Portfólio** - Arquivo dos Planos de Aulas e das Atividades realizadas no Estágio Supervisionado em Docência, Cajazeiras 01 de setembro de 2010 a 28 de setembro de 2010.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação a pesquisa científica**. Campinas – SP: Alínea, 2001.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**, ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MATOS, Kelma Socorro Lopes de. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer**. 2 ed. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2002.

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

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky- Aprendizado e Desenvolvimento: Um processo Sócio-Histórico**. 2 ed. São Paulo-SP:Scipione, 1995.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e Docência**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2004

SANTOS, Jurandir dos. **História oral, fontes documentais e narrativas como recursos metodológicos na Educação**. São Gonçalo-RJ: Núcleo de Pesquisa e Extensão Vozes da Educação – UFRJ, 2007. p. 1-17. Disponível em: <<http://www.jurandirsantos.com.br>> Acesso: 15 nov. 2010.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22 ed. Cortez, São Paulo. 2007

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar : o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro-RJ: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, Lew Semyonovich, **A formação social da mente**. 5º Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.



VIZZOTO, A.D.B. **Brincadeira seria**: Dossiê, IN: psique: Ciência e Vida. ANO IV, Nº 47  
p.10-16. EDITORA ESCOLA. 2009.