



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA
FACULDADE DE ITAITUBA - FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

CLEUDIANE DA GLÓRIA SERRA DE OLIVEIRA
CRISTIANE DE JESUS FERREIRA

**BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E LITERATURA COMO INDUTORAS
DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: Concepções e práticas
docentes em uma escola pública de ensino fundamental,
Jacareacanga-PA**

ITAITUBA-PA

2022

CLEUDIANE DA GLÓRIA SERRA DE OLIVEIRA

CRISTIANE DE JESUS FERREIRA

**BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E LITERATURA COMO INDUTORAS
DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: Concepções e práticas
docentes em uma escola pública de ensino fundamental,
Jacareacanga-PA**

Monografia apresentada à coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Itaituba, para obtenção do título de Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora:

Profa. Mestra Elina Renilde de Oliveira Ribeiro.

ITAITUBA-PA

2022

OLIVEIRA, Cleudiane da Glória Serra de.
FERREIRA, Cristiane de Jesus.

BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E LITERATURA COMO INDUTORAS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: Concepções e práticas docentes em uma escola pública de ensino fundamental, Jacareacanga-PA / CLEUDIANE DA GLÓRIA SERRA DE OLIVEIRA; CRISTIANE DE JESUS FERREIRA- Itaituba: CLPP da FAI, 2022.

59 FIs.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Faculdade de Itaituba-FAI, Curso de Pedagogia, Licenciatura Plena em Pedagogia, Itaituba, BR-PA, 2022.

Orientadora: Prof^a Elina Renilde de Oliveira Ribeiro, Me.

1. Brinquedos, Brincadeiras. 2. Desenvolvimento infantil. I. RIBEIRO, Elina. II. Faculdade de Itaituba. Itaituba, BR-PA, 2022.

CLEUDIANE DA GLÓRIA SERRA DE OLIVEIRA

CRISTIANE DE JESUS FERREIRA

**BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E LITERATURA COMO INDUTORAS DO
DESENVOLVIMENTO INFANTIL: Concepções e práticas docentes em uma
escola pública de ensino fundamental, Jacareacanga-PA**

Monografia de graduação apresentada ao Curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba, para obtenção do título de Licenciada Plena em Pedagogia, sob a orientação da Profª Mestra Elina Renilde de Oliveira Ribeiro.

BANCA EXAMINADORA

Presidente/Orientadora: _____ Nota: _____

Profª Me. Elina Renilde de Oliveira Ribeiro

Avaliador: _____ Nota: _____

Prof. Dr. Francisco Cláudio de Sousa Silva

Avaliadora: _____ Nota: _____

Profª Esp. Edilane da Silva Melo

Resultado: _____ Média: _____

Itaituba-PA, 12 de agosto de 2022.

Dedico este trabalho a Deus e a toda minha família, em especial meus filhos, que foram meu principal incentivo de alcançar meu objetivo; ao meu irmão Bernardo, por sempre acreditar no meu potencial me encorajando, ao meu esposo, pelo apoio durante essa longa jornada acadêmica.

Cleudiane da Glória Serra de Oliveira

Dedico esse trabalho a Deus por me guiar e sustentar sempre, a toda minha família: pai, mãe, irmãos, meus filhos, Alexsander Kayky e Arnold Renner por sempre serem o motivo da minha persistência, ao meu esposo, Lesandro Manhuari Pereira pelo apoio durante toda a jornada acadêmica e para todos aqueles que torceram e se preocuparam comigo no decorrer desse pleito.

Cristiane de Jesus Ferreira

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me fortalecer sempre que me sentia fraca com pensamentos em desistir. Gratidão a Ele por me conceder saúde nessa longa caminhada, por guiar e me dar sabedoria e por sempre está cuidando das minhas filhas quando fiquei distante delas.

A minha mãe, Maria da Glória que mora tão distante mas sempre me apoiou, acreditando em mim, incentivando a nunca desistir de mim e dos meus sonhos; aos meus irmãos, **Bernardo de Oliveira, Jociel Serra de Oliveira, Leudiane Alves** por sempre torcerem por mim e me tomarem como exemplo em suas vidas. Agradeço pelo total apoio de cada um.

Aos meus filhos, **Chaylla Victória de Oliveira Trajano, Leandra de Oliveira Costa e Clara Akay de Oliveira** meus incentivos. Por elas lutei para conseguir realizar meus sonhos e chegar a alcançar meus objetivos.

As minhas cunhadas, **Lidionete Moraes e Francisca Marques** por sempre me apoiarem quando precisei, por ser uma mãe para minha filha, **Chaylla Victória** e cuidar dela sempre; às minhas sobrinhas **Luciele Marques** por cuidar da minha filha como fosse sua, e a minha princesinha, **Jaqueline Moraes de Oliveira** (*in memoriam*) por cuidar bem da sua prima quando estive ausente.

Ao meu esposo, **Rafael Santos Colares** por ser meu incentivo maior, por me apoiar na parte financeira, por não medir esforços em ajudar quando tive que me ausentar de casa para outra cidade, passando um mês fora do nosso lar. Obrigada por ser esse parceiro, amigo e companheiro, por sempre poder contar com você.

Aos meus amigos de Curso, em especial, **Rômulo Brandão, Cristiane de Jesus Ferreira, Auriane Pereira da Silva** por sempre estarem comigo nessa caminhada que foram momentos que só nós sabemos o que passamos.

Aos professores da Faculdade de Itaituba pelo empenho e dedicação para com os acadêmicos, em especial aos professores, Raimundo Reis e Elina Renilde Ribeiro que foram meus maiores inspiradores.

Aos professores colaboradores da pesquisa.

Cleudiane da Glória Serra de Oliveira

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus em sua infinita bondade por ter me mantido forte quando mais precisei.

Ao meu esposo, **Lesandro Manhuari Pereira** pelo incentivo a continuar.

A minha família, em especial ao meu pai, minha mãe, meus irmãos, meus cunhados: **Danilo Silva, Jocielma Mônica, Maria dos Reis Inácio**, pelo apoio e incentivo.

Meus colegas de curso **Rômulo Brandão, Cleudiane da Glória, Juliana Lima**, entre outros colegas, pelas palavras de encorajamento.

A minha amiga, **Rejane Socorro Kabá** e todos aqueles que torceram e me confortavam com palavras de incentivo.

À professora mestra **Elina Renilde Ribeiro** pelas orientações na construção desse trabalho.

A todos os professores da Faculdade de Itaituba.

Aos professores colaboradores da pesquisa.

Meu muito obrigada de coração!

Cristiane de Jesus Ferreira

“A verdadeira educação é aquela que nos possibilita sermos seres humanos, verdadeiramente humanos”.

Claudemir Sales

RESUMO

O desenvolvimento humano ocorre ao longo da vida e as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Assim, a brincadeira, o jogo e o lúdico são ingredientes vitais para uma infância sadia e para um aprendizado significativo, pois a criança será mais receptiva e o conhecimento se dará de uma forma mais eficaz. O referido trabalho demonstra seu objetivo geral que é de compreender o significado dos brinquedos, brincadeiras e das literaturas na educação das crianças como práticas indutoras no desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional, a partir dos olhares dos professores de uma escola de ensino fundamental em Jacareacanga, estado do Pará. A metodologia do trabalho foi através do método qualitativo com pesquisa bibliográfica e aplicação de um questionário os professores dos anos iniciais do ensino fundamental. Por fim, observou-se que os docentes fazem uso de metodologias lúdicas por meio das brincadeiras, brinquedos e das literaturas infantis como indutoras do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do EF, que estão em processo de alfabetização. A ludicidade está presente no planejamento didático desses profissionais como intuito de alfabetizar os alunos, sendo que os maiores desafios encontrados estão na insuficiência de recursos didáticos e tecnológicos, assim como de materiais necessários para preparar e mais suporte nas aulas usando métodos lúdicos.

Palavras-Chaves: Brinquedos, Brincadeiras. Literatura Infantil. Desenvolvimento da criança.

ABSTRACT

Human development takes place throughout life and higher psychological functions are built throughout it. Thus, play, games and play are vital ingredients for a healthy childhood and for a meaningful learning, because the child will be more receptive and knowledge will be given in a more effective way. This work demonstrates its general objective, which is to understand the meaning of toys, games and literature in children's education as inducing practices in motor, cognitive, social and emotional development, from the perspective of teachers from an elementary school in Jacareacanga, state of Pará. The methodology of the work was through the qualitative method with bibliographical research and application of a questionnaire to the teachers of the initial years of elementary school. Finally, it was observed that teachers make use of playful methodologies through games, toys and children's literature as inducers of the learning development of students in the initial years of EF, who are in the literacy process. Playfulness is present in the didactic planning of these professionals in order to teach students to read and write, and the biggest challenges are the lack of didactic and technological resources, as well as the materials needed to prepare and provide more support in classes using playful methods.

Keywords: Toys, Games. Children's literature. Child development.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Sujeitos entrevistados.....	44
Quadro 2. A atividade lúdica é uma estratégia pedagógica ou um passatempo.....	45
Quadro 3. Brincadeiras livres ou dirigidas.....	46
Quadro 4. Tempo disponível para aplicação de aulas com metodologias lúdicas.....	47
Quadro 5. Momento de introdução da brincadeira	48
Quadro 6. Literatura mais utilizada e seu objetivo.....	49
Quadro 7. Estratégias pedagógicas lúdicas mais utilizadas.....	50

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 CONTEXTO HISTÓRICO-CONCEITUAL DA LUDICIDADE	13
1.1 O LÚDICO NAS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS	13
1.2 INFLUÊNCIA DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	18
1.3 AS PRÁTICAS LÚDICAS NO COTIDIANO DA FAMÍLIA.....	23
2 POSSIBILIDADES DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL	28
2.1 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS .	28
2.2 LITERATURA INFANTIL NA FORMAÇÃO DAS CRIANÇAS.....	31
2.3 INDICAÇÃO DE LITERATURAS INDUTORAS DE APRENDIZAGEM INFANTIL	37
3 BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E LITERATURA COMO INDUTORAS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOCENTES EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE ENSINO FUNDAMENTAL, JACAREACANGA-PA	43
3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	43
3.2 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA.....	44
3.3 OLHARES DOS DOCENTES.....	44
3.4 PROPOSTAS DE INTERVENÇÃO.....	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS	55
APÊNDICE.....	58

INTRODUÇÃO

As brincadeiras e brinquedos assim como as literaturas apresentam um fator de grande importância no processo de desenvolvimento e de socialização da criança, pois essas atividades podem ser físicas ou mentais, organizadas por um sistema de regras. São atividades lúdicas que proporcionam o prazer de brincar aprendendo. Desse modo, acredita-se que é possível que essa relação de diálogo e interação entre os sujeitos da sala se torne mais próxima e que os estímulos possam proporcionar um melhor desenvolvimento nas crianças.

Trabalhar de modo significativo os jogos e brincadeiras na educação das crianças possibilita atender as necessidades e características peculiares de cada criança de forma que a escola desempenhe um importante papel nesse aspecto, que é oferecer um espaço favorável às brincadeiras associadas a situações de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento da criança.

Evidencia-se no cotidiano das turmas dos anos iniciais do ensino fundamental escolas ainda desafios que se apresentam como obstáculos para o bom exercício do processo de aprendizagem das crianças, como: falta de materiais e recursos pedagógicos, ausências da família na escola, inadequação dos espaços pedagógicos, a inexistência de bibliotecas ou salas de leitura etc.

Em vista disso, como propósito da pesquisa, formulou-se os seguintes questionamentos: As escolas de educação infantil de Jacareacanga têm a sua disposição recursos pedagógicos lúdicos suficientes para o processo de aprendizagem da criança? Os professores da educação infantil fazem uso das brincadeiras, brinquedos e das literaturas infantis de forma a promover o desenvolvimento significativo das crianças? Quais as principais dificuldades para desenvolver o lúdico no processo de aprendizagem da criança?

Assim, o objetivo geral é de compreender o significado dos brinquedos, brincadeiras e das literaturas infantis como práticas indutoras no desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional da criança, a partir dos olhares dos professores dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola do município de Jacareacanga-PA. Portanto, esta monografia justifica-se pelo fato de que esses recursos serem relevantes ferramentas pedagógicas contribuidoras no processo de aprendizagem da criança, auxiliando o seu desenvolvimento de forma significativa.

Nesse sentido, segue uma metodologia, cuja abordagem da pesquisa está amparada pela modalidade qualitativa e contou com uma pesquisa bibliográfica com autores como: Kishimoto (2005, 2010, 2012); Almeida (2012); Fabrino (2014); Gregorin (2010); Machado (2001); Marafigo (2012); Souza (2013) e Pereira (2013). Assim como uma pesquisa de campo com aplicação de um questionário com cinco professores dos anos iniciais do EF da Escola Municipal Carmem Valente.

Portanto, o trabalho está estruturado em três capítulos. O primeiro aborda o contexto histórico-conceitual da ludicidade, o lúdico nas concepções pedagógicas, influência dos brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento infantil. Em seguida o segundo capítulo discute as possibilidades da ludicidade no desenvolvimento infantil, brinquedos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas, literatura infantil na formação das crianças, indicação de literaturas indutoras de aprendizagem infantil. E o capítulo três contempla a análise dos questionários.

1 CONTEXTO HISTÓRICO-CONCEITUAL DA LUDICIDADE

1.1 O LÚDICO NAS CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS

Ferreira (1986) traz duas significações para o termo lúdico, “relativo a jogo ou divertimento” e “que serve para divertir ou dar prazer”. O lúdico é um adjetivo masculino com sua origem no latim *ludus*; após vários estudos e pesquisas voltados para essa prática a palavra em si evoluiu, passou a levar em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido do jogo. O lúdico faz parte da atividade humana, sendo caracterizado por possuir uma função clara, ser espontâneo e satisfatório.

O lúdico faz referência a uma dimensão humana que ressalta sentimentos de liberdade e espontaneidade nas ações desenvolvidas, realizando-se atividades descontraídas e espontâneas, onde os envolvidos interagem e estão em constante aprendizado.

A evolução semântica da palavra “lúdica”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2009, p. 01).

A atividade lúdica envolve principalmente o entretenimento, onde não importa somente o resultado, mas o divertimento, prazer e interação dos participantes. Nesses momentos em que o lúdico se faz presente são desenvolvidos a criatividade e inúmeros conhecimentos que envolvem jogos, brinquedos, brincadeiras, músicas, danças e representações artísticas.

Utilizado de forma correta, o lúdico proporciona conhecimentos imensuráveis, pois com brincadeiras a criança sente grande interesse e, até mesmo sem perceber, ela está passando por um processo de troca contínua de aprendizado. Kishimoto (2010, p. 01) enfatiza as expressões das crianças e afirma:

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira

como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p. 01).

O ato de brincar é fundamental na vida cotidiana da criança. A ludicidade é a forma da criança de aprender e se desenvolver e de se apropriar da cultura que a cerca de prazerosa, para que desperte o seu interesse. Para tanto as atividades lúdicas não deve ser imposta, se assim for, perde sua principal característica, a liberdade de escolha, e o propósito de uma atividade baseada em seu interesse.

Dessa forma, o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. De acordo com Neves (2009, p. 45), “a criança e mesmo o jovem põem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa”.

Nesse sentido, Carneiro (1995, p. 66) destaca que “todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico”. Assim, é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo. Além disso, Antunes (2005) retrata que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da forma dentro das sociedades e épocas.

A atividade lúdica permite a criança construir sua própria identidade e descobrir uma forma prazerosa de aprender. Piaget (1973, p. 23) enfatiza que:

Os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Portanto, o lúdico se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas. Na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação (ANTUNES, 2005). Percebe-se então que a concepção de jogos e brincadeiras nesse período,

partiu de uma valorização na Grécia Antiga para algo insignificante com o cristianismo.

Isso nos remete a afirmar as palavras de Antunes (2005, p. 57) que “a cultura lúdica é historicamente construída”, além disso, o autor expõe que a partir do século XVI, “os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança” (ANTUNES, 2005, p. 58).

Outros teóricos, no século XVI também ressaltaram a importância do lúdico na educação das crianças. “Ensina-lhes por meio de jogos, proclamava Rabelais” (ANTUNES, 2005, p. 22). Muitos estudiosos da Educação também se preocuparam com tal temática. Para o pensador norte-americano Dewey (1859-1952), o jogo pode filiar-se à vida, ser seu ambiente natural, onde ela aprende a viver. Jean Piaget os jogos tornam-se não somente um momento prazeroso para as crianças, mas uma forma de desenvolver o mental e o conhecimento através das metodologias aplicadas ao lúdico (ANTUNES, 2005).

Dessa forma, a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Assim, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, por meio dele vai se socializando com as demais crianças. Com isso, pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente várias épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da Educação.

As atividades lúdicas são ação que desenvolvemos e que nos dar prazer em executá-las. Nesse sentido, na visão de Bertoldo (2011), quando fazemos porque queremos, pôr interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto para o adulto, é aí que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica, como na vida, há muitos fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessária ao sucesso e, conseqüentemente, essencial a satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender.

As escolas precisam ser inovadoras nas suas ações pedagógicas para que possam estimular as crianças em seu desenvolvimento cognitivo. Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's (1997) ressaltam que para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta.

É notório que o lúdico vem ganhando espaço no processo de alfabetização, pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também, situações de aventura, ação e exploração, como características impostergáveis da infância.

Marcelino (1997, p. 44) comenta que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na Educação.

As instituições de ensino têm restringido as atividades das crianças aos exercícios repetitivos, motora e, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar ao educador a transmissão de determinada visão do mundo, definida, a princípio, pela instituição infantil.

Não se pode mais conceber que uma pessoa que passa pela escola saia sem entrar em contato com valores humanos essenciais, e que depois, fora da escola, comete atos grotescos, pois, a escola deve ensinar para além da Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, enfim, deve ensinar a pessoa a ser feliz e fazer as outras pessoas felizes (SOLER, 2003 p, 26).

É preciso resgatar a ludicidade dentro do processo educativo, é ir em busca da construção de bases para que, através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

Segundo Gomes (2004, p. 47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, resinificar e transformar o mundo”. Dessa forma, o lúdico é uma forma de aprender brincando, levando em consideração o momento prazeroso que o discente tem no momento e o conhecimento através dessa atividade. Ainda falando do lúdico, Gomes (2004, p. 146) nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade.

A ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento. Assim, a prática lúdica entendida como ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações.

A esse respeito, Santos (2008) menciona que este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo permite conhecer um pouco da evolução. Portanto, entender o brincar das crianças no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura.

A Educação propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirando numa concepção de educação para além da instrução. Para que isso aconteça é preciso que os profissionais da educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender.

De acordo Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, ou seja, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de

decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

No desenvolvimento de atividades lúdicas devem ser consideradas como prioridades no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

É fundamental enxergar com novos olhos o verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e conseqüentemente, entendendo-se aí toda a prática cotidiana do aluno, visto que, é na educação infantil que as crianças são capazes de construir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios.

Nessa perspectiva, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

1.2 INFLUÊNCIAS DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Tem-se demonstrado significativamente grande interesse por projetos e trabalhos acadêmicos, envolvendo metodologia que mais se identificam com o universo infantil: os brinquedos, jogos e brincadeiras. Destaca-se que alguns pesquisadores Vygotsky, Piaget, Kishimoto, entre outros estudiosos, enfatizam a função e importância do lúdico na formação da criança. É importante lembrar que na antiguidade, conforme explica Kishimoto (2005, p. 29) “[...] muitos jogos tradicionais

infantis são atestados pela obra do Rei de Castille Allponse X que, em 1283 redigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura europeia”.

Ao longo da história, foram surgindo ideias divergentes em relação aos jogos. Para uns, representava a possibilidade de fazer a criança gastar mais energia e dá um pouco de tranquilidade; para outros, representava a possibilidade de preparar a criança para a vida, despertando o ponto de equilíbrio. Os colégios, embora tradicionais, ainda mantinham a disputa dos jogos. Com referência ainda aos jogos, Almeida (2000, p. 16), afirma que, “no século XVI e XVII foram fundados colégios pelas ordens rígidas religiosas dos Jesuítas, seguindo o modelo de escola tradicional com rígida formação moral e acabaram se tornando famosos [...]”.

Algumas restrições foram impostas aos jogos, como por exemplo, ser dado às crianças de até seis anos. Na Era Cristã, em relação aos jogos e brincadeiras, era imposta uma educação disciplinadora, não havendo condições para a expansão dos jogos, considerados maléficos pela sociedade cristã. Segundo Chicon (2004 p. 21) “proibia a recreação às crianças na tentativa de preservá-las do mal, ou seja, ao recrear-se, a criança estaria desagradando Deus”.

Na era Renascentista, os jogos e brincadeiras retomam seu espaço. Segundo Brougeré (2004) *apud* Kishimoto (2005, p.24), novas concepções pedagógicas veem o jogo como uma “tendência natural do ser humano, defendendo não só os jogos do corpo-físico (jogo de corridas com bolas, barras e outros), mas também os jogos de espírito-mente-intelecto (jogo de xadrez e outros)”. Acredita-se, então, que o jogo é um fato tão antigo quanto a cultura. Para as crianças, o jogo é uma preparação para as tarefas que um dia a própria vida, a vivência no mundo lhes exigirá. Funciona como um exercício de autocontrole do indivíduo, reestruturado e restaurador. A realidade do jogo pode ultrapassar a esfera da vida humana e não ter fundamento em qualquer elemento racional, mas para Chateau (1993) *apud* Kishimoto (2005, p. 21), “o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica”.

Acredita-se que através do uso dos jogos, possa-se difundir e estimular nos educandos, o seu desenvolvimento lógico, assim fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante, o conteúdo o qual estão estudando. Segundo Santos (2001, p. 53), “a educação, via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.

Nesse contexto, entende-se que há uma necessidade urgente de uma formação unificadora para os profissionais que atuam nas creches e pré-escolas, mas infelizmente, apesar da grande diversidade de estudos sobre a importância do brincar no processo de aprendizagem, ainda é difícil para a maioria dos educadores levarem esta realidade para o âmbito escolar.

O brincar favorece o aprendizado, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico, sendo também o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, o emocional e o corpo da criança. De acordo com Kishimoto (1996), a atividade lúdica pode apresentar-se de três formas: o jogo, brinquedos e brincadeiras, em que cada uma dessas atividades possui características distintas, mas semelhantes nas formas de desenvolvimento cognitivo e ao prazer proporcionado por eles.

O lúdico faz parte da especificidade infantil e oportuniza a criança no seu desenvolvimento na busca de sua completude, seu saber, seus conhecimentos e suas expectativas de mundo. Por ser importante para as crianças, a atividade lúdica e suas múltiplas possibilidades podem e devem ser utilizadas como recursos de aprendizagem e desenvolvimento. Neste sentido, Piaget (1976, p. 160), salienta que:

O jogo é, portanto sob suas duas formas essenciais de exercício sensório – motor e de simbolismo uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função de suas necessidades múltiplas do eu. Sendo assim, os métodos, ativos de educação das crianças exigem que se forneça um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais, que nem isso permanece exteriores à inteligência infantil.

É inegável que o desenvolvimento infantil se dá em seu próprio cotidiano através do lúdico na escola, e os educadores precisam se adaptar a isso, tentando programar essa prática no momento da realização das atividades escolares. Apesar dos desafios enfrentados diariamente, eles precisam inovar e enriquecer sua metodologia a todo instante.

Endossando a temática, Kishimoto (1994, p.16) afirma que “o jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetivo que o caracterizam, e o brinquedo é compreendido como um suporte da brincadeira, ou seja, o brinquedo representará por bonecas, carrinhos

etc. Sendo assim a prática do brincar, traz as crianças, sensação de prazer, nas quais elas aprendem enquanto brincam, e através disso melhoram também seus aspectos físicos motores e psicomotores facilitando o processo de aprendizagem.

A importância do brincar está relacionada com o que a criança brinca, mas também, como ela se envolve na brincadeira, lidando sempre de uma forma criativa e interativa. O brinquedo se aproxima do sonho, reestrutura conteúdos inconscientes, podendo assim lidar com a realidade interna da criança sem perder o contato com a realidade externa. Por isso, é necessário prever muito tempo e espaço para ela. Uma de suas primeiras brincadeiras é imitar os adultos, muitas crianças se espelham em adultos próximos.

A criança descobre simbolicamente a importância do adulto em sua vida e as diferenças entre ambos. Isso ocorre, por exemplo, quando ele faz de conta que é a mãe e representa o filho. Cabe ao professor, portanto possibilitar que ela entenda essa assimetria e, ainda que intuitivamente, o valor do adulto (MACEDO, 2008, p.55).

Ainda segundo Galvão (2008) na educação infantil, as crianças partilham coisas ricas e fictícias, interessantes acontecem que não devem acontecer, como atropelar porque é importante que as crianças passem por essa fase, é um momento de complexidade, as crianças interagem com o jogo por um período, considerando que outros também podem estar envolvidos, os pais são um exemplo disso, pois a fantasia criada pode depender da experiência vivida.

Ao fingir que as crianças podem desenvolver vários idiomas, elas aprendem a agir de acordo com uma pessoa, um papel, a imagem de uma pessoa, objetos e situações que ela não pode apresentar e perceber imediatamente (MACEDO, 2008). Assim, quando uma criança entra em um estado ficcional pode marcar uma nova fase em sua capacidade de lidar com a realidade, seu pensamento evolui a partir de suas ações, enriquecendo sua identidade, pois pode vivenciar outras formas de ser e pensar, é por isso que as atividades são tão importantes para o desenvolvimento da mente infantil.

No faz-de-conta, a criança realiza um esforço de tradução. Ela não é velha, mas representa esse papel no jogo simbólico. Também não é um bicho, mas pode imitá-lo. Esse fingimento aumenta o repertório das diversas linguagens, como o desenho, a fala, a música e a dança (MACEDO, 2008, p. 26).

De acordo a fala mencionada, a brincadeira aproxima a criança do real, fazendo a ligação no desenvolver lúdico através de conseguir alcançar o potencial para solucionar o problema. Como exemplo, cita-se um quebra cabeça que a criança tenta, e muitas vezes a frustração faz com haja a desistência, nesse momento é que se idealiza a presença de um adulto que pode ser referenciado através do profissional da educação. Mas, será necessário que tenha estrutura idealizada em melhorar os ensinamentos através do lúdico, realizando o interesse desse aluno diante dos obstáculos apresentados com o brincar.

Falando sobre o fato de que os brinquedos podem representar alguma realidade, significa algo no lugar que representa correspondente a algo, permitindo que seja evocado, o brinquedo coloca a criança na vida cotidiana mesmo quando ela não apresenta interesse no momento (KISHIMOTO, 2000).

Nas escolas públicas ou privadas, muitos professores dão destaque para eles jogarem de forma divertida apenas para fins de entretenimento e não têm planos de integrar as atividades propostas. As crianças desenvolvem a comunicação e a expressão naturalmente enquanto brincam, assim exercita suas habilidades físicas e linguísticas em um ambiente incrivelmente divertido. Na educação infantil, relacionadas ao controle motor, ritmo, posição espacial, conhecimento do corpo e os relacionamentos que preparam a criança/aluno para o seguinte processo de alfabetização e aprendizagem mais formal.

Os brinquedos fazem sentido representado por brincar como as crianças insistem, com os adultos brincam com eles, estes quando jogam a vantagem de ter mais experiência, pode desfrutar de mais imaginação, inteligência aumentada e informação linguística. Os adultos podem levar as crianças a criar, desenvolver novos horizontes e organizar-se. Ele é capaz de se colocar a serviço dos filhos e encontrar com ele os verdadeiros estímulos que ativam suas capacidades criativas e inventivas, levando-os sempre à descoberta (ALMEIDA, 2000).

Com base nesses pressupostos, compreende-se que o brincar desenvolve todos os sentidos da criança, por meio dos quais cria espaços de socialização e construção. O ato de brincar não se trata apenas de educar o desenvolvimento da criança, mas também a experiência de ganhar uma elaboração de experiências da vida real na construção do cidadão, por meio do qual ele pode se comunicar com o mundo e se expressar.

Desta forma, é importante que as crianças tenham tempo e espaço para brincar, expresse sua imaginação e fantasias livremente à escola é necessária assumir o papel que formou e, assim, orientar o brincar da criança, os adultos devem saber que esse drama é muito sério (LIMA, 2007).

1.3 AS PRÁTICAS LÚDICAS NO COTIDIANO DA FAMÍLIA

Entende-se que o brincar é uma das formas de vivenciar o direito ao lazer, observando no artigo 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei Federal nº 8.069 de 1990:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referente à vida, à saúde, à alimentação, à educação ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária (BRASIL, 1990).

Assim como no artigo 71 da referida lei: “A criança e o adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversão, espetáculos, produtos e serviço que respeitem condição peculiar de pessoa em desenvolvimento” (BRASIL, 1990). Portanto, os direitos idealizados para as crianças como a responsabilidade dos pais diante da moradia, alimentação, amparo médico, direito a educação fornecida através do Estado sem retorno financeiro. Esses direitos ainda eram respaldados quanto à diferença de raça, cor, cultura, povo, economicamente, e classe social, sejam qual for ela ou da sua família.

No artigo 16 o direito à liberdade está associado, entre outros, ao direito brincar de praticar esportes e se divertir. Portanto, podemos dizer que a atividade lúdica se constitui como manifestação do direito à liberdade. O brincar é observado como um direito individual do sujeito. Os direitos individuais, também denominados civis, são os direitos à liberdade, relativos a ir e vir, expressar opinião, brincar, pratica esportes, diverte-se, participar da vida familiar e comunitária, dentre outros. Nesse sentido, os direitos, à liberdade envolvem a escolha do sujeito e a assunção de responsabilidade por suas consequências.

Cury (2006, p. 85) refletindo sobre o direito de brincar, afirma que as crianças deveriam sempre ser estimuladas ao exercício dessa atividade, no entanto, “comumente os adultos tolhem a liberdade das crianças e adolescentes ao

brinquedo”. O medo do futuro de uma criança leva os adultos a negar às crianças o direito de brincar porque é necessário que as crianças se comprometam com atividades sérias que ajudem a desenvolver uma pessoa que possa sobreviver ao mundo competitivo que enfrentará no futuro. Nesse sentido, os adultos esquecem que o brincar, entre muitas outras funções igualmente importantes, como uma ferramenta para fomentar a criatividade, tão importante no mundo competitivo em que vivemos.

Na Convenção dos Direitos da Criança (Art. 31) também é possível observar uma preocupação de garantir, em lei, o direito da criança de brincar. O brincar é um direito reconhecido em lei sendo, portanto, necessárias políticas públicas que garantam esse direito para todas as crianças, independentemente do local onde essa atividade se manifeste, seja na casa, na rua ou na escola.

Corroborando com a importância do brincar para a criança, Faria (1999, p. 61) afirma que o conceder o direito à infância implica em garantir:

[...] o direito a brincar, a não trabalhar, a expressarem-se das mais variadas formas e intensidades, promovendo o exercício de todas as dimensões humanas (lúdica, artística, do imaginário etc.) e possibilitando a construção do conhecimento espontâneo, do imprevisto, da cultura infantil e seu intercâmbio com os adultos e suas culturas.

O poeta Mário de Andrade, no período que foi diretor do Departamento de Cultura da Prefeitura Municipal de São Paulo, chamou atenção para o direito de brincar quando instituiu a criação dos parques infantis, em 1935, influenciando as políticas educacionais infantis daquele tempo.

Os Parques Infantis tinham como lema educar, assistir e recrear, assegurando o direito da criança ser criança, considerando as dimensões física, intelectual, cultural, lúdica, artística, etc. A brincadeira tinha um lugar de destaque na proposta dos Parques Infantis, sendo até uma exigência do programa dos concursos para as instrutoras a orientação de atividades recreativas espontâneas e o ensino da prática de jogos, assim como a participação com as crianças nas atividades lúdicas em geral (SILVA, 2007, p.17).

Analisando as políticas educacionais, podemos observar que o direito de brincar comparece de forma evidente no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). De acordo com esse documento, levando em conta as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças, a dinâmica

da educação infantil deve ter como princípios norteadores, dentre outros: o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, às diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.; ao direito de brincar; e a vivência de experiências prazerosas, contribuindo, dessa forma, para o exercício da cidadania (BRASIL, 1998).

Diante dessa necessidade de uma educação que favoreça o desenvolvimento integral da criança, o RCNEI considera o brincar uma atividade favorecedora das expressões das necessidades, bem como das emoções, pensamentos, desejos e sentimentos. Nesse sentido, o brincar é imbuído de grande importância nos documentos do MEC, uma vez que a atividade lúdica é considerada, como “uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada” (BRASIL, 1998, p. 27).

A partir das brincadeiras, as crianças recriam a realidade, sem perder a consciência de que estão brincando, é a não literalidade da realidade que comparece na brincadeira, favorecendo a apropriação da realidade de forma criativa, contribuindo para o desenvolvimento infantil. Portanto, como orientação didática, a rotina da criança deve envolver os cuidados e situações de aprendizagem orientada e o brincar, que é categorizado como uma atividade permanente, ou seja, consiste em uma ação que responde às necessidades básicas de cuidado, aprendizagem e prazer, necessitando, portanto, de uma presença permanente.

As brincadeiras infantis em família revelam os símbolos próprios de cada cultura, as concepções de infância, assim como os modos de ser criança (PRADO, 1995). Assim como os autores da Sociologia da Infância defendem a existência de uma cultura infantil, Brougère (2004, p. 23) defende existência de “um conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo”, tornando a atividade lúdica possível.

Portanto, dispor de uma cultura lúdica implica estar munido de significações que permitem ao sujeito compreender uma determinada ação como uma atividade lúdica e que podem não ser vistas como tais em outras pessoas que não compartilham dessa cultura. Para ilustrar esse pensamento, Brougère (2004) traz o exemplo de crianças brincando de brigar que pode ser confundida por um adulto, por exemplo, como uma briga de verdade.

Essa cultura é composta por esquemas de brincadeiras que permitem a emergência do jogo, sendo esse uma atividade que implica em uma produção

diferenciada da realidade quotidiana, uma atividade de segundo grau, imbuída do pensamento simbólico e expressa nas atividades de faz-de-conta.

A cultura lúdica sofre diversas influências, dentre elas, podemos destacar a cultura na qual a criança está inserida, o meio social, na família, a idade e o sexo da criança. Brougère (2004) chama atenção para o fato de que o sexo tem grande influência para a diversidade dessa cultura, sendo a cultura lúdica dos meninos e das meninas, ainda hoje, marcadas por grandes diferenças.

Nessa linha de pensamento, a produção dessa cultura que permeia a infância se dá de duas formas: internamente, pelos próprios sujeitos que dela participam, e a partir das interações sociais. A criança adquire e simultaneamente constrói sua cultura lúdica brincando. Desde as brincadeiras quando bebê, passando pela participação em atividades lúdicas com seus pares, a observação das crianças mais velhas brincando, ou a manipulação de objetos e as experiências que vão sendo acumuladas é constituinte dessa cultura (BROUGÈRE, 2004).

A cultura lúdica não está isolada da cultura geral. Essa influência é multiforme e começa com o ambiente, as condições materiais. As proibições dos pais, dos mestres, o espaço colocado à disposição da escola, na cidade, em casa, vai pesar sobre a experiência lúdica. Os elementos externos (livros, filmes, brinquedos, desenhos animados) produzidos pela sociedade e transformadores da cultura lúdica numa co-atuação com as próprias crianças, consumidores desses artefatos, refletem as representações que os adultos fazem sobre a criança, assim como também refletem os conhecimentos disponíveis sobre essa categoria social.

Sarmiento (2004) reflete que o mercado de produtos infantis gera artefatos específicos para crianças como, por exemplo, moda, doces e brinquedos (objetos) têm crescido de forma voluptuosa, acompanhando a lógica consumista do mercado. Mesmo que levemos em conta que os modos da criança vivenciar a infância são influenciados pela cultura local, é possível perceber, no mercado de produtos infantis, e mais especificamente nos brinquedos, que há uma universalização da infância, onde todas as crianças estão compartilhando os mesmos interesses, quais sejam desenhos animados japoneses, comida americana, filmes Disney, dentre muitos outros.

O brincar é uma atividade estruturante para a criança, que tem como características a alteridade, reiteração e prazer, sendo a principal função dessa atividade preencher as necessidades infantis, ou seja, todos os motivos para a ação

da criança. A importância do brincar em família ou na escola é justificada por algumas razões, dentre elas, porque se configura como um espaço privilegiado para o surgimento de novas formas de entendimento do real significado.

Por fim, a atividade lúdica favorece a emergência do papel comunicativo da linguagem, a aprendizagem das convenções sociais, assim como a aquisição das habilidades sociais; potencializa a exploração e a construção do conhecimento, convidando a criança a constantemente produzir a partir do real; proporciona à criança o conhecimento das regras e papéis sociais; bem como é uma forma de desenvolvimento intelectual, além de ser fonte de diversão.

2 POSSIBILIDADES DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

2.1 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS

Brincadeira é toda e qualquer atividade lúdica que possui regras fáceis e flexíveis, passíveis de transformação. A maioria das brincadeiras permite que as regras sejam trocadas o tempo todo. As brincadeiras são atividades prazerosas que tem intuito de divertir e entreter as pessoas nelas envolvidas além de contribuir para o desenvolvimento social e afetivo das crianças em fase de crescimento.

Além de contribuir para o desenvolvimento social e afetivo das crianças em fase de crescimento, a brincadeira é uma atividade necessária, que ajuda a criança a interagir com o mundo da imaginação e ao mesmo tempo projetar-se para o mundo real, a exemplo: o fazer roupas de bonecas, dramatização, fantoches, músicas, desenhos, malabarismos, danças, desafios, leituras diversificadas, competições, modelagem, bingo, futebol e outros.

Assim, as crianças muito pequenas buscam através do brinquedo satisfazer seus desejos mais urgentes. Já na idade pré-escolar, alguns desejos não podem mais ser realizados de forma imediata, levando a criança a procurar por sua satisfação de modo mais simbólico, sendo que a intensificação do uso deste simbolismo se efetiva nas idades mais avançadas da infância.

Desse modo, sendo o brinquedo um objeto muito utilizado pelas crianças, cujo objetivo é levar alegria e diversão na interação com o outro ou sozinho, eles se transformam de forma lúdica. O brinquedo auxilia no crescimento cognitivo e social porque ele contém todas as tendências do desenvolvimento de forma condensada sendo ele uma grande fonte de aprendizagem (KISHIMOTO, 2012).

Nesse seguimento, compreende-se que, o mesmo brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Sendo assim, uma criança que tem um educador consciente de suas possibilidades e limitações, e uma visão esclarecedora sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança possibilita um brincar significativo. Diferentemente da brincadeira, o jogo é uma atividade desenvolvida dentro de um tempo e espaço, possui regras definidas podendo ser alteradas, porém devem ser combinadas as alterações no início.

Quando pensamos em jogos e brincadeiras, inevitavelmente nos reportamos à infância, ou mais propriamente à criança. É difícil imaginar uma criança que não goste de brincar e/ou jogar, tamanho é o prazer com o qual se entrega a suas atividades lúdicas. Aliás, é próprio de nossa humanidade esse desejo para o jogo, de modo que se engana aquele que acha que um dia deixamos de jogar e/ou brincar como fazíamos na infância. Apenas trocamos a simplicidade das brincadeiras infantis por outras mais complexas como o esporte e a dança, à medida que vamos crescendo e se desenvolvendo (SOMMERHARDER; ALVES, 2001, p.12).

Nesse sentido, o ato de brincar é muito sério, pois é no brincar que as crianças fazem a construção dos conhecimentos e das habilidades para a aprendizagem, além da linguagem e dos valores sociais. Mesmo com todas as teorias do desenvolvimento e da aprendizagem que afirmam a importância do brincar, na prática profissional ainda se encontram ideias e práticas que reduzem o ato de brincar a uma atividade sem importância dentro do dia a dia escolar.

As brincadeiras, os jogos e os brinquedos, são recursos importantes para estimular o desenvolvimento infantil, em todos os seus aspectos: social, físico/motor, moral, cognitivo e da linguagem. É através destas atividades que o professor irá conduzir o processo de aprendizagem das crianças, já que nesta faixa etária, o brincar é a tarefa principal para aprender a lidar com o seu mundo e o seu corpo.

Porém, ao falar do lúdico na educação básica e das garantias previstas nos documento oficial do Ministério da Educação não se tem em todas as instituições a aplicação e a utilização adequada destes instrumentos pedagógicos, já que a proposta da ludicidade no contexto de ensino/aprendizagem é algo que ainda está por se implantar de maneira efetiva.

Sabe-se que ainda há a resistência pela utilização das brincadeiras e a utilização inadequada por parte dos docentes na educação básica e até no ensino fundamental, nos primeiros anos. Sendo assim, fica claro que o brincar para a criança não é uma questão apenas de pura diversão, mas também de educação, socialização, construção e pleno desenvolvimento de suas potencialidades. Sabendo desta realidade percebe-se que ainda há falta de informação aos educadores e aos pais que para que estes tenham como base a necessidade da criança brincar.

Para Kishimoto (2012), o jogo é uma ação lúdica que envolve uma situação estruturada pelo próprio tipo do material, ou seja, se o jogo for de xadrez o mesmo tem regras próprias que precisam ser seguidas. Se o jogo for o de basquete o indivíduo ou a criança precisa seguir as regras do basquete e assim por diante.

Percebe-se então que o jogo é uma ação que permite aos jogadores a desenvolverem várias habilidades e ao mesmo tempo, realizar a socialização e trocas de informações e possibilidades de regras/normas de um jogo. A aquisição de um novo brinquedo para as crianças brincarem e ter um mínimo de segurança é importante que sejam seguidos às orientações acima. Os brinquedos infantis, mesmo os mais simples, podem ser instrumentos riquíssimos para proporcionar situações de aprendizagem e momentos inesquecíveis para as crianças, mas devem ter cuidados na escola.

Os produtos que não apresentam o selo de certificação de qualidade não foram testados quanto aos riscos que podem oferecer as crianças, podendo ocasionar sérios acidentes como intoxicação, choques elétricos e perfurações, ou serem prejudiciais à saúde, causando alergias, por exemplo. O brinquedo, que tem a finalidade de entreter, pode se transformar em uma arma e causar sérios danos à criança.

Nesse contexto, os brinquedos infantis devem seguir cada vez mais, as regras de segurança. Mediante do contexto atual, no qual os pais preferem comprar muitos brinquedos para as crianças ficarem quietas sem ficarem solicitando a atenção constantemente, é importante, que comecem a pensar na questão da segurança dos brinquedos, já que estes também apresentam perigo se for utilizado de qualquer maneira.

De acordo com Fabrino (2014), sobre a questão dos brinquedos nas diversas faixas etárias das crianças, citam-se abaixo algumas sugestões para a utilização:

Dos 4 aos 9 anos: esta é a fase do movimento garantido, Eles querem novas aventuras, então adoram bicicletas, skates, patins, etc. Portanto, os adultos precisam mostrar as regras para evitar acidentes. Outro fator que existe é jogos ficcionais, recriando o que vivenciaram, livros deve estar presente em todos os momentos, mas mantenha as crianças interessadas, é necessário que os pais ou professores compreendam a história antes de ler Filhos, porque quando a pessoa está insegura, ela sente.

Dos 9 aos 12 anos: brinquedos eletrônicos ganharam destaque nessa fase do que outros, mas também temos jogos de tabuleiro, jogos de mesa, etc. ainda aqui estágio é necessário que os pais orientem seus filhos no trato e verificar a faixa etária para não dar a crianças ou adolescentes machucá-los no futuro. Um bom exemplo de fazer isso é a verificação está relacionada a jogos violentos e sites da Internet (FABRINO, 2014, p.21).

Diante dessa realidade, o autor destaca duas fases que equivale de 4 a 9 anos que as crianças estão voltadas para brinquedos mais infantis, bicicleta, skate e

outros que vão lhe sendo apresentados conforme a vigilância dos pais mostrando os cuidados que devem seguir para não se machucarem. Já acima dos 9 anos as crianças estão mais ligadas aos jogos eletrônicos e que também precisam de uma atenção especial dos pais quanto a jogos violentos.

Para Oliveira Filho (1998) *apud* ABC DA SAUDE (2012, p. 12), os jogos eletrônicos são adequados para todas as idades. Desse modo, “As preocupações com estes brinquedos se restringem à adequação do tema à capacidade crítica da criança e ao tempo despendido sem atividade física pela criança”. Assim, faz-se necessário que os pais dividam o tempo da criança e criem um objetivo prévio em relação ao que ele quer que a criança desenvolva para depois realizar as brincadeiras.

Isto posto, os pais ou responsáveis pelas crianças não devem agir por impulso ao comprar os brinquedos, lembrando que cada idade tem suas limitações, como orientadores, respeitar a capacidade de cada uma e fornecer divertimentos a todas.

2.2 LITERATURAS INFANTIS NA FORMAÇÃO DAS CRIANÇAS

Durante um grande período da história, a criança não ocupava um lugar singular no mundo literário, foi com o seu reconhecimento como um ser que precisa de tratamento diferenciado que se começou a produzir a literatura infanto-juvenil. Ela surge estritamente vinculada à tarefa pedagógica de formar o futuro cidadão para desempenhar adequadamente o papel social que lhe estava destinado.

Ao contrário da literatura infantil europeia, que se formou a partir de 1697 com a publicação dos Contos da mamãe gansa, de Charles Perrault, a brasileira daria um sinal de vida apenas no início dos 1800, a partir da implantação da Imprensa Régia, em 1808, com a publicação de alguns poucos títulos contendo traduções e adaptações de edições europeias de livros dedicados ao público infantil. Contudo, foi um começo precário e irregular, insuficiente para caracterizar a época como marco inicial da produção regular de uma literatura nacional destinada à infância. A situação só viria a evoluir a partir dos períodos seguintes (SOUZA, 2013, p. 75).

Com a evolução da literatura infantil, na Europa, surgiram vários autores que escreveram os clássicos da literatura mundial; esses textos literários são lidos até hoje e foram adaptados para peças teatrais e cinema. Souza (2013) faz um resumo sobre esses autores e suas respectivas obras:

A coleção francesa Histórias ou contos do tempo passado, com suas moralidades, mais conhecida pelo subtítulo Contos da mamãe gansa (1697), de Charles Perrault, representa as concepções romanescas do século XVII; nela, o real e o maravilhoso estão harmonizados em perfeição e qualidade com os contos tradicionais da tradição oral popular. Compõem a coleção de Perrault textos que são conhecidos até hoje, como A bela adormecida no bosque, Chapeuzinho vermelho, O barba azul, O gato de botas, As fadas, A gata borralheira, Henrique do topete, O pequeno polegar, Pele de asno, Os desejos ridículos e muitas outras. Na Alemanha, no início do século XIX, os Irmãos Grimm, em seus estudos da filologia da língua germânica, recolheram da memória popular cerca de duas centenas de fábulas, lendas e contos que reúnem na coletânea Contos para a infância e para o lar (1812). A obra, que incluem narrativas como A Bela Adormecida, Os músicos de Bremen, Os Sete Anões e a Branca de Neve, Chapeuzinho Vermelho, A Gata Borralheira, O Corvo, As Aventuras do Irmão Folgazão, A Dama e o Leão, entre outras, continua encantando leitores de todas as idades. (SOUZA 2013, p. 64-68).

Não só na Europa, mas também no Brasil, houve autores que se destacaram na literatura infantil; um deles foi Monteiro Lobato, cujas obras foram adaptadas para seriados da televisão e fizeram parte do cotidiano de muitas gerações de crianças.

No Brasil, o mundo povoado pelas fadas e pelo maravilhoso não foi representado em obras de destaque dentro da produção literária para crianças até a década de 1920. Foi só a partir dessa época que as personagens do mundo de encantamento ganharam vida e voz nos textos inovadores de Monteiro Lobato. Em suas histórias, fonte de alegria de muitas gerações, o escritor se vale de recursos narrativos diversos, entre os quais o traslado de protagonistas de outros contos maravilhosos para dentro do espaço ficcional do Sítio do Pica-Pau-Amarelo. A partir dos anos de 1970, surgem autores brasileiros que produzem narrativa inovadora, seja em sua linguagem, seja na temática. Ao lado de sua função lúdica, as histórias incluem personagens que, por meio de uma linguagem metafórica interativa, questionam os valores e os problemas sociais contemporâneos (SOUZA, 2013, p. 69).

Ao revisar-se a história da literatura infantil e suas obras principais, constata-se que ela se desenvolveu ao longo do tempo e passou por vários períodos e tendências. Através dela é possível obter informações sobre a cultura de cada época, pois é um retrato de costumes e valores. A literatura infantil não se compõe exclusivamente de contos de fadas e contos maravilhosos; existem textos realistas, que falam do cotidiano infantil e exploram problemas bastante complexos sobre os mais variados assuntos. A criança que tem acesso a esses materiais tem um mundo em suas mãos, com o tempo se torna um leitor crítico, capaz de fazer escolhas conscientes e de ser autônomo nas suas decisões.

Nessa perspectiva, a criança desde o seu nascimento faz descobertas, aprende a interpretar as mais diversas formas de comunicação. Quando inserida na

escola, inicia uma importante etapa desse processo, pois a alfabetização e a leitura lhe oferecem uma nova forma de interação. Ela se depara com um novo mundo cheio de palavras e frases que formam um texto. Ao desenvolver um olhar crítico, a criança não apenas descodifica as palavras, mas também as interpreta; portanto, ser crítico é saber interpretar os mais diversos enunciados, levando em consideração o sentido pragmático do texto.

Assim sendo, a literatura tem o papel de estimular o imaginário e trazer informações que ajudam no desenvolvimento e conhecimento da criança, portanto incentivar a leitura de textos literários é de extrema importância.

Durante o período de desenvolvimento, a criança deve ser estimulada a sentir-se motivada em busca do interesse no conteúdo do livro e pelo treino da linguagem. O estímulo precoce é muito eficaz, tendo em vista que levam as crianças a foliar os livros, despertar o desejo de ler e praticar com maior assiduidade a narrativa de histórias e a leitura oral. O prazer proporcionado pelas novas habilidades deve combinar-se com o interesse e necessidades das crianças. A criança através da literatura é desafiada como ser humano a expressar seus pensamentos e opiniões, através da linguagem. A literatura é um subsídio no qual o leitor realiza trabalho de construção de conceitos a partir de objetivos e conhecimentos. Procura se assemelhar com os personagens dos contos, encontrando possibilidades de descobrir o mundo imerso dos conflitos (MARAFIGO, 2012, p. 06).

Acredita-se que, ensinar brincando vem de encontro à necessidade das crianças em desenvolvimento de aprendizagem, facilitando o prazer em aprender. A alegria e a brincadeira sempre estiveram no cotidiano e na vivência de todo ser humano, o que poderá contribuir no processo escolar, desenvolvendo a concentração, o raciocínio, a curiosidade, tornando-a mais interessante.

A leitura de textos literários assegura muito desenvolvimento em matéria de cultura e comunicação durante o processo de formação da criança; além de abordar informações culturais, faz com que a criança amplie sua criatividade, aperfeiçoe a sua expressão escrita e utilize seu conhecimento de mundo, ampliado pela literatura, para nutrir futuras leituras. “Devemos destacar a crescente certeza de que a leitura não é apenas uma atividade que nos garante acesso à cultura, mas também um intenso processo mental que amplia nossas capacidades cognitivas, simbólicas e emocionais” (PEREIRA, 2013, p.12). Não se limitará a uma leitura ascendente, mas utilizará o método de leitura descendente, que é aquela que vai da compreensão do mundo para a interpretação do texto.

O que o leitor oferece ao texto e o último lhe devolve: a revitalização do mundo ficcional em troca de um conhecimento que o posiciona mais adequadamente na sua circunstância. Consequentemente, a leitura enquanto tarefa de deciframento implica uma interpretação do texto e do mundo escondido atrás dele, retornando o circuito para o sujeito, na medida em que isto significa uma liberação de preconceitos (ZILBERMAN, 1987, p. 79).

Existe, portanto, uma troca entre leitor e texto. Esse intercâmbio acontece quando o indivíduo consegue mergulhar no ato da leitura, aguçando sua imaginação e absorvendo as informações que o texto lhe proporciona. Cria, assim, uma nova visão da realidade. A criança que adquire o hábito da leitura amplia seus horizontes, sua criatividade e criticidade: não fica presa a conhecimentos vagos, como explica Bamberger (2008, p. 11):

A leitura favorece a remoção das barreiras educacionais de que tanto se fala, concedendo oportunidades mais justas de educação principalmente através da promoção do desenvolvimento da linguagem e do exercício intelectual, e aumenta a possibilidade de normatização da situação pessoal de um indivíduo.

Ao ler clássicos literários, a criança descobre que pode se transportar para outros lugares e tempos; a literatura, além de contar histórias, traz as mais diversas informações que enriquecem a vida intelectual, fazendo com que se aprenda não apenas a gostar do texto, mas ser crítico em relação a ele. Ser crítico é exatamente isso, não ficar preso a opiniões de outras pessoas.

Nesse aspecto, percebe-se a extrema importância da leitura de textos literários para a formação de um leitor crítico, que saiba interpretar as entrelinhas, que seja capaz de formar opiniões próprias e que leve uma bagagem literária para futuras leituras. É preciso que a criança crie esse hábito, aprenda a se aprofundar no mundo fantástico que é a literatura (PRADO, 1995).

Um fator de grande importância no processo de leitura é o exemplo que se tem em casa, pois crianças que têm incentivos à leitura e contato com livros desde os primeiros anos de vida têm maiores chances de se tornarem leitores assíduos.

No contexto familiar esses níveis estão presentes, pois qual é a criança que ao ser presenteada ou ao conhecer o livro pela primeira vez, não lê com as mãos (Leitura sensorial), apalpando o livro, conhecendo-o fisicamente antes de mesmo iniciar a leitura propriamente dita (leitura racional). A leitura nos envolve em todos esses níveis e a família pode utilizar o nível sensorial para incentivar a criança no gosto pela leitura, visto que sempre utilizamos a

leitura em diversas situações e com finalidades mais diversas em nossas vidas (VIEIRA, 2009, p. 03).

O hábito da leitura na família é imprescindível para a formação de um bom leitor. Estudos apontam o quanto é necessário o contato com livros e com a literatura desde os primeiros anos, pois é nessa fase que o ser humano aprende através de exemplos. “Quando um adulto apresenta a literatura para a criança, estimulando a experiência de fantasia que o texto provoca a formação do leitor ganha corpo” (PEREIRA, 2013, p.17).

Percebe-se, portanto, que a leitura é um hábito que precisa ser estimulado por familiares e educadores para garantir a formação intelectual da criança. De acordo com Machado (2001, p. 116) “Da mesma forma que ela aprende a escovar os dentes, comer com garfo e faca, vestir-se, calçar sapatos e tantas outras atividades cotidianas. [...] Se nenhum adulto em volta da criança costuma ler, dificilmente vai se formar um leitor”.

Assim sendo, torna-se necessário que a família não apenas entregue o livro nas mãos da criança, mas que tenha o hábito de ler e compartilhar bons momentos de leitura e de cotação de história, fazendo com que esse vínculo seja essencial para a sua formação. Em relação à escola, é importante que também estimule o hábito da leitura desde a educação infantil, mesmo sabendo que não é apenas papel dela incentivar a leitura: é relevante ressaltar que a instituição escolar é grande mediadora nesse processo. Quanto mais cedo ocorrer essa inserção no mundo literário, mais cedo à criança criará sua identidade como leitora e desenvolverá sua capacidade crítica.

O ingresso de um indivíduo no território da literatura pode ocorrer em qualquer momento de sua vida. Não existe nada que determine quando isso deve acontecer, mas sabemos que, quanto mais cedo a prática da leitura tiver iniciado, mais cedo a identidade de leitor literário se estabelecerá, e essa identidade, então, passará a participar intensamente da construção da subjetividade do sujeito como um todo. Por isso, destacamos a importância da introdução da leitura literária em ambiente escolar desde a educação infantil (PEREIRA, 2013, p.16).

A participação nas atividades de incentivo à literatura deve começar muito antes de concluída a aprendizagem da própria escrita com o intuito de desenvolver nas crianças o prazer pelo hábito da leitura. Pode-se estimular a criança a conhecer o mundo literário através de várias formas, como contar histórias e fazer a sua

interpretação, ou então fazer a utilização de meios tecnológicos para apresentação dos textos. A utilização desses métodos é bastante eficaz para atrair o interesse das crianças.

Com base nesses pressupostos, percebe-se que é mais produtiva uma conciliação entre os textos escritos e suas adaptações para o audiovisual, pois vivemos em um mundo em que cada vez mais se fala de meios de comunicação e informação no ambiente educacional. Para que a história realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar a sua curiosidade. Para enriquecer suas vidas, no entanto, deve estimular sua imaginação: ajudá-los a desenvolver sua inteligência, organizar suas emoções: alinhar com suas ansiedades e desejos: reconhecer plenamente suas dificuldades ao propor soluções para seus problemas.

Mesmo sabendo todos os benefícios que o contato com os livros traz desde a infância para a criação do hábito da leitura, muitas vezes existe uma barreira entre a criança e o mundo literário impresso.

Se o mundo mudou, se hoje convivemos com novas tecnologias e um sem-fim de imagens que dialogam conosco na vida diária, seja nos hipertextos da internet, é bastante natural que a postura das crianças perante o mundo que as rodeia seja também outra. Não podemos mudar esperar leitores como aqueles do início do século XX, devemos mudar a maneira de ver a necessidade dessa criança leitora de mundo, leitora de múltiplos códigos e até mais competente com essas novas tecnologias do que nós mesmos. (GREGORIN FILHO, 2010, p. 04).

Diante desse fato, notou-se a importância da intertextualidade e da utilização de recursos que prendam a atenção das crianças que não têm um contato tão íntimo com o livro físico. A arte é utilizada em favor da literatura; peças de teatro e filmes são maneiras de levar a criança a ter contato com os textos literários, mas utilizando outros sentidos para captar a mensagem que o texto produz.

Várias obras literárias foram adaptadas para o teatro; quando a criança tem acesso a esse meio de comunicação pode criar um interesse maior em relação à literatura. A literatura, portanto, tomou várias formas, não está mais presente apenas nas palavras escritas. Os recursos visuais, auditivos e sensoriais estão sendo utilizados para que ela atinja o universo infantil, pois as crianças se sentem atraídas pelo lúdico.

Com base no exposto, pode-se compreender que a literatura infantil tem assim o poder de atingir o imaginário da criança, aguçar sua criatividade, fazê-la

transportar-se para outros lugares, enriquecer sua bagagem cultural e seu vocabulário. Os benefícios que esse tipo de leitura traz são incontestáveis; conclui-se então que, quanto mais lê, mais rico cultural e intelectualmente o indivíduo se torna. “A leitura não se esgota na decodificação pura da palavra escrita ou da língua escrita, mas que se antecipa e se alonga na inteligência do mundo” (FREIRE, 2000).

2.3 INDICAÇÕES DE LITERATURAS INDUTORAS DE APRENDIZAGEM INFANTIL

Antigamente os livros infantis eram usados como pretexto para passar conceitos, normas e valores. No entanto, não é necessário que a literatura seja lida ou usada com intenção pedagógica ou didática, o importante é trabalhar o imaginário e a fantasia. No Brasil são raras as crianças que têm contato com livros, por outro lado, os professores e principalmente os pais devem incentivar os alunos e filhos ao hábito da leitura. A relação da criança com o livro só acontece se for estimulada desde os primeiros anos de vida.

O primeiro contato da criança com um texto é feito oralmente, através da voz da mãe, do pai ou dos avós, contando trechos da Bíblia, contos de fada, histórias inventadas, poemas, entre outros. A literatura infantil é de grande importância para as crianças, pois “auxilia na ordenação de seu mundo e na busca de respostas para suas infinitas interrogações a respeito de si mesmo, do outro e da realidade que o cerca.” (FRANTZ, 1997, p. 30). Contar história é suscitar o imaginário, é responder as indagações, é buscar soluções a tantos questionamentos, é a possibilidade de descobrir um mundo cheio de ideias, conflitos. Ouvindo as histórias pode-se sentir raiva, alegria, tristeza, saudade, amor, pavor, medo, ou seja, tido aquilo que a narrativa proporcionar ao leitor.

Para tanto, o professor primeiramente precisa gostar da obra literária antes de contá-la, pois, se assim não o fizer, pode desestimular o aluno, mesmo sem perceber. O docente deve ler uma obra com entusiasmo com emoção para despertar o interesse e o gosto da leitura no aluno, pois, este tem o professor como modelo de leitor.

Para prender a atenção do aluno, o educador deve saber utilizar a voz, a expressão corporal, os gestos, entre outras formas que possibilitem um maior interesse do educando pelo que está sendo contado. O professor também precisa

conhecer a história a ser contada, para garantir um bom desempenho, por isso, é importante saber escolher bem a história que vai lavar para os alunos.

A contação de histórias juntamente com brincadeiras, danças e outros recursos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem desenvolvem a responsabilidade e a autoexpressão, fazendo com que a criança construa seu conhecimento de mundo.

O professor ao lidar com a contação de histórias deve ter o cuidado com a estrutura da narração, a qual deve ter uma linguagem fácil e recursos imagéticos, podendo ser exploradas de forma lúdica, cujas narrativas possibilitem as crianças um melhor desenvolvimento da capacidade de produção e compreensão textual. Segundo Abramovich (1997), o ato de ouvir contos é o princípio para a aprendizagem de se tornar um leitor, desse modo vai proporcionar estas oportunidades educativas às crianças significa desenvolver todas as suas potencialidades dentro da língua materna.

Outra maneira para se trabalhar estas práticas é recontar histórias pelas próprias crianças. Poder reconstruir textos originais de histórias conhecidas com o auxílio do professor. Ao narrar uma história, o aluno exercitará a comunicação verbal, por isso o professor, “atento ao processo de comunicação, criará espaço onde os alunos possam desenvolver o seu potencial de comunicação através das histórias infantis” (OLIVEIRA, 1996, p. 56).

Nessa acepção, o sistema educativo é um grande responsável nesse processo, pois é a escola que deve ajudar os indivíduos em determinada cultura a se identificar. Neste sentido, a partir das narrativas, é possível construir uma identidade e encontrar-se dentro da própria cultura.

As conhecidas fábulas são narrativas alegóricas vivenciadas por animais, referenciando uma situação humana com o objetivo de transmitir moralidade. A presença dos animais deve-se à convivência afetiva entre homens e animais antigamente. Associações foram feitas pelas fábulas entre animais e características humanas, permanecendo até os dias atuais, como leão – poder real; lobo - dominação do mais forte; raposa - astúcia e esperteza; cordeiro – ingenuidade.

O francês Jean La Fontaine (1621/1692) introduziu a fábula na literatura ocidental. Podemos citar algumas delas, como "O lobo e o cordeiro", "A raposa e o esquilo", "Animais enfermos da peste", "A corte do leão", "O leão e o rato", "O pastor e o rei", "O leão, o lobo e a raposa", "A cigarra e a formiga", "O leão doente e a

raposa", "A corte e o leão", "Os funerais da leoa", "A leiteira e o pote de leite" (MACHADO, 2011).

No Brasil, Monteiro Lobato destina um volume de sua produção literária às fábulas para crianças, algumas delas foram adaptadas de Fontaine. "Destacam-se os seguintes textos dessa coletânea", "A cigarra e a formiga", "A coruja e a águia", "O lobo e o cordeiro", "A galinha dos ovos de ouro" e "A raposa e as uvas", "O pica-pau amarelo", "Reinações de Narizinho", e "o Saci-Pererê". Monteiro Lobato (1882-1948) é o maior nome da literatura infantil brasileira de todos os tempos. Para se ter noção da importância do escritor, até hoje o Dia Nacional do Livro Infantil é celebrado no dia 18 de abril, data de nascimento de Monteiro Lobato.

Cerca de metade das histórias criadas por Lobato foram dirigidas ao público infantil. As aventuras passadas no sítio do Pica-pau Amarelo, as Reinações de Narizinho, O Saci etc., atravessaram gerações e marcaram o imaginário coletivo. Muitas dessas produções literárias do autor foram adaptadas para o cinema, o teatro e a televisão vejam algumas a seguir:

O pica-pau amarelo (1939): Em O pica-pau amarelo os personagens do mundo real (como dona Benta, Narizinho, Pedrinho e a avó), convivem com criaturas fantásticas como princesas, fadas e personagens importantes da nossa cultura como o saci. Esses textos mais famosos do escritor foram inspirados nos livros que Monteiro Lobato leu quando ainda era criança, na biblioteca do avô, o Visconde de Tremembé. Lobato foi alfabetizado em casa, pela própria mãe, e sempre teve gosto pela leitura e pela escrita, mas foi depois do nascimento dos filhos que decidiu se dedicar ao universo da literatura infantil. Monteiro Lobato é um nome incontornável da nossa literatura, ele foi o primeiro autor de literatura infantil que ousou usar personagens locais como a cuca. Uma curiosidade sobre a obra: o sítio do Pica-Pau Amarelo existiu na vida real, ele estava situado em Taubaté, São Paulo.

Reinações de Narizinho (1931): Muitas das histórias de Lobato foram inventadas para serem contadas para os próprios filhos: Rute (1916), Guilherme (1912), Edgar (1910) e Marta (1909). O primeiro livro infantil publicado por Monteiro Lobato foi A menina do narizinho arrebitado, lançado em 1921, que alcançou a impressionante marca de 50 mil livros vendidos. Depois dele vieram outros títulos infantis que, em 1931, foram reunidos num único livro chamado As reinações de Narizinho. Nas páginas da obra lemos as pequenas aventuras vividas por personagens do mundo real (como a menina Narizinho) que interagem com criaturas

do mundo da imaginação (como princesas e fadas). No mesmo ano do lançamento de *Reinações de Narizinho*, Monteiro Lobato fundou, ao lado de colegas, a Companhia Petróleos do Brasil, que se dedicava à extração de petróleo no nosso país. Por mais contraditório que possa parecer, o lado artístico de Lobato foi sendo desenvolvido em paralelo com o seu trabalho formal no setor petrolífero.

O Saci (1921): O Saci foi lançado no princípio da carreira literária de Monteiro Lobato, logo depois do lançamento de *A menina do narizinho arrebitado*. A obra infantil apresenta para as crianças um dos mais importantes personagens da cultura nacional: o saci Pererê. O menino negro de uma perna só, cheio de energia, provoca a curiosidade especialmente em Pedrinho, que segue as pistas dadas pelo tio Barnabé para conhecer a criatura mítica no meio da floresta. Nessa produção estão reunidas 28 histórias tradicionais populares que Monteiro Lobato adaptou porque poderiam ser, a princípio, assustadoras para as crianças. O seu projeto era, através das crianças, ajudar a divulgar a cultura tradicional do nosso país. O livro infantil foi resultado de uma pesquisa extensa que Lobato havia realizado anos antes. Já em 1918 o escritor havia publicado no jornal *O Estado de São Paulo* um inquérito intitulado *O Saci-Pererê*.

Os famosos contos de fadas são conhecidos pela mistura de fantasia e realidade, magia e encantamentos através do “Era uma vez...”. Tratam de questões gerais, como conflitos de poder e formação de valores. Esse gênero literário caracteriza-se pelo componente “fada”. Os contos são importantes, pois lidam com problemas existenciais dos humanos, como amor, medo, dificuldades de ser criança, carência-seja ela, afetiva ou material-, perda, solidão.

Os contos de fadas são exemplos importantes de como a literatura infantil oferece às crianças (leitor) novas dimensões da realidade à sua imaginação que por si só não poderiam descobrir. Sugerem ainda imagens com as quais as crianças podem estruturar seus devaneios e com eles dar melhor sentido a sua vida (OLIVEIRA, 1996, p. 55).

As personagens geralmente são mulheres muito bonitas, dotadas de poderes sobrenaturais, auxiliando na vida dos homens em situações em que as soluções naturais já não são mais possíveis. Podem também, se apresentar sob forma de bruxas, encarnando o mal. O enredo dos contos de fadas mostra provas que precisam ser vencidos pelo herói na busca do “eu”, ou no intuito de alcançar sua autor realização existencial, ou ainda, pelo encontro da princesa, a qual encarna o

ideal a ser alcançado. “Rapunzel”, “A Bela e a Fera” e “Branca de Neve e os Sete Anões” são alguns exemplos de contos de fadas.

Segundo Vieira (2009), Lenda é uma narrativa transmitida e conservada pela tradição oral (preservação de histórias, usos e costumes através da fala) ao longo dos anos. Relata acontecimentos misturando o real e o imaginário. Exemplos de lendas brasileiras: “Boitatá”, “Caipora”, “Cuca”, “Curupira”, “Iara”, “Mula-sem-cabeça”, “Negrinho do pastoreio”, e “Vitória Régia”. As lendas fornecem esclarecimentos que, até certo ponto, são considerados aceitáveis, para coisas não comprovadas cientificamente, como por exemplo, casos sobrenaturais. No entanto, pela forma de transmissão ser oral, sofre alterações à medida que vão sendo recontadas, ao longo das gerações.

A Literatura Infantil é um fértil caminho onde há a oportunidade de as crianças se envolverem e garantirem o desenvolvimento afetivo, lógico e de todos os demais quesitos que habilitam um ser humano para ser capaz de viver em sociedade. Nesse sentido, a Literatura age importantemente para a educação social com um sentido formador para alcançar uma condição de ser alguém no mundo e dessa forma interagir, expressar-se, exercer sua liberdade para romper, escolher, optar, julgar e emitir juízos sobre as mais diversas situações que lhes dizem respeito (PEREIRA, 2013).

Nesse aspecto, contemplar os benefícios da Literatura no cotidiano escolar é proporcionar à criança divertimento e possibilidades de criação, descobertas, aventuras e outras ações que só lhes são permitidas no mundo da criatividade. Dessa maneira, vemos o quanto à utilização da Literatura nas práticas pedagógicas pode favorecer a aprendizagem escolar.

Através da contação de histórias as crianças criam uma maior sintonia com o professor e com o livro de Literatura. É através desse contato que se busca quebrar o rótulo de que livro é algo perigoso ou restrito aos adultos, antes disso, é uma fonte de riquezas e prazeres que devem fazer parte da infância.

O lugar da adaptação na literatura infantil é de natureza estrutural, na medida em que atinge todos os seus aspectos e determina o tratamento do enredo, estilo, aparência do livro etc. Assim, ela procura amenizar o outro lado da assimetria que provém, qual seja, a maciça influência do adulto, que é o criador, sobre a criança [...] poderá oscilar entre condicionador ou emancipador, mas que não ultrapassará esses limites imediatos. (ZILBERMAN, 1981, p. 47).

Nessa concepção, a Literatura deve proporcionar essa relação emancipatória à medida que esteja sempre relacionada à autonomia do pensamento e às diferentes maneiras de compor a reflexão acerca dos fatos históricos que estão vinculados à existência da criança num universo permeado de sentidos e significados cada vez mais agressivos.

Assim sendo, as carências do processo de alfabetização estão inseridas na capacidade imaginária do universo infantil. A criança só é capaz, segundo Soares (2003), de aprender a palavra quando o processo de ensino dessa palavra fizer algum sentido para ela. Assim sendo, é de clara importância o contar histórias nas ocasiões de aprendizagem.

Importante destacar que esse processo é construtivo ao passo que não está condicionalmente na mão do professor, antes disso, o processo de cotação e significação de uma história que tem compromisso com a aprendizagem, precisa necessariamente considerar as diferentes ações e reações dos alunos, até porque eles têm essa necessidade de interagir com o texto de forma extremamente participativa. Além do mais, as crianças também podem ser estimuladas a relatarem eventos importantes como suas férias ou passeios que tenham feito.

No processo de ensino-aprendizagem, é importante ter claro que quanto maior o contato com a linguagem, nas diferentes esferas sociais, mais possibilidades se têm de entender o texto, seus sentidos, suas intenções e visões de mundo. A ação pedagógica referente à linguagem, portanto, precisa pautar-se na interlocução, em atividades planejadas que possibilitem ao aluno a leitura e a produção oral e escrita, bem com a reflexão e o uso da linguagem em diferentes situações. Desse modo, sugere-se um trabalho pedagógico que priorize as práticas sociais (PARANÁ, 2008, p. 55).

Trabalhar com a Literatura e suas respectivas influências na formação da criança é inserir todo esse trabalho em um caminho voltado às necessidades sociais da criança. Comunicação é uma das maneiras de significação do trabalho com o livro. Esse trabalho deve priorizar a aprendizagem tendo o livro como um elemento importante para o desenvolvimento infantil. Só assim, então, poderemos falar em aprendizagem através do trabalho com o livro de Literatura Infantil.

3 BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E LITERATURA COMO INDUTORAS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOCENTES EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE ENSINO FUNDAMENTAL, JACAREACANGA-PA

3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esse estudo é baseado em uma abordagem qualitativa com a técnica da pesquisa bibliográfica pertinente ao tema a ser estudado. Para Ludke e André (1986), a abordagem qualitativa é usada como principal método de investigação ou associada a outras técnicas de coleta, a observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado.

De acordo com Gil (2007), o estudo bibliográfico tem por finalidade sustentar a discussão teórica. A natureza dessa análise é explicativa e exploratória, isto porque a monografia terá por intenção analisar a atividade lúdica como indutoras do desenvolvimento infantil. Assim, no decorrer do trabalho foram utilizados diversos autores para construção desse estudo, como: Kishimoto (2005, 2010, 2012); Almeida (2012); Fabrino (2014); Gregorin (2010); Machado (2001); Marafigo (2012); Souza (2013) e Pereira (2013), uma vez que é necessário para a construção de um referencial teórico de acordo e abordagem do tema

A aplicação da pesquisa de campo é outro momento deste estudo que objetiva conhecer um pouco da prática e concepções dos professores do ensino fundamental do município de Jacareacanga, estado do Pará. A pesquisa foi realizada através de um questionário aplicado aos professores que atuam em turmas do ciclo de Alfabetização (1º ao 3º ano do Ensino fundamental), conforme quadro 1.

Quadro 1. Sujeitos entrevistados. Fonte: Professores da EMEF Carmem Valente da Silva, Jacareacanga, (2022).

Professores	Formação inicial	Tempo de atuação no Ciclo de Alfabetização
P ₁	Licenciada em Pedagogia	20 Anos
P ₂	Licenciada em Pedagogia	19 Anos
P ₃	Licenciada em Pedagogia	12 Anos
P ₄	Licenciada em Pedagogia	1 Ano
P ₅	Licenciada em Pedagogia	15 Anos

Participaram da pesquisa 5 (cinco) professores atuantes nos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Municipal Carmem Valente da Silva, todos graduados em Pedagogia e que utilizam metodologias lúdicas para o ensino e aprendizagem dos discentes. E isso é descrito de forma redacional demonstrando uma melhor explicação diante do exposto pelas pesquisadoras através da aplicação do questionário. Vale ressaltar que 4 (quatro) deles já estão atuando como docentes numa faixa de 12 a 20 anos em sala de aula e somente (1) um professor atua há um ano.

3.2 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Carmem Valente da Silva, está localizada no município de Jacareacanga, Estado do Pará, situada na Avenida Mundurukânia nº 19, Bairro São Pedro. Fundada em 04 de outubro de 2004 sob a gestão do Prefeito Eduardo Azevedo. A denominação Carmem Valente da Silva é uma homenagem à mãe da arquiteta da escola, a senhora Norma Maria da Silva.

Em 2022 assume a direção à professora Lea Rodrigues de Sousa tendo 02 vices diretores. A escola atende uma clientela de 1.150 alunos distribuídos em 40 turmas que funcionam nos turnos: manhã, tarde e noite, com 51 docentes: Pedagogos, Letrados, Matemáticos, Biólogos, Geógrafos e Historiadores e 01 Educador Físico, 06 merendeiras, 16 serventes, e 04 vigias.

A escola conta com metodologias com uso da ludicidade, pois acredita que os discentes tenham maior entendimento através da contação de histórias, dança e brincadeiras. São aplicadas diariamente em sala de aula e também em projetos executados em toda escola e data comemorativas.

3.3 OLHARES DOS DOCENTES

A influência do uso da ludicidade assim como da literatura infantil no desenvolvimento da criança tem sido destacada nas produções acadêmicas, pois promove a mediação do conhecimento da criança. Desse modo, com a finalidade de conhecer as concepções e práticas docentes no cotidiano das turmas do ciclo de Alfabetização (1º ao 3º ano do Ensino fundamental) com relação à utilização de brinquedos, brincadeiras e da literatura que promovam a autonomia e

desenvolvimento dos alunos nesse nível de ensino foi aplicado um questionário que ouviu cinco professores.

Inicialmente solicitou-se aos professores participantes da pesquisa a opinião quanto a esse questionamento: **A utilização de atividades lúdicas nos anos iniciais é uma estratégia pedagógica que desenvolve de forma efetiva a aprendizagem das crianças ou apenas um passatempo?** Os relatos dos professores estão demonstrados no quadro 2.

Quadro 2. A atividade lúdica é uma estratégia pedagógica ou um passatempo? Fonte: Professores da EMEF Carmem Valente da Silva, Jacareacanga-PA (2022).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	<i>“Sim é uma metodologia muito importante para chamar a atenção da criança, vejo que através da ludicidade o educando tem prazer em aprender”.</i>
P ₂	<i>“As atividades lúdicas são uma estratégia que desenvolve sim de forma efetiva a aprendizagem das crianças”.</i>
P ₃	<i>“Com certeza é de suma importância, por facilitar mais o aprendizado dos mesmos, através das brincadeiras, chama atenção do educando e ele aprende brincando”.</i>
P ₄	<i>“A atividade lúdica é realizada com intuito da facilitação de ensino e aprendizagem do aluno, haja vista que com o ludicidade o aluno aprende mais rápida e prazerosa”.</i>
P ₅	<i>“A atividade lúdica é um método eficaz no desenvolvimento de ensino aprendizagem no ciclo de alfabetização porque que as crianças aprendem brincando, pedagogicamente a brincadeira faz parte do mundo das crianças”.</i>

Os entrevistados destacaram que as metodologias aplicadas através do lúdico traz mais entendimento e alcança os objetivos que os docentes alcançam para que os alunos aprendam de através de uma brincadeira, danças e contação de estórias como destaca o Professor 5. De acordo com Souza (2013), a ludicidade traz benefícios quando aplicada em sala de aula, pois o docente realizará um planejamento e através dele alcançar o objetivo proposto, através do aprendizado que os discentes terão e assim avaliar o desenvolvimento conforme aplicação pedagógica.

Diante do exposto destaca-se a importância da ludicidade para o ensino e aprendizagem dos alunos, dessa forma o profissional realizará metodologias diferentes utilizando jogos, brinquedos, brincadeiras e danças para que contribua com o meio de ensinar e através desses métodos verificarem a evolução dos alunos em sala de aula.

Seguindo a pesquisa com os docentes, a questão 2 afirmou que, as brincadeiras podem ser livres ou dirigidas, e indagou: **Dentre as brincadeiras que você utiliza na sala de aula qual das duas você mais utiliza? Por quê?** Os relatos dos professores estão demonstrados no quadro 3.

Quadro 3. Brincadeiras livres ou dirigidas. Fonte: Professores da EMEF Carmem Valente da Silva, Jacareacanga-PA (2022).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	<i>“As brincadeiras podem ser realizadas nas duas maneiras livres e dirigidas, mas pessoalmente, utilizo mais dirigida, pois creio que os educandos entenderam melhor a dinâmica”.</i>
P ₂	<i>“Dirigidas, porque as brincadeiras já fazem parte do plano de aula de acordo com o conteúdo”.</i>
P ₃	<i>“Dirigidas! Porque o professor vai avaliar o educando e ensinando de forma que ele se interage na brincadeira, mas ao mesmo tempo aprendendo”.</i>
P ₄	<i>“As dirigidas, pois o aluno saberá o que desenvolver e assim facilitará o seu aprendizado. Porém sem menos importante utilizo a livre também para que o aluno possa se expressar”.</i>
P ₅	<i>“As brincadeiras podem ser dirigidas com um objetivo específico, eu particularmente, uso o bingo tanto para português quanto para a matemática”.</i>

Todos os participantes da pesquisa responderam que utilizam brincadeiras dirigidas, pois veem essa forma como mais clara para o entendimento dos discentes, e assim eles terão uma maior interação com os colegas de classe. Como cita o professor 5 destacando sobre o uso de bingo para as disciplinas de Português e Matemática, pois assim utiliza as letras e números.

Segundo Almeida (2012) para que se tenha um melhor entendimento é necessário que os profissionais tenham consciência do tipo de metodologia que irão apresentar a seus alunos seja ela livre ou dirigida, qual a forma de interação, como vai desenvolver conforme a necessidade de intervir quando um aluno não souber ou subjugue que não consegue realizar a atividade e nesse momento o docente fará mais uma adaptação para que esse discente finalize a tarefa.

De acordo com citação mencionada, o professor passa ser responsável pela intervenção que deve ser realizada, pois naquele momento deve tomar a frente, para impulsionar as crianças a se motivarem. É um momento que existem conflitos, pois nem todos querem brincar a com a mesma brincadeira, no entanto, o docente deve organizar e explicar que todos devem participar da brincadeira escolhida seguindo as normas da brincadeira.

É importante que as metodologias lúdicas sejam aplicadas para alfabetizar, dessa forma, a questão 3 destacou: **Qual o tempo que você disponibiliza para a ludicidade no cotidiano de suas aulas com as turmas do Ciclo de Alfabetização? Você acha suficiente este tempo?** Observe as respostas no quadro 4.

Quadro 4. Tempo disponível para aplicação de aulas com metodologias lúdicas. Fonte: Professores da EMEF Carmem Valente da Silva, Jacareacanga-PA (2022).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	<i>“Uma vez por semana. Gosto muito de trabalhar uma vez por semana, pois terei tempo para preparar material didático da disciplina que eu for trabalhar a ludicidade e assim as crianças não veem a hora da outra aula acontecer”.</i>
P ₂	<i>“De 2 a 3 vezes por semana. Porque nem todo dia é possível a realização do lúdico, porque essas atividades precisam ser planejadas”.</i>
P ₃	<i>“Todos os dias. Após a acolhida dos mesmos faço dinâmicas com eles para que possam começar a aula bem”.</i>
P ₄	<i>“Todos os dias. Porém tem um dia específico que uso bastante com os alunos, pois é aula de educação física. E eles se divertem com as brincadeiras desenvolvidas na sala de aula”.</i>
P ₅	<i>“Uma vez. Porque na semana tem um dia que eles saem mais tarde, neste dia aproveito para fazer a atividade lúdica”.</i>

Os docentes responderam sobre a importância das aulas lúdicas e como elas são desenvolvidas através de um planejamento para assim realizarem diversos momentos em que as crianças aproveitem cada detalhe. Já o professor 3 relata que realiza todos os dias, pois isso serve como incentivo para que os discentes comecem o dia bem e possa ter aquele levanta nas outras tarefas aplicadas.

Nesse contexto, Fabrino (2014) explica que o professor ao aplicar em alguns momentos durante a aula momentos de descontração como uma música ou brincadeira trará aos alunos o descanso da fadiga existente em sala de aula, daquele momento que eles se sentem pressionados ao realizarem somente tarefas de pintura e escrita, e com essa mudança na rotina escolar trará mais vontade de continuarem suas tarefas no cotidiano.

Relacionando a fala dos entrevistados a do autor, entende-se que é necessária uma melhor adequação e condições para os alunos através do lúdico e como esse momento torna-se prazeroso para eles, pois descansa da pressão existente na finalização da tarefa e os mesmos se sentirão motivados nas próximas atividades que a profissional terá que aplicar novas tarefas.

Continuando com a questão 4: **Em que momento você costuma introduzir brincadeira na sala de aula? Há um momento próprio e particular para estas atividades?** Os relatos dos pesquisados estão descritos no quadro 5.

Quadro 5. Momento de introdução da brincadeira. Fonte: Professores da EMEF Escola Carmem Valente da Silva, Jacareacanga-PA (2022).

Professores	Relato dos participantes da pesquisa
P ₁	<i>“Sim, observo quando a criança está mais agitada e logo tenho o plano B para a turma”.</i>
P ₂	<i>“Geralmente a brincadeira é introduzida após o recreio para que a criança volte sua concentração para o estudo”.</i>
P ₃	<i>“Há um momento próprio, geralmente no início das aulas, com dinâmicas e atividades lúdicas sendo elas recicláveis”.</i>
P ₄	<i>“Sim. Na aula de Educação Física, onde são brincadeiras direcionadas para identificação por meio de práticas corporais e elementos variáveis como forma de expressar múltiplas realidades”.</i>
P ₅	<i>“No dia que eles saem 12:15h aproveito para fazer atividade lúdica já que a atividade leva bastante tempo e a turma estar em processo de desenvolvido de leitura”.</i>

Os profissionais entrevistados tiveram bastantes respostas diferentes sobre o momento da aplicação das aulas lúdicas, o Professor 1 destacou que quando verifica a agitação de alguns alunos interfere com um momento de descontração para que voltem a terem o foco nas atividades que precisam ser concluídas do dia e assim dar uma descansada nas mentes dos mesmos.

Para Pereira (2013), as aulas não precisam ser aplicadas somente no dia de educação física, onde algumas escolas possuem assim, mas também durante um dia normal com o intuito de melhorar a concentração das crianças depois de terem um relaxamento com um momento com metodologias lúdicas.

No contexto das ideias acima expostas, compreende-se que as aulas precisam ser planejadas para que sejam executadas de forma positiva, mas intercalar em dias e momentos diferentes para ser uma intervenção, por exemplo, em um momento que o aluno está entediado e precisa se descontrair, no entanto o professor vai unir as duas questões e aplicar nesse momento levando a turma a melhorar o desempenho do ensino e aprendizagem.

Questionou-se aos entrevistados na questão 5: **Em sua experiência docente, quais desafios que mais se apresentam na escola para trabalhar com a ludicidade (brincadeiras e literaturas) para o desenvolvimento infantil?** No relato dos professores entrevistados destaca-se os desafios mais corriqueiros como

a insuficiência de recursos didáticos ou materiais para prepará-los, de modo a aplicar nas aulas e o tempo curto por conta das outras atividades que precisam ser trabalhadas. Ainda com Fabrino (2014) que retrata ser necessário aos professores aplicarem suas aulas com suporte metodológico, materiais adequados e de qualidade para que as crianças entendam de forma objetiva o que irá ser abordado. Assim, é de responsabilidade de governos e da direção da escola cobrar por materiais e melhorias que venham contribuir para o bom desempenho das aulas.

Diante dessa realidade, percebe-se que as escolas públicas ainda sofrem com a falta de materiais e suporte para desenvolver um processo de ensino e aprendizagem com qualidade, isso se dá pela falta de investimento, para que esses profissionais utilizem essas metodologias contam com a contribuição dos pais ou até mesmo do seu próprio bolso.

Quanto à importância e utilização das literaturas infantis no contexto do processo de ensino e aprendizagem, ainda se perguntou na questão 6: **Quais as literaturas infantis mais utilizadas por você e com que objetivos?** Observe as respostas no quadro 6.

Quadro 6. Literatura mais utilizada e seu objetivo. Fonte: Professores da EMEF Carmem Valente da Silva, Jacareacanga-PA (2022).

Literatura Infantil	Objetivos
O lobo e os cabritinhos	A importância do coletivo;
Branca de Neve	Aguçar o prazer pela leitura.
O Sapo Encantado	Apresentar um mundo novo.
Fábula	Costuma trazer uma moral implícita ou explícita no fim da história;
Mito	Explicar a origem de um determinado povo;
Lenda	Costuma derivar da criação de um povo.
Os três porquinhos	Trabalhar a família, irmãos e parceria;
Branca de neve	Trabalhar em equipe, conhecendo o certo e errado do mundo;
Chapeuzinho vermelho	Trabalhar a floresta, as plantas e a importância como um todo.
Da cabeça aos pés	Trabalhar o corpo humano;
O coelho sem orelha	Respeito ao próximo;
Eu compro	Importância da amizade.
A pequena sereia	Estimular a leitura;
Moana	Trabalhar a cultura indígena e a floresta;
Os 5 patinhos	A família unida.

Os entrevistados relacionaram as principais literaturas que utilizam em sala de aula e o objetivo que cada uma trará no entendimento dos discentes, como descreve o Professor 2, buscando sempre adequar os vídeos, desenhos e a contação de histórias.

Para Negrine (2000) o lúdico através da literatura é uma atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento infantil, pois o brincar gera um espaço para pensar, e por meio deste a criança avança o raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, tem mais facilidade para compreender o meio social, satisfaz desejos, desenvolve habilidade, conhecimentos e criatividade. Além disso, as atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento da criança, seja cognitivo, moral ou social.

Na última questão solicitou-se aos colaboradores desta pesquisa que **relacionasse algumas estratégias pedagógicas (brinquedos e brincadeiras) mais utilizadas nas turmas e as finalidades?** Desse modo, as informações das estratégias mais rotineiras na prática dos professores encontram-se no quadro 7.

Quadro 7. Estratégias pedagógicas lúdicas mais utilizadas. Fonte: Professores da EMEF Carmem Valente da Silva, Jacareacanga-PA (2022).

Professores	Brinquedos/Brincadeiras	Finalidade
P ₁	Bonecas Bandeirinha	Por meio de brinquedos, jogos e brincadeiras as crianças têm oportunidades de desenvolver a autoconfiança.
	Carrinhos, bonecas, bois, panelinhas	são brinquedos que as crianças irão experimentar e pensar e aprender a compor sua personalidade, brincadeira passa o anel precisa de raciocínio e amizades.
P ₂	Música com coreografia	Desenvolvimento social, motor e físico.
	Contação de histórias	Desenvolvimento social e cognitivo da criança.
P ₃	Amarelinha dos números e vogais	Conhecer os números e as vogais através das brincadeiras, amarelinha colorida.
	Bambolê e jogo da memória	Aprender o que é dentro e fora pulando no bambolê e testar a sua memória e seu conhecimento.
P ₄	Brincadeira das tampinhas	Trabalhar as quantidades e os numerais.
	Estourando o balão	Descobrir o que tem atrás do balão, como os nomes.
P ₅	Bingo	Identificação de números e palavras.
	Fichas com figuras	Leituras.

Os entrevistados descreveram sobre a importância dos jogos e brincadeiras e suas finalidades diante do ensino e aprendizagem dos discentes, e assim conforme o acompanhamento e evolução a docente realiza novas metodologias como relata a professora 1. Nota-se que as professoras da escola pesquisada têm conhecimento sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. E que as brincadeiras e os jogos são necessários e trazem enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar das crianças. Nesse

sentido, as professoras usam, no seu cotidiano, os jogos e brincadeiras como instrumentos para auxiliarem na aprendizagem e desenvolverem alguns de seus conteúdos.

3.4 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Os professores entrevistados demonstraram conhecimento em relação à ludicidade, sendo que é por meio do universo lúdico que a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo liderança, e sendo liderados e compartilhando a alegria de brincar. Além dos jogos na escola, ressaltaram a utilização dos brinquedos como recursos pedagógicos, pois desenvolve na criança a autonomia, a imaginação, a confiança, o controle, a criatividade, a percepção, a cooperação e o relacionamento interpessoal.

Com a realização da pesquisa de campo na escola pesquisada cabe afirmar que enquanto criança está brincando, jogando ou até mesmo utilizando algum brinquedo, estes momentos são riquíssimos no que diz respeito ao seu desenvolvimento físico-motor, pois, envolve as características de experiências entre o que ela vivência diariamente representando através das brincadeiras, a sociabilidade, as trocas, as emoções e compreensão de regras.

Nesse aspecto, registra-se aqui algumas sugestões de estratégias lúdicas muito significativas, assim como seus objetivos para o professor utilizar a partir de seu planejamento pedagógico:

Ábacos divertidos: Desenvolve a coordenação motora, o raciocínio lógico, a capacidade de compreensão e a socialização.

Amarelinha: Desenvolve o controle emocional, as noções matemáticas, ajuda na percepção de elaborações de regras, na percepção de números e cores, no desenvolvimento físico e social.

Brincadeiras faz-de-contas: Desenvolve a socialização, o raciocínio lógico, a percepção visual, corporal e tátil, a área afetiva e o enriquecimento linguístico;

Brincadeiras de roda: Desenvolve a socialização, a percepção auditiva e corporal, a coordenação visual, a motricidade fina, noções de músicas e memorização e noções de espaço.

Caça ao tesouro: Desenvolvimento do raciocínio lógico, como noção espacial, abstração e formulação de pistas, compreensão de símbolos não verbais, além de desenvolver a competição, a cooperação, o respeito e a socialização.

Jogos de encaixe: Desenvolve o raciocínio lógico da criança a percepção tátil, a atenção, a cooperação e a socialização.

Jogo da memória: Desenvolve o controle emocional, a atenção, noções matemáticas, o raciocínio lógico, competição, coordenação visual e tátil, formulação de regras e socialização.

Mímicas: Desenvolve o controle emocional, conhecimentos gerais, noções matemáticas, ampliação do vocabulário, desempenho gestual e corporal, a cooperação a competição, e a integração entre as crianças.

Quebra-cabeças: Desenvolve o raciocínio lógico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual e aumento de conhecimento sobre diversos assuntos.

Queimada: Desenvolve o raciocínio lógico e a criatividade, proporciona a integração, movimento físico, coordenação e cooperação. Além de desenvolver o estímulo ao uso de regras.

Caracol: Desenvolve o controle emocional, o raciocínio lógico (abstração e noções matemáticas) a motricidade fina, o enriquecimento linguístico e a socialização (VIEIRA, 2009, p. 53).

Essas são algumas propostas de atividades lúdicas que são fundamentais no processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, é necessário que os professores recebam mais apoio material para que desenvolvam suas aulas, levando os alunos a terem um conhecimento através de metodologias lúdicas. O repasse pelo governo ainda é precário em escolas públicas, e com isso os professores e gestores tendem a utilizar de seu capital para suprirem essas necessidades nas aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório que a criança aprende brincando, pois o mundo em que vive é descoberto através de jogos dos mais diversos tipos que vão dos mais simples de encaixe às mais curiosas brincadeiras sendo estas até mesmo folclóricas. As literaturas infantis e os contos de fadas, por exemplo, pode ser um exercício e a preparação para a vida adulta. É através das brincadeiras e seus movimentos, suas interações com os objetos e no espaço com outras crianças que ela desenvolve suas potencialidades, descobrindo várias habilidades.

Apesar do jogo e das brincadeiras serem atividades espontâneas nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor.

O brinquedo não é o aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante do desenvolvimento. Ele fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias, a formação dos planos da vida real e as motivações volitivas aparecem no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

Através do brincar a criança prepara-se para aprender, brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Assim, o ato de brincar é uma característica comum do ser humano. Sua linguagem é de fácil acesso por todas as crianças onde se determinada quantidade de tempo, que variar de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra.

Na pesquisa realizada os professores compreender que trazer o lúdico para a sala de aula é de fundamental importância e necessário, é possível compreender que a atividade lúdica acaba contribuindo para o aprendizado do aluno do aluno de forma a promover a participação desenvolvendo os aspectos tanto cognitivo como socioafetivo e o ambiente vai se tornando acolhedor e favorável à aprendizagem.

Por fim, os docentes fazem uso de metodologias lúdicas através das brincadeiras, brinquedos e das literaturas infantis, como indutoras do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do EF, que estão em processo de alfabetização. A ludicidade está presente no planejamento didático

desses profissionais como intuito de alfabetizar os alunos, sendo que os maiores desafios encontrados está a insuficiência de recursos didáticos e tecnológicos, assim como de materiais necessários para preparar e mais suporte nas aulas usando métodos lúdicos de forma a promover o desenvolvimento do infante numa perspectiva integral.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Flávio. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997.
- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. V. 12, 2009.
- ALMEIDA, Marcos. **O brincar na educação Infantil**. São Paulo: Loyola, 2012.
- ALMEIDA, Paula Noronha. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 2000.
- ANTUNES, Cláudio. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.
- ABC DA SAUDE. **Brinquedos apropriados para cada idade**. SP: Loyola, 2012.
- BALOGH, Amélia M. **Conjunções, disjunções, transmutações**. Annablume, 2004.
- BAMBERGER, Rodrigo. **Como incentivar o hábito de leitura**. 7ed. SP: Ática, 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.
- BERTOLDO, Jaime Vilela; RUSCHEL, Mauro Almeida. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma Revisão Conceitual**.
- BETTELHEIM, Baltazar. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo: Paz e Terra S/A, 2009.
- BRÊTAS, José R. da Silva. **Cuidados com o Desenvolvimento Psicomotor e Emocional da Criança do Nascimento a 3 anos de Idade**. 1ª ed. SP: Pátria, 2006.
- BROUGÈRE, Gathel. **A criança e a cultura lúdica**. São Paulo, 2004.
- CAMPOS, Mendes Carlos Rodrigues. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. São Paulo: Loyola, 2011.
- CAMPOS, Cristiana Costa; SOUZA, Solange Janes. Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. **Psicologia: ciência e profissão**. 2003, v, 23, n. 1, pp. 12-21.
- CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão: a práxis pedagógica**. Vitória: EDUFES, 2004.
- CURY, Augusto. **O Estatuto da criança e do adolescente comentado: comentários jurídicos e sociais**. (8a Ed.). São Paulo: Malheiros Editores; 2006.
- FABRINO, Augusto Matias. **História da literatura universal: Por que ler os clássicos da literatura?** Curitiba: Inter Saberes, 2014. Literatura em Foco.

FARIA, Amélia L. G. A contribuição dos parques infantis de Mario de Andrade para a construção de uma pedagogia da educação infantil. **Educação & Sociedade**, 1999.

FAVILLI, Myrna Paloma; TANIS, Bernardo; MELLO, Maria Clara Albuquerque. **A infância roubada**: uma reflexão sobre a clínica contemporânea. São Paulo, 2008.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler em três artigos que se completam**. São Paulo, Cortez Ed., 2000.

FRANTZ, M. H. Z. **O ensino da literatura nas séries iniciais**. Ijuí: UNIJUÍ, 1997.

GOMES, Benedito Pedroso. **A importância do brincar no desenvolvimento da criança**. 2004.

GREGORIN FILHO, J. N. **Literatura infantil**: múltiplas linguagens na formação de leitores. São Paulo: Melhoramentos, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil – **Anais do I Seminário Nacional**: currículo em movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. SP: Pioneira, 1994.

LOBATO, Jayne Barroso. Monteiro, Os livros Fundamentais. São Paulo: Brasiliense, 1950.

MACHADO, Albina Moura. **Por uma cultura de resistência**. Texturas: sobre leituras e escritos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001b.

MACHADO, Albina Moura. **Entre vacas e gansos**: escola, leitura e literatura. Texturas: sobre leituras e escritos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

MARAFIGO, Elton Clóvis. **A importância da literatura infantil na formação de uma sociedade de leitores**. 2012.

OLIVEIRA, Marília Alves de. **Literatura prazer**: interação participativa da criança com a literatura infantil na escola. 6ª ed. São Paulo: Paulinas, 1996.

PEREIRA, Magno Elísio Montes. **Literatura Infanto-juvenil**: a leitura literária e o leitor. 1ed. Curitiba: Inter Saberes, 2013. (Série Por Dentro da Literatura).

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. RJ: ed. Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PRADO, Meire Delatorre Limeira do. **O livro infantil e a formação do leitor.** Petrópolis: Vozes, 1995.

SARMENTO, Matias Jaime. **Crianças e miúdos:** perspectivas sócio-pedagógicas da infância e educação. Porto: ASA Editora; 2004.

VYGOTSKY, Levy. **A imaginação e a arte na infância.** Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes; 1991.

SILVA, Aline Fernandes Felix; SANTOS, Ellen Costa Machado do. **A importância do brincar na educação infantil.** Petrópolis: Vozes, 2007.

SOUZA, Lourdes Souza. **Literatura infanto-juvenil:** contos clássicos infantis. 1ª. ed. Curitiba: Inter Saberes, 2013. 173p. (Série Por Dentro da Literatura).

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a Educação da Infância muito prazer em aprender.** 1. Ed-Curitiba, PR, CRV, 2001.

VIEIRA, Livia Afonso. **Formação do leitor:** a família em questão. 2009. 9f.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil e o leitor.** SP: Ática, 1987.

ZILBERMAN, Regina. **A leitura e o ensino da literatura.** Curitiba: Inter Saberes, 1981.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO AOS PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DO EF

Prezado (a) professor (a).

Somos CLEUDIANE DA GLÓRIA SERRA DE OLIVEIRA e CRISTIANE DE JESUS FERREIRA, concluintes do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba (FAI), e estamos desenvolvendo nosso Trabalho de Conclusão de Curso, com vistas a **compreender o significado das brincadeiras e da literatura como práticas indutoras no desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional da criança.**

I. Identificação:

- a) Formação: _____
- b) Tem especialização? _____
- c) Há **quanto tempo** atua com turmas do Ciclo de Alfabetização? _____ anos.

II. Prática docente:

1. A utilização de atividades lúdicas nos anos iniciais é uma estratégia pedagógica que desenvolve de forma efetiva a aprendizagem das crianças ou apenas um passatempo? **Dê sua opinião sobre essa discussão temática.**

2. **As brincadeiras podem ser livres ou dirigidas.** Dentre as brincadeiras que você utiliza na sala de aula qual das duas você mais utiliza? Por quê?

3. **Qual o tempo** que você disponibiliza para a ludicidade no cotidiano de suas aulas com as turmas do Ciclo de Alfabetização? Você acha suficiente este tempo?

- () Todos os dias () Nenhum dia () 1 vez por semana
- () 2 a 3 vezes por semana () Quinzenalmente () Mensalmente

Justifique.

4. **Em que momento** você costuma introduzir brincadeira na sala de aula? Há um momento próprio e particular para estas atividades?

5. Em sua experiência docente, quais **desafios** que mais se apresentam na escola para trabalhar com a ludicidade (brincadeiras e literaturas) para o desenvolvimento infantil?

- () Falta de capacitação.
() Insuficiência de recursos didáticos ou materiais para prepará-los.
() Pouco tempo disponível.
() Turma com muitos alunos.
() Pouca colaboração das famílias.
() Não tenho nenhuma dificuldade para utilizar a ludicidade em minhas aulas.
() Outras: Quais? _____

6. Quais as **literaturas infantis** mais utilizadas por você e com que objetivos?

Literatura Infantil	Objetivos

7. Relacione a seguir algumas **estratégias pedagógicas (brinquedos e brincadeiras)** mais utilizadas com sua turma e qual a finalidade?

a) Brinquedos/Brincadeiras:

Finalidade:

b) Brinquedos/Brincadeiras:

Finalidade:

Agradecemos sua contribuição nessa pesquisa!