



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E EDUCAÇÃO
COORDENAÇÃO DE PEDAGOGIA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

VIVIANE LOURENÇO DE OLIVEIRA FERNANDES

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS IMAGINATIVOS
NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GUARABIRA-PB

2011

VIVIANE LOURENÇO DE OLIVEIRA FERNANDES

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS IMAGINATIVOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, em cumprimento aos requisitos necessários para obtenção do grau de Licenciado (a) em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Ms. Rosângela de Araújo Medeiros

GUARABIRA-PB

2011

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

F363i	Fernandes, Viviane Lourenço de Oliveira
	A importância dos jogos imaginativos na educação infantil / Viviane Lourenço de Oliveira Fernandes. – Guarabira: UEPB, 2011. 55f. Il. Color.
	Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso – TCC) – Universidade Estadual da Paraíba.
	“Orientação Prof. Ms. Rosângela de Araújo Medeiros”.
	1. Educação Infantil 2. Brincadeira 3. Aprendizagem I.Título.
	22.ed. CDD 372.5

VIVIANE LOURENÇO DE OLIVEIRA FERNANDES

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS IMAGINATIVOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, em cumprimento aos requisitos necessários para obtenção do grau de Licenciado (a) em Pedagogia.

Aprovada em 22/06/2011.

Nota: 9.3.

BANCA EXAMINADORA



Profª. Ms. Rosângela de Araujo Medeiros (UEPB - Guarabira)

(Orientadora)



Profª. Ms. Edinalva Maria da Silva (UEPB - Guarabira)

(Examinadora)



Profª. Hellida Alcântara Araujo (UEPB - Guarabira)

(Examinadora)

Dedico

Aos meus pais, fonte de minha existência, que vêm apoiando e financiando todos os momentos de minha vida. Em especial, ao meu esposo, que apesar da distância me incentivou e compreendeu minha ausência em nossa vida conjugal.

AGRADECIMENTOS

A Deus em primeiro lugar, por conceder a graça da existência e sabedoria.

Aos meus pais, por me ensinar e orientar a percorrer os caminhos da vida. Meu muito obrigada! Em especial à minha mãe, pelo apoio e incentivo ao tomar decisões em minha vida.

À minha irmã, a qual procuro em alguns momentos da vida para dialogar.

Às amigas Lucimar, Cristiana e Cláudia, com as quais aprendi muita coisa, juntas rimos e debatemos questões importantes para nossa formação. Agradecendo a Lucimar pelo apoio e sugestões que colaboraram muito em meu trabalho de conclusão.

À minha orientadora Rosângela, pela dedicação, paciência e atenção nas orientações. Aprendi muito com ela, inclusive em minhas produções textuais que para mim pareciam não ter sentido. Agradeço de coração por ser essa professora amiga e carismática.

Aos professores em geral, por ter deixado sua marquinha entre nós.

A todos que participaram direta ou indiretamente da minha trajetória durante o curso de Pedagogia.

Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela.

(Freud)

RESUMO

Este estudo tem como objetivo investigar a compreensão das professoras de uma escola municipal de Pilões-PB sobre a utilização de jogos e propor projetos com jogos imaginativos na Educação Infantil, analisando o lúdico como fator primordial ao desenvolvimento infantil, além de investigar o papel do educador nesse processo. Para tanto, realizamos uma pesquisa de campo qualitativa estruturada em um estudo de caso, a partir de observações e aplicação de questionário. Os pressupostos teóricos que nortearam a realização deste trabalho foram construídos a partir das reflexões de Friedmann (2005), Kishimoto (2005) e Vigotski (1998). Os resultados da pesquisa evidenciaram que os professores não têm clareza sobre a importância do jogo imaginativo para o desenvolvimento infantil, de forma que não o exploram em sala de aula em situações que envolvam planejamento e registro dos jogos de faz-de-conta.

Palavras-chave: Jogo imaginativo. Educação Infantil. Aprendizagem. Brincadeira.

ABSTRACT

This study has the goal to investigate the teachers' comprehension of a public school in a municipality called Pilões in Paraíba /Brazil, about the use of games and to promote projects with imaginative games in Children education, analyzing the ludicas a main factor to the child development, furthermore this study investigates the teacher position in this process. The theoretical principles that helped us to the conclusion of this study were done through Friedman (2005), Kishimoto (2005) and Vigotski's reflection (1998). The research result showed that the teachers do not know much about the importance of imaginative games to the child development, so they do not use them in class in situations that involve planning and register of imagination games.

Keys-words: Imaginative game. Children education. Learning. Play.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Caracterização do grupo investigado (perfil).....	34
Tabela 2: Formação dos profissionais da escola investigada.....	35
Tabela 3: Situação Funcional dos profissionais investigados.....	36
Tabela 4: Tempo de atuação dos grupos investigados.....	37
Tabela 5: Categorias de jogos prediletos das crianças na escola investigada.....	39

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1: Formação dos profissionais.....	36
Gráfico 2: Situação funcional.....	37
Gráfico 3: Presença do jogo imaginativo.....	41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1. A IMPORTÂNCIA DO JOGO IMAGINATIVO NA FORMAÇÃO DO SUJEITO	17
1.1 O BRINCAR NA PRIMEIRA INFÂNCIA: BRINCAR É COISA SÉRIA	17
1.2 OS DIFERENTES TIPOS DE BRINCAR	18
1.3 DESAFIOS PARA ENTENDER O MUNDO IMAGINÁRIO INFANTIL.....	19
2. BRINCADEIRAS IMAGINATIVAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	23
2.1 O JOGO IMAGINATIVO OU FAZ-DE-CONTA.....	23
2.2 CONTRIBUIÇÕES DO JOGO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL...	24
2.2.1 O brincar e a afetividade	25
2.2.2 Desenvolvimento cognitivo: a instauração da metáfora	26
2.3 O PAPEL DO EDUCADOR NO BRINCAR	27
2.3.1 E o professor brinca com a criança	30
3. A PESQUISA DE CAMPO: INVESTIGANDO O JOGO IMAGINATIVO NA PRÉ-ESCOLA	32
3.1 COLETA DE DADOS.....	32
3.1.1 O estudo de caso	32
3.1.2 A aplicação do questionário	33
3.1.3 Histórico e caracterização da escola investigada	33
3.1.4 Caracterização do grupo investigado	34
3.1.4.1 <i>Formação dos profissionais da escola investigada</i>	35
3.1.4.2 <i>Situação Funcional dos profissionais</i>	36
3.1.4.3 <i>Tempo de Atuação dos Profissionais em sala de aula</i>	37
3.2 A ANÁLISE DOS DADOS.....	38

3.2.1	Interesses lúdicos das crianças e o jogo imaginativo.....	39
3.2.1.1	<i>Do que as crianças brincam.....</i>	39
3.2.2	O jogo imaginativo.....	40
3.2.3	O papel do adulto no jogo de faz-de-conta.....	42
3.2.4	O planejamento da atividade imaginativa livre e dirigida.....	43
3.2.5	Visões dos educadores sobre o brincar.....	44
4.	PROJETOS COM JOGOS: UM OLHAR ESPECIAL SOBRE AS ATIVIDADES LÚDICAS.....	45
4.1.	ASPECTOS PARA UMA ELABORAÇÃO DE PROJETOS.....	45
4.1.2	O projeto faz-de-conta: Os personagens que encantam.....	47
4.1.3	O projeto faz-de-conta: o cantinho da casinha.....	48
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
	REFERÊNCIAS.....	52
	APÊNDICE.....	54

INTRODUÇÃO

A brincadeira é uma ação que toda criança realiza. Na verdade, a criança necessita viver situações lúdicas para apreender o mundo em que vive e internalizar as regras sociais. Além disso, “o brincar proporciona o desenvolvimento de habilidades físicas, motoras e intelectuais” (SMITH, 2006, p. 26)

Existem vários tipos de brincadeiras e todas envolvem o desenvolvimento das habilidades infantis. De acordo com a classificação proposta por Kishimoto (2005), podemos citar quatro tipos: o jogo educativo cuja intenção é de brincar de maneira a proporcionar aprendizagem; o jogo tradicional que tem a função de transmitir conhecimento popular na cultura infantil; o jogo de faz-de-conta, que permite as crianças reviverem situações presenciadas em sua realidade, através de um mundo imaginário e, por fim, os jogos de construção, que estimulam a criatividade e desenvolvem habilidades motoras fina da criança.

Neste trabalho, enfatizaremos o jogo de faz-de-conta, frequente nas brincadeiras infantis, principalmente por volta de 2 a 3 anos, quando começa a utilizar a linguagem e a expressar sonhos, desejos, fantasias e assumir papéis no contexto social e também inserir normas sociais nos temas das brincadeiras, afinal o imaginário que alimenta este tipo de jogo provém de experiências vividas por elas em diferentes contextos.

Na verdade, o brincar é um direito, conforme aponta Kramer (2006, p. 127), e cabe aos educadores “reconhecer a heterogeneidade de nossas populações infantis – como é sua inserção no seu grupo social, seus valores, religião, linguagem, que atividades realizam, que histórias ouvem, seus jogos e os trabalhos que executam”.

Para garantir este direito, a escola deve ser um espaço propício para as atividades lúdicas, através das quais as crianças adquirem, inclusive, elementos construtivos da linguagem e do pensamento. Neste sentido, este estudo tem como importância contribuir para a discussão sobre o desenvolvimento infantil a partir do jogo imaginativo, propondo uma reflexão em torno do trabalho docente na primeira infância. Explorar essa temática pode contribuir para pensarmos o cotidiano

pedagógico nas instituições escolares de Educação Infantil, enfatizando a necessidade do brincar imaginativo, especialmente a partir de situações planejadas.

O interesse por este tema surgiu a partir das observações realizadas como exigência do componente curricular Estágio Supervisionado I, em 2010, quando vimos a possibilidade de enfatizar a importância do jogo imaginativo para o desenvolvimento psicomotor das crianças, mediante intervenção do adulto.

É preciso que esta intervenção envolva uma ação direta do profissional da Educação Infantil, visto que este tem a função de cuidar e educar, como discute Kramer (2006), organizando momentos de brincadeiras imaginativas que não estejam relacionados àquela ideia estereotipada do brincar como atividade livre, de descontração ou passatempo, sem nenhum planejamento e interferência do adulto. Este momento de brincadeira livre também deve existir, sendo organizada e pensada de forma que aconteça com qualidade, a partir da garantia de espaço e tempo adequados.

A partir das observações realizadas nas creches, o problema que norteou a realização deste trabalho foi investigar de que maneira os educadores da Educação Infantil utilizam os jogos imaginativos em seu cotidiano. Neste sentido, o objeto de estudo é jogo imaginativo na Educação Infantil, cuja investigação se dará na Escola Municipal da cidade de Pilões-PB. O objetivo central desta pesquisa foi refletir sobre a importância do jogo imaginativo, considerando as atividades lúdicas como fator primordial para o desenvolvimento infantil, demonstrando o papel do educador como mediador deste processo.

Sendo assim, os objetivos específicos visam analisar o lúdico como fator primordial ao desenvolvimento infantil, demonstrando a importância do jogo imaginativo e investigar o papel do educador nesse processo de aprendizagem.

A metodologia utilizada foi um estudo de caso e, para coleta das informações, aplicamos um questionário com as professoras da Instituição Municipal de educação infantil da área urbana de Pilões.

Assim posto, este trabalho está organizado em capítulos. O primeiro reflete sobre a importância do brincar na primeira infância para o desenvolvimento infantil.

No segundo capítulo, enfatizamos o jogo imaginativo e o papel do educador para garantir que aconteça uma aprendizagem com qualidade.

No terceiro capítulo discute os resultados e análises da pesquisa. Já o quarto apresentamos ideias de um projeto com jogos, propondo possibilidades e olhares sobre atividades lúdicas na Educação Infantil. E, em seguida, dispomos das considerações finais obtidas na trajetória deste estudo.

No final do estudo, verificamos que as professoras da educação infantil não identificam o brincar imaginativo, mesmo que este aconteça em sala de aula. Mas utilizam outros tipos de brincar, prevalecendo os jogos tradicionais, apontados pela maioria. Reconhecem a importância do brincar na primeira infância, como sendo de fundamental importância no desenvolvimento infantil.

1. A IMPORTÂNCIA DO JOGO IMAGINATIVO NA FORMAÇÃO DO SUJEITO

O jogo é de fundamental importância no desenvolvimento infantil, proporcionando descobertas, valorizando a criatividade e expressão da criança. É sobre esta importância do brincar que trata este capítulo, ressaltando as necessidades de inserir o brincar no cotidiano infantil.

1.1. O BRINCAR NA PRIMEIRA INFÂNCIA: BRINCAR É COISA SÉRIA

O homem não é só *Homo sapiens*, mas *Homo ludens*. Esta é a teoria defendida por Johan Huizinga (1993) ao confirmar que o jogo compõe a vida humana, em várias esferas. Segundo o referido teórico, brincar é coisa séria e mesmo quando é 'não séria', sem motivo aparente, o prazer de brincar já justifica sua seriedade, porque, através da vivência lúdica, o homem pode explorar o mundo da fantasia e ir além. Esta característica, embora não seja foco da teoria de Huizinga, é defendida por autores contemporâneos, discutidos a seguir. Na primeira infância, o jogo realmente tem um caráter sério, tamanha sua importância para a estruturação do pensamento e da afetividade. Na verdade, ele contribui para o desenvolvimento infantil, devendo ser o eixo do trabalho pedagógico nas escolas de Educação Infantil.

No entanto, segundo Tizuko Kishimoto (2005), a brincadeira vem ganhando este espaço no campo educativo ocidental, somente a partir de meados de 30. Isto porque diferentes contextos histórico-culturais implicam em visões variadas em torno do brincar. Quanto a isso, a autora observa que, na antiguidade, a brincadeira era considerada como algo sem importância, sem relação alguma com a aprendizagem, quando o jogo era utilizado para relaxamento após atividades físicas, mental e escolar. Já depois do Renascimento, o lúdico começou a ser utilizado como recurso para facilitar a aprendizagem e desenvolver a inteligência.

Além disso, áreas diversas do conhecimento refletem sobre a importância e a função do brincar na primeira infância. Especialistas da área da Psicologia, por exemplo, utilizam a brincadeira para avaliar o estado emocional da criança ou seu nível de desenvolvimento cognitivo, uma vez que, durante a brincadeira, reproduz sua realidade facilitando a compreensão do seu comportamento, transferindo para o

objeto ou para a brincadeira o controle que lhe é tirado na vida real. Freud (*apud* BOMTEMPO, 2005, p. 57) aponta que a brincadeira é um meio utilizado pela criança para transformar o mundo real de modo a recriá-lo de forma mais agradável e como lhe for conveniente. Como imaginar-se ser um super-herói que salva e protege as pessoas, ajudando na construção da autoconfiança.

Tamanha é a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, que tem sido discutida como uma necessidade e, portanto, defendida enquanto direito da criança. Neste sentido, propostas pedagógicas oficiais do governo federal reconhecem e apontam tal importância. Os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, RCNEI (1998), identificam o brincar como sendo uma atividade fundamental no desenvolvimento da identidade e autonomia infantil. Defendem que, ao brincar, as crianças desenvolvem e aprimoram várias capacidades importantes para socialização e integração no grupo social como, a atenção, a memorização e, principalmente, a imaginação que, além de outras habilidades, é fundamental para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas e seus papéis dentro da sociedade.

1.2. OS DIFERENTES TIPOS DE BRINCAR

Existem diferentes tipos de brincadeiras e formas e teorias variadas para classificá-las. Elegemos a visão de Jean Piaget (1980), cujo autor distingue o brincar entre o brincar prático, o de faz-de-conta e o de regras, sendo esta diferenciação relacionada às diversas fases de desenvolvimento cognitivo da criança.

Cada jogo implica no uso de atributos cognitivos e habilidades variadas. O brincar prático, por exemplo, envolve mais atividades sensoriais.

Os jogos de construção, com objetos de montar ou de encaixar acontecem mais no período até 2 anos, aproximadamente, pois, de acordo com Piaget, é o período em que a aprendizagem da coordenação motora torna-se elementar, assim como o desenvolvimento da percepção e noção de permanência do objeto, chamado de sensório-motor.

O jogo de faz-de-conta, também denominado de jogo simbólico ou imaginativo, conforme a referida teoria piagetiana é mais comum no período de 2 a 6 anos aproximadamente, e contribui para a formação do pensamento porque envolve tanto a ação física, ao se movimentar, correr, como utilizar um cabo de vassoura imaginando ser um cavalo e ter a possibilidade de cavalgar na velocidade desejada, que Dias (2003) delinea como uma ação mental que se concretiza em forma de metáfora, na medida em que a criança, através da imaginação, reconstrói situações reais. Faz menção à realidade, mas em forma de fantasia, utilizando-se de metáforas. Uma lata de sardinha transforma-se em um carrinho ou um barquinho.

Já o jogo com regras é característico do período operatório, depois dos 7 anos, fase em que a criança tem o pensamento mais estruturado para situações operatórias, quando já consegue lidar com a vivência de regras, internalizando e seguindo-as. Neste estágio, a criança apresenta habilidades crescentes de conviver em grupo, o que permite a participação em jogos coletivos, que envolvem regras.

E, finalmente, a partir dos 12 anos, quando ela se encontra no período das operações formais, demonstra capacidade de raciocínio iniciando os processos de hipóteses e deduções. As crianças nessa fase começam a entender que as regras podem ser reformuladas em comum acordo com o grupo participante, mas nunca ignoradas.

1.3 DESAFIOS PARA ENTENDER O MUNDO IMAGINÁRIO INFANTIL

O brincar imaginativo contribui para o desenvolvimento cognitivo e afetivo, proporcionando à criança um mundo imaginário, onde, através das brincadeiras, cria inúmeras expressões e atitudes, e nós precisamos entender o seu significado, em que muitas vezes passam despercebidos pelos adultos, em particular por nós, educadores. De acordo com Vigotski (1997, p. 66):

numa situação imaginária como a da brincadeira de faz-de-conta, a criança é levada a agir num mundo imaginário, onde a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira e não pelos elementos reais concretamente presentes.

Além disso, existem outras formas de brincar, como ouvir música, dançar, cantar, entre outras, que “são constituídas como segredos a nós adultos e difíceis de

desvendar, mesmo sendo a vida interior da criança aberta” (FRIEDMAN, 2005, p. 63). O universo das crianças é um desafio para que possamos observar atentamente e compreender as linguagens, pois nem sempre se expressa através de palavras o que exige um cuidado maior de nossa percepção. Por isso, precisamos dar espaços às crianças, para as diversas manifestações do seu mundo imaginário e de suas fantasias, de modo que possam expressá-las com segurança e apoio, exercitando também a compreensão de seu próprio mundo e sendo compreendido.

As crianças, ao brincar, são capazes de desafiar as experiências psicológicas, pois desempenham papéis com intensos poderes heróicos capazes de dominar monstros que lhes fariam medo. Também são nessas situações que desenvolvem habilidades linguísticas, sendo capazes de resolver problemas e enfrentar desafios. É na brincadeira de super-herói, como explica Levinzon (*apud* BOMTEMPO, 1988, p. 66), que o brincar “ajuda a criança a construir a autoconfiança, leva-a a superar obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos”.

Como explicitou Garbarino (1992), durante as brincadeiras as crianças são capazes de controlar suas emoções que tanto precisam na realidade, e no jogo imaginativo fazem uma ligação entre o real e a fantasia encontrando meios para reproduzir as experiências que vivenciam através do brincar. Desta forma, Brougère (1990, p. 34) ressalta que:

o brinquedo valoriza hoje o imaginário em detrimento de um realismo estreito. O mundo representado é mais desejável que o mundo real. A brincadeira aparece, assim, como meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projetar num universo inexistente.

Desta maneira, o brinquedo dá suporte para a criança realizar novas descobertas favorecendo um universo ilusório onde surgem ideias capazes de transformar objetos em realidade. Um pedaço de madeira pode virar boneco e um cabo de vassoura um cavalo. Esses e outros exemplos retratam os significados que os objetos têm nas brincadeiras infantis e demonstra o quanto a criança necessita brincar e ter contato com os objetos estabelecendo uma ligação entre o real e o faz-de-conta. Souza (2009), ressalta que a fantasia ultrapassa os limites, pois, além de

ser prazerosa, é contribuinte na autonomia e auto-afirmação na formação de identidade das crianças.

Diante destas reflexões propostas por vários autores, podemos perceber a importância que a vivência lúdica tem na construção de conhecimentos e descobertas na vida das crianças, pois permite retratar as fantasias e desejos que vivenciam em seu cotidiano. O mundo interior da criança é composto de desejos, sonhos, medos e fantasias, um mundo imaginário constituído de necessidades que surgem de forma espontânea e, muitas das vezes, podem ser perceptíveis ou então se apresentar de forma oculta. Assim, muitas vezes as crianças possuem amigos invisíveis ou até mesmo conversam com estes, brincam, riem, dão nomes aos seus bonecos como se fossem seus companheiros reais. Com base em Vigostki (1998, p. 131), a atividade lúdica:

cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a desejar, relacionando seus desejos a um 'eu' fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Segundo Elkind (2007), brincar é um dos fatores essenciais para o bem-estar do homem durante todo seu ciclo de vida, pois quando brincamos adequamos o mundo a nós e adquirimos experiência em nossa aprendizagem. Assim, faz-se necessário que o brincar seja pensado nas instituições escolares, com o intuito de motivar as crianças para a brincadeira, transformando o ambiente escolar e possibilitando uma educação mais significativa para a vida de cada educando. Porém, um desafio é acompanhar e participar com a criança em suas brincadeiras, nós educadores, precisamos oferecer suporte e motivação para realização das atividades, não podemos permitir que as mesmas brinquem de maneira livre sem nenhum acompanhamento ou sem poder compartilhar seus sentimentos com as pessoas que lhe cercam.

Para pensarmos em inserir uma rotina com jogos imaginativos na sala de aula da Educação Infantil temos outro desafio: critérios na escolha dessas atividades como o Macedo (2000) nos sugere. Quais habilidades queremos? É uma primeira pergunta que envolve a definição de critérios e de objetivos para inserir o jogo imaginativo na sala de aula. Definindo os objetivos, direcionaremos melhor o

trabalho lúdico adequando-as a faixa etária e ao número de participantes, considerando ainda os interesses temáticos das crianças.

Os materiais também devem estar adequadamente organizados e separados de acordo com os participantes e suas ações evitando qualquer perigo, considerando a possibilidade de reposição caso seja necessário e adaptações em relação a temas e conteúdos. O trabalho com esses e com outros jogos devem ser flexíveis havendo a possibilidade de alterações de acordo com o desenrolar da atividade.

Por fim, outro desafio é, após a realização do jogo, o educador refletir sobre sua atuação, tendo senso crítico em relação a seu papel e forma de atuar.

2. BRINCADEIRAS IMAGINATIVAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo, enfatizamos o jogo imaginativo ou faz-de-conta e o papel do educador nas situações lúdicas, cujo educador tornou-se mediador dos conhecimentos das crianças promovendo uma aprendizagem através do imaginário e ficção, para garantir uma educação de qualidade e significativa na vida de cada um.

2.1. O JOGO IMAGINATIVO OU FAZ-DE-CONTA

O brincar imaginativo é o jogo de faz-de-conta, também denominado de jogo de papéis sociais (MARTINS, 2006), também recebe outras denominações, como jogo imaginativo, jogo de papéis ou jogo sócio-dramático. Envolve situações em que a criança utiliza-se da fantasia para reviver e explicar o mundo que vivencia.

O jogo de faz-de-conta proporciona à criança o desenvolvimento da imaginação, através de brinquedos e objetos que criam situações, deixando-se levar pela imaginação, imitando os personagens do mundo real bem como recriando seus sonhos e ideais. Através do imaginário a criança se desprende dos limites do tempo e do espaço trazendo o mundo inteiro para dentro de si, representando todas as possibilidades através de gestos, sons e palavras.

o homem cria não apenas porque quer ou porque gosta, mas porque precisa; ele só pode crescer enquanto ser humano coerentemente, ordenando, dando formas, criando... Ele não somente percebe as transformações como, sobretudo nelas se percebe (OSTROWER 1984, *apud* DIAS, 2005, p.52-53).

O jogo de faz-de-conta envolve situações lúdicas nas quais a criança representa papéis que conhece em seu cotidiano, dramatizando situações vivenciadas em seu meio social. Segundo a psicologia histórico-cultural, o jogo não é uma atividade natural e instintiva da criança, mas um exercício para práticas da vida adulta em que irão ser inseridos em seu cotidiano.

A criança, a partir dos dois anos, tem a capacidade de representar fatos de acordo com sua compreensão, usando a imitação, o jogo imaginativo e desenhos, como forma de expressão. Neste sentido, Santos (2001) ressalta que a imitação é uma ação dramática que está presente tanto nos jogos de faz-de-conta como no

teatro, e essa capacidade de representação dramática não é comum ser vivenciado por recém-nascidos ou animais. Só quando a criança é capaz de imaginar, quando obtém várias maneiras de expressão a partir das relações com o mundo. O teatro é considerado como sendo o principal jogo de faz-de-conta, conhecido também como jogo de papéis em que os atores simbolizam, assumindo serem outras pessoas, representando suas verdades e dúvidas.

É nas brincadeiras imaginativas que recordam, inventam, imaginam, transformam, vão além da realidade. Transformam uma caixa em carro, trem, ônibus qualquer transporte com sons os quais costumam ouvir ou podem virar outro objeto, dependendo da sua imaginação na hora da brincadeira.

Sendo assim, o brinquedo oferece subsídio para a expressão de imagens, apresentando fatos da realidade vivenciada pela criança em forma de fantasia estimulando a estruturação do pensamento. Ao usar o faz-de-conta, se constrói situações que no dia-a-dia não é capaz de vivenciar. É nesta fase também que conversa com os objetos como se fossem reais.

De acordo com Friedman (2005), mesmo que sem palavras, a criança demonstra suas ideias compartilhando-as no momento do brincar em que está falando, se movimentando, pintando, chorando, uma série de ações a ser reconhecidas além do que já sabemos sobre o mundo da criança. Este universo lúdico possui diversas formas de expressão e são através destas que podemos interagir e compreender o mundo infantil.

2.2 CONTRIBUIÇÕES DO JOGO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O jogo tem fundamental importância no desenvolvimento infantil, em todos os aspectos da formação do sujeito. O papel da brincadeira é primordial na aprendizagem e na trajetória escolar. Professores e psicólogos utilizam-se da atividade lúdica para descobrir e aprimorar o conhecimento das crianças, contribuindo na superação de limites e na construção de habilidades.

Assim, ao desenvolver as habilidades e conhecimentos, a criança necessita da participação direta e indireta de outra pessoa, fazendo mediação nesse processo

de construção de saberes. E no faz-de-conta, a criança, muitas vezes, requer atenção e apoio ao expressar uma ideia e compreender o objeto em diferentes níveis da realidade.

A criança ao brincar também aprende algumas regras sociais de comportamento aprendendo a viver no mundo dos adultos no qual está inserido, obtendo através do jogo a capacidade de controlar suas emoções. A criança em sua brincadeira nunca está sozinha, pois carrega sua cultura. Neste sentido, Rossler (2006, p. 57) afirma que:

ao brincar de dirigir um carro, ainda que totalmente no mundo da fantasia, estará, na realidade, apropriando-se do significado social desse instrumento humano, bem como do significado social do comportamento de guiar, além de algumas habilidades e propriedades básicas desse comportamento, como virar a direção, olhar pelo retrovisor, frear. Apropria-se, ainda de regras de comportamento e de relacionamento interpessoal.

Dessa forma, o brincar favorece a aquisição de conhecimentos e a apropriação do mundo adulto, compondo assim a personalidade da criança.

2.2.1 O brincar e a afetividade

Nas situações imaginárias, normalmente as crianças utilizam objetos aos quais atribuem novos significados, podendo revelar angústias, conflitos e desejos do universo infantil. Tendem a criar amigos invisíveis com os quais falam, brincam, sonham e criam fantasias introduzindo vários seres fantásticos que participam da brincadeira. Assim, o mundo da imaginação é uma ligação entre a fantasia e a realidade. Além disso, tendem a repetir as brincadeiras inúmeras vezes, conforme Barbosa (2006, p. 149) ressalta:

a repetição não é uma criação dos adultos; é algo observável nas brincadeiras infantis. Repete-se um jogo para aprender a fazê-lo, brinca-se na areia várias vezes para fazer castelo cada vez maior. É na repetição que se constroem e consolidam determinadas estruturas mentais. É também repetindo situações, como no jogo de faz-de-conta, que se consegue desempenhar um papel diferente, ver o mundo com outros olhos, falar com outra voz e até, como afirmam muitos psicanalistas, criar momentos de resolução de conflitos psíquicos.

Bettelheim (1988) afirma que as crianças, ao utilizar a fantasia em suas brincadeiras, superam as pressões as quais passam no seu dia-a-dia, pois imaginam ser super-heróis como forma de superação de seus desejos. A partir do

seu cotidiano brincam como se estivessem vivenciando a realidade que estão acostumados a presenciar, cenas de violência, respeito e atenção por parte dos adultos, o que transparecem no momento em que estão brincando.

Assim, este tipo de brincar proporciona o desenvolvimento afetivo e social infantil. E afeta também o desenvolvimento motor e cognitivo da criança.

2.2.2 Desenvolvimento cognitivo: a instauração da metáfora

O jogo imaginativo promove representações que as crianças desenvolvem para expressar cenas de imaginação e faz-de-conta. É nas brincadeiras que começam a introduzir significados aos objetos como gostariam que fosse, a exemplo de um cabo de vassoura tornar-se um cavalo capaz de cavalgar, e a este objeto atribuem gesto, tornando-o significativo. Como afirma Rossler (2006, p. 58), “a imaginação, a fantasia, tornam-se necessárias e se originam mediante as condições das ações que a criança executa durante a brincadeira”.

O significado que a criança atribui ao brinquedo é diferente do que ele é no real, passa a ter outra função. Assim, o jogo imaginativo possibilita a construção do pensamento e do conhecimento, e essa capacidade de pensar relaciona-se ao sonhar, imaginar, jogar com a realidade. É o que Dias (2003) conceitua de metáfora, em que há a possibilidade de mediar a fantasia e a realidade.

Nas palavras de Friedman (2005, p. 77), “metáfora quer dizer utilização de uma coisa no lugar de outra. Ela ilustra, sugere por meio de uma imagem”. Sendo assim, quando a criança utiliza-se de comparações está atribuindo significados ao imaginar um objeto, transformando a imaginação em ação. No entanto, faz-se necessário o tempo e o espaço para que se exercite a fantasia, no desenvolvimento das crianças.

É a partir da fantasia que a criança vivencia ludicamente a vida real e adulta. Ao criar um canal de comunicação com brinquedos transforma seu imaginário num mundo encantado, o que é bastante gratificante no momento em que determina outros significados as ações diante o brinquedo. Nas palavras de Vigotski (1998, p. 134). “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do

comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; é como se ela fosse maior do que é na realidade”.

Segundo o teórico supracitado, o brincar é fator importante para o desenvolvimento da criança, pois é um canal que pode ocasionar mudanças internas em seu desenvolvimento originárias da ação do brincar. Deste modo, nas situações imaginárias podemos encontrar regras de comportamento, pois a criança terá noção de como agir no papel que está desempenhando e obedecer às regras preestabelecidas em sua brincadeira.

Diante do exposto, podemos chegar a uma conclusão de que o brincar proporciona à criança o desenvolvimento da imaginação, através de brinquedos e objetos que elas recriam nas situações de faz-de-conta, deixando-se levar pela imaginação, imitando os personagens do mundo real bem como recriando seus sonhos e ideias. É através da imaginação que a criança se comunica, cria histórias e expressa seus sentimentos.

O educador deve inserir na rotina diária da instituição escolar atividades que permitam a criança terem subsídios para que o brincar imaginativo aconteça de forma enriquecedora, respeitando as ideias que surgirem no grupo. Essas atividades devem ser planejadas para permitir autonomia às crianças. De acordo com Moço (2010, p.44):

a imaginação tem ainda uma função importante na regulação das próprias emoções e das ações. Aquelas que tiveram tolhidas na infância a possibilidade de imaginar, em geral, apresentam a dificuldade de controlar os impulsos na vida adulta.

Desta forma, podemos perceber a tamanha importância dos educadores em organizar meios que propicie desenvolver o imaginário infantil, através de atividades, de diálogos e observação do comportamento das crianças na hora do brincar e da utilização de questionamentos para poder entender o que querem transmitir para nós.

2.3. O PAPEL DO EDUCADOR NO BRINCAR

Ao brincar, as crianças ficam entusiasmadas com os objetos e se divertem utilizando-os e explorando-os livremente, tendo a possibilidade de criar situações de

acordo com a imaginação expressando o raciocínio e a criatividade. No entanto, afirma Melo (2009, pp. 101-102),

é importante que a criança seja estimulada desde cedo com brincadeiras e brinquedos adequados, que favoreçam seu desenvolvimento de forma integral, respeitando sua individualidade e seus limites. E isso só é possível através do contato com o outro e do afeto que começa com a mãe, pai e adultos mais próximos.

A criança necessita de incentivos para iniciar seu processo de desenvolvimento. O adulto deve propor estímulos e ter consciência da importância de seu papel e de sua responsabilidade na formação das crianças.

Moço (2010) ainda acrescenta que “a brincadeira e o faz-de-conta são meios também de desenvolver a linguagem. Imaginando, a criança se comunica, constrói histórias e expressa vontades”. A atuação do adulto na primeira infância implica em consequências à adaptação da criança ao meio social. E ao seu desenvolvimento em todos os aspectos. Assim, consideramos essencial marcar esta questão, tanto para pais e principalmente para professores, mais relacionados à nossa reflexão.

Na verdade, o trabalho com jogos de faz-de-conta na Educação Infantil não é só necessário para estimular o desenvolvimento na primeira infância, mas implica também em resgatar a habilidade imaginativa do homem contemporâneo, que, como explicitou Dias (2005 *apud* KISHIMOTO, 2005, p. 50):

que se vê cada dia mais reprimida, enrijecida e massificada, numa sociedade cuja filosofia de vida é racionalista e reducionista e que, muitas vezes, leva à alienação do próprio processo de criação e simbolização do sujeito, em que as crianças não têm mais espaço para viver a infância de maneira plena e enriquecedora.

A Educação Infantil pode contribuir para reverter este contexto. Em sua trajetória já passou por várias modificações, mas ainda necessita de melhorias para uma qualidade de ensino nessa primeira etapa da Educação Básica. E o professor tem um papel significativo para que isso aconteça. É ele quem organiza as situações em sala de aula de modo que garanta o desenvolvimento das capacidades que as crianças possuem e sua socialização com o mundo.

Para isso, a sala deverá ter objetos dispostos de maneira que possibilite à criança circular de maneira livre, para realizar atividades com seus colegas. Também é necessário a organização e o planejamento de rotinas, principalmente em relação ao jogo imaginativo que necessitará de um espaço e tempo reservado a ele com

brinquedos, tecidos, cortinas, espelhos, arrançados de forma que a criança tenha mais facilidade na hora de representar suas ações.

Estimulando o simbolismo e a linguagem não-verbalizada, o adulto colabora para a construção do pensamento, do conhecimento e da criatividade que facilitará o entendimento e a transformação do mundo. Neste sentido, o adulto tem como papel fundamental garantir situações educativas lúdicas, com momentos e materiais disponíveis para a brincadeira. Na verdade, esta questão dos materiais nem sempre é tranquila, porque a falta de brinquedos é comum nas instituições públicas. Entretanto, sucatas bem organizadas e coloridas podem ser uma boa alternativa para enriquecer os momentos e cantinhos voltados para o brincar. Conforme apontado por Weiss (1997, p.118), materiais de sucata permitem que a criança utilize seu acervo de imagens construído a partir dos vários estímulos visuais que recebeu ao longo da vida.

Assim, para vários autores, os adultos necessitam levar em consideração a “zona de desenvolvimento proximal”, sugerida por Vigotsky (1978), que considere vários fatores do desenvolvimento da criança, para que estes tenham melhores oportunidades de evolução intelectual e moral. Deste modo, faz-se necessário promover atividades desafiadoras capazes de provocar estímulos às crianças. Com base nessa teoria, Hoffmann (2007, p. 22) enfatiza que:

o educador não deve levar em conta, como ponto de partida para a ação pedagógica, apenas o que o aluno já conhece ou faz, mas, principalmente, deve pensar nas potencialidades cognitivas dos educandos, fazendo outros desafios e mais exigentes no sentido de envolvê-los em novas situações, de modo a provocá-los, permanentemente, à superação cognitiva.

Contudo, é necessário ressaltar ainda que os educadores devem proporcionar situações diversificadas, estimulando a construção da auto-estima infantil, para que as crianças tenham uma imagem positiva de si mesmas, tratando-as todas de forma igual sem distinção e preconceito, sendo evitados elogios apenas a um grupo ou pessoa em particular para que as demais não se sintam rejeitadas ou excluídas da turma.

Com base em Fernández (2001, p.30 *apud* HOFFMANN, 2007), “a tarefa do professor, para além de ensinar, é a de abrir espaços para aprender, onde se dê, simultaneamente, a construção de conhecimentos e a construção de si mesmo,

como sujeito criativo e pensante”. O professor deve ter o compromisso com a educação dos educandos para além do ensinar, pois a partir da interação e do diálogo irá proporcionar conhecimentos e descobertas, havendo uma aprendizagem por parte de todos.

2.3.1 E o professor brinca com a criança?

Ao brincar, muitas vezes a criança necessita de ajuda, podendo o educador estimular, encorajar ou propor desafios para desenvolver um brincar significativo. Ao mediar a brincadeira, poderá criar sequência de ações a serem executadas, ajudar a encenar histórias, exercitar situações de faz-de-conta. Não precisa participar ativamente, mas através de comentários e sugestões que interajam na criação de papéis, por exemplo.

Os educadores, ao participarem das brincadeiras com as crianças, como parte ou personagem, acabam descobrindo vários aspectos e informações sobre as crianças. Através de uma simples observação, de uma escolha de atividade adequada e até mesmo de uma simples expressão corporal poderemos perceber as dificuldades que cada uma apresenta e assim auxiliá-las na superação de obstáculos, criando outras oportunidades de aprendizagem.

Além disso, o brincar imaginativo pode ser pedagógico na medida em que as crianças tenham um ambiente propício com recursos adequados para serem executadas atividades referentes ao real. A criação de cantinhos na sala de aula é um excelente meio para as crianças brincarem realizando uma atividade prazerosa. Assim, Moyles (2006, p. 140) sintetiza que:

quando as crianças ingressam na escola, são os professores que precisam continuar fornecendo experiências que ampliem o seu conhecimento do mundo; essa é, em grande extensão, a função da escolarização. As crianças continuam tendo experiências fora da escola, mas agora elas são suplementadas por uma substancial experiência dentro da escola.

A autora ressalta também que a aprendizagem dos jogos de faz-de-conta, além de ser prazerosa, é uma forma de interação entre adulto-criança, em que ambos aprendem trazendo benefícios nas relações e interações, promovendo envolvimento e participação na atividade.

É importante dizer também que o brincar imaginativo pode ser dirigido, além da garantia de espaço e recursos. Orientação de como o brincar podem ser dados mesclando as escolhas das crianças às propostas do educador, podemos pensar em uma atividade de faz-de-conta que discuta, explore determinado conceito ou problema social, por exemplo.

Neste sentido podemos sintetizar a importância do papel do educador, antes de qualquer coisa para que possamos ter a capacidade de compreender as necessidades e desejos de cada criança e nos adequarmos a elas, pois só assim estarão sendo nossos verdadeiros mestres inspirando-nos no que se refere ao lúdico, onde estaremos praticando uma educação que valorize as expressões expostas por essas crianças cheias de sonhos e desejos.

Mediante o contexto apresentado sugerimos no próximo capítulo uma proposta de jogos imaginativos servindo de reflexão e informação aos nossos educadores e também aos futuros educadores para terem uma visão de como trabalhar com jogos deste tipo e inovar a rotina da sala de aula. Neste sentido, promover uma aprendizagem diferenciada e gratificante na vida escolar dos educandos, de maneira a tornar a educação com meios que facilite o conhecimento e desenvolvimento de habilidades da criança.

3. A PESQUISA DE CAMPO: INVESTIGANDO O JOGO IMAGINATIVO NA PRÉ-ESCOLA

Este capítulo enfatiza a coleta e análise de dados, ressaltando a maneira como os profissionais da escola utilizam o jogo imaginativo na educação infantil. Apresentamos aspectos metodológicos, destacando o tipo de pesquisa, os instrumentos utilizados para coleta de dados, a caracterização do campo de pesquisa e as contribuições dos profissionais para responder aos objetivos deste estudo.

3.1. COLETA DE DADOS

O interesse em pesquisar sobre o jogo imaginativo surgiu a partir da disciplina Estágio Supervisionado I, realizado na creche da cidade de Guarabira-PB, onde pudemos perceber a presença de jogos imaginativos, os quais as crianças demonstram interesse e dedicação. A partir dessa ideia outras inquietações surgiram: Será que os educadores infantis percebiam a existência e importância deste jogo? Será que o explora? Fomos verificar de que maneira o brincar imaginativo acontecia e se os educadores utilizavam esse tipo de jogo na sala de aula. Partindo destas preocupações é que elaboramos um questionário (ver apêndice A) para obtenção de dados a respeito do objeto a ser estudado. Então fomos verificar estas questões em outra unidade de Educação Infantil, agora o pré-escolar localizado na cidade de Pilões-PB, onde a pesquisadora reside.

3.1.1. O estudo de caso

Nossa pesquisa tem abordagem qualitativa, visto que tem como foco principal investigar de que maneira o jogo é trabalhado na educação infantil. Para realizar este estudo, optamos estudo de caso, pois é uma estratégia de investigação que examina um fenômeno em seu estado natural, de maneira que permite tratar dados sobre o grupo de professores que você está investigando. A coleta de dados teve como instrumento de pesquisa questionário com questões abertas, permitindo

ao informante a liberdade em responder as perguntas da maneira que acharem necessário.

3.1.2. A aplicação do questionário

A pesquisa de campo foi realizada através de um questionário (ver apêndice A) distribuído com professoras da educação infantil de uma escola da rede municipal da cidade de Pilões-PB, com objetivo de identificar como trabalhavam e enxergavam os jogos imaginativos em sala de aula.

Enquanto distribuía o questionário, explicava o motivo da realização da pesquisa na escola e do assunto abordado. As professoras tiveram tempo suficiente para refletir e responder as questões. Algumas que tiveram dúvidas em responder a questão referente às brincadeiras de faz-de-conta puderam consultar a pesquisadora.

Para a construção deste questionário, consideramos alguns fatores que interferem (e facilitam) na sua aplicação, tal como propõe Selltiz (1967). Este autor sugere que a forma atraente, a extensão do questionário e a clareza para seu preenchimento e devolução são importantes para obtermos sucesso na coleta de dados.

Assim, optamos pelo questionário com questões abertas, pois este permite ao informante ter total liberdade em expor seu ponto de vista sobre o tema investigado, além de ser livre para formular sua resposta descrevendo o que achar necessário.

3.1.3. Histórico e caracterização da escola investigada

A Escola Municipal investigada está situada na região central da cidade de Pilões-PB. Foi fundada em 1970, embora tenha sido regulamentada somente pelo projeto de Lei n 03/95, em data de 01 de fevereiro de 1995.

O prédio possui seis salas de aula, pátio, quatro banheiros, secretaria e sala de vídeo. Atende um total de 250 alunos do município, funcionando nos turnos

manhã e tarde, com turmas de maternal, pré I e II. O espaço não é suficiente para o número de alunos atendidos.

A escola atende crianças menores de 3 anos porque a cidade não dispõe de uma creche. Isso ocasiona alguns transtornos, porque a faixa etária é bastante diferenciada e a escola não consegue atender de forma adequada as necessidades específicas de cada grupo etário.

Em suma, pela carência de uma creche na cidade, as crianças são inseridas na escola com menos de 3 anos, em virtude da necessidade de frequentar um espaço educativo para que possam desenvolver suas habilidades e interagir com as demais.

3.1.4. Caracterização do grupo investigado (perfil)

Tabela 1: Caracterização do grupo investigado (perfil)

Professora	Idade	Formação	Situação funcional	Tempo de atuação
P.1	46	Magistério	Efetiva	23 anos
P.2	28	Biologia com magistério e cursando Pedagogia	Efetiva	04 anos
P.3	24	Cursando Geografia com magistério	Efetiva	05 anos
P.4	37	Graduada em Pedagogia	Efetiva	08 anos
P.5	48	Graduada em História e magistério	Efetiva	24 anos
P.6	34	Cursando Pedagogia	Contratada	05 anos
P.7	28	Cursando Pedagogia	Contratada	03 anos
P.8	29	Cursando Pedagogia	Contratada	06 anos
P.9	28	Cursando Pedagogia	Contratada	03 anos
P.10	28	Licenciatura em Letras (cursando) e magistério	Contratada	03 anos

Fonte: Entrevista individual com as professoras participantes da pesquisa, 2011.

Podemos perceber diante dos dados mostrados na tabela acima que seis das dez professoras participantes estão cursando o nível superior, sendo que, deste total, cinco cursam Pedagogia. Este dado indica que o grupo das professoras está buscando aperfeiçoamento, o que pode reverter na melhoria da qualidade do ensino oferecido na unidade investigada.

3.1.4.1. Formação dos profissionais da escola investigada

Tabela 2: Formação dos profissionais da escola investigada

Formação	Quantidade
Magistério	1
Cursando Pedagogia	5
Cursando Ensino Superior outras áreas	4

Fonte: Pesquisa direta, 2011.

Esta tabela confirma o dado analisado anteriormente e nos mostra que o grupo tem formação adequada na medida em que todas têm o magistério, conforme legisla a LDB 9394/96. De acordo com o gráfico 1, somente 10% dos profissionais investigados não está cursando o nível superior. O grupo que está buscando formação em outra área de atuação pode criar outras oportunidades de trabalho, na medida em que se tornarão também professores especialistas para atuar no Ensino Fundamental II.

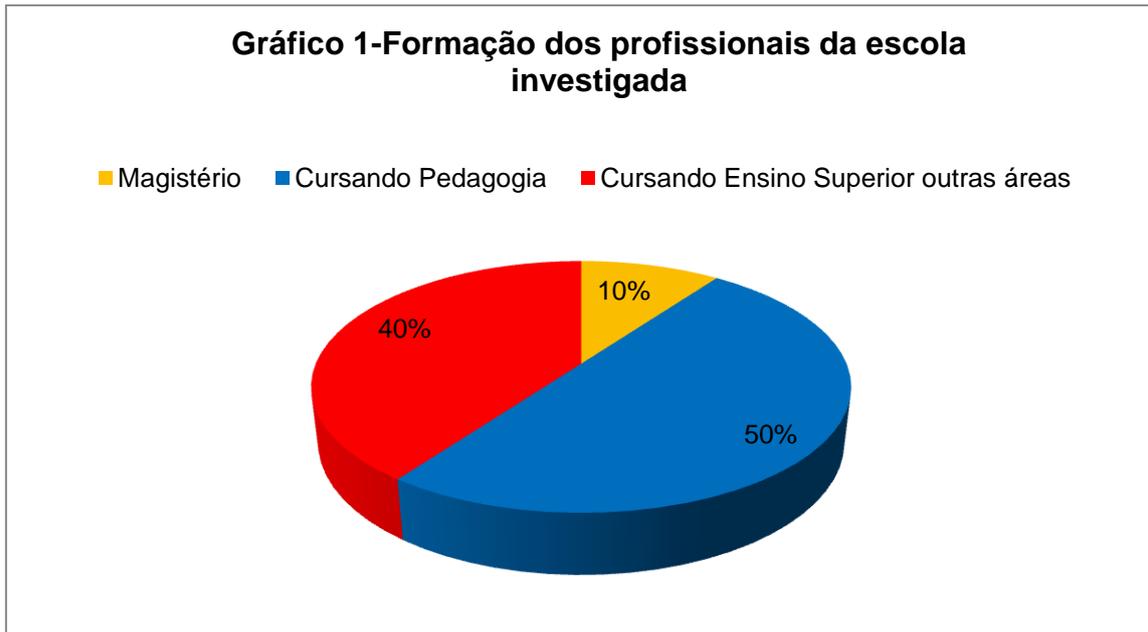


Gráfico 1: Formação dos profissionais.

Fonte: Pesquisa direta, 2011.

3.1.4.2. *Situação Funcional dos profissionais*

Tabela 3: Situação Funcional dos profissionais investigados

Situação Funcional	Quantidade
Contratado	5
Efetivo	5

Fonte: Pesquisa direta, 2011.

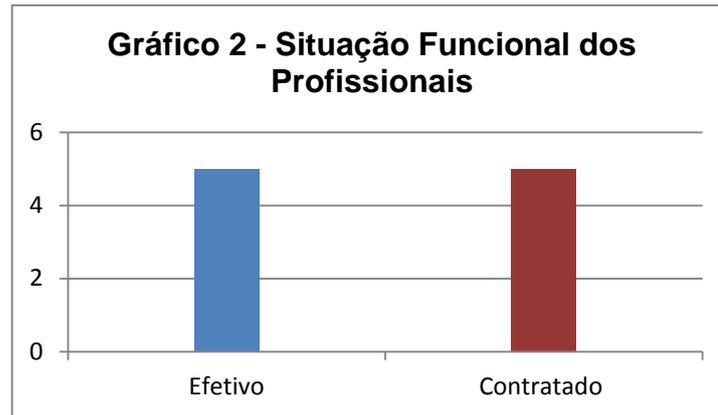


Gráfico 2: Situação funcional

Fonte: Pesquisa direta, 2011.

Conforme os dados sobre a situação funcional do grupo, a porcentagem de contratados e efetivos é de 50% cada. Mas, para que os educadores possam desenvolver projetos na instituição em longo prazo necessitam se efetivar garantindo um trabalho contínuo, revertendo a qualidade do ensino.

3.1.4.3. Tempo de Atuação dos Profissionais em sala de aula

Tabela 4: Tempo de atuação dos grupos investigados

Tempo	Quantidade
Até 5 anos	4
5 a 10 anos	4
Acima de 20 anos	2

Fonte: Pesquisa direta, 2011.

A tabela 4 nos mostra que o grupo atuante na escola investigada tem, em sua maioria, até 10 anos de serviço na Educação Infantil, o que demonstra ser um grupo experiente e jovem. Retomando a tabela 1, seis participantes têm até 30 anos.

Podemos inferir que este grupo iniciou sua profissão logo depois de terminar o magistério.

Ao analisarmos novamente a tabela 1 e entrecruzarmos as informações sobre a situação funcional e o tempo de serviço, podemos constatar que o número de professoras contratadas é maior no grupo que tem até 5 anos de atuação. Os efetivos foram inseridos nas instituições escolares no último concurso realizado no município no ano de 2006.

3.2. A ANÁLISE DOS DADOS

Os dados coletados ao longo da pesquisa são apresentados em forma de texto, explicitando a análise acerca de questões relacionadas ao brincar imaginativo, considerando a aplicação de questionários e observações na instituição de ensino investigada.

A análise do questionário respondido pelas professoras teve como foco principal categorizar as falas sobre como utilizam o brincar na sala de aula, bem como enxergam o papel do educador diante do brincar. Sendo assim, criamos categorias com vistas a aglutinar falas semelhantes, para verificar como o grupo, no geral, analisa a atividade lúdica na educação infantil.

Construímos assim uma grelha (tabela) com as questões e as respectivas respostas facilitando nossa análise comparativa na medida em que permitiu um panorama de todas as respostas, tendo uma visão geral de todo universo investigado. Esta grelha facilitou a criação das categorias, até porque algumas questões eram relacionadas a outras. Três questões puderam compor uma categoria, por exemplo. E nem sempre estavam na sequência.

Em cada questão, na coluna correspondente, fizemos símbolos para facilitar a visualização. Esta grelha também permitia que diferentes respostas da mesma professora pudessem ser analisadas, e não só em comparação a resposta das colegas.

Surgiram então, a partir das falas das professoras quatro categorias: interesses lúdicos das crianças, o jogo imaginativo, planejamento de atividade imaginativa e visões dos educadores sobre o brincar, que apresentamos a seguir.

3.2.1 Interesses lúdicos das crianças e o jogo imaginativo

Este item foi dividido para termos uma visão do que as crianças brincam na sala de aula e se nesse brincar aparece o jogo imaginativo, como pretendemos investigar nesta pesquisa.

3.2.1.1 Do que as crianças brincam

Na primeira questão de nosso trabalho, buscamos investigar sobre as brincadeiras prediletas das crianças, para identificar os diferentes interesses, inclusive de que maneira o jogo faz-de-conta era visto como predileto. No entanto, pela variedade de respostas, optamos por classificar de acordo com Kishimoto (2005), como jogos educativos, de construção e tradicionais, todos presentes e fundamentais para o desenvolvimento infantil, inclusive podem ser explorados na sala de aula.

Tabela 5: Categorias de jogos prediletos das crianças na escola investigada

Categoria de jogo	Quantidade
Jogos de exercício	1
Jogos tradicionais	7
Jogos educativos	1
Jogo imaginativo	1

Fonte: Pesquisa direta, 2011.

Ao questionarmos sobre as brincadeiras prediletas das crianças, sete professoras responderam que eram mais relacionadas aos jogos tradicionais. Conforme analisa Kishimoto (2005), este tipo de brincadeira “enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar”.

O jogo imaginativo aparece somente em uma resposta, quando a professora identifica o gosto das crianças por bonecos e bonecas, dizendo que “*as meninas gostam de brincar com bonecas, enquanto que os meninos com bonecos de personagens vistos nos desenhos. Sim, principalmente nos meninos que eles querem ser os personagens na vida real*”. Assim, apenas 10 % das participantes mencionaram o jogo imaginativo como predileto das crianças.

Considerando que a faixa etária das crianças da escola investigada é de 3 a 5 anos, período em que as crianças brincam muito de faz-de-conta, de acordo com sua fase de desenvolvimento cognitivo proposta por Piaget (1980) pensamos ser importante atentar para este dado. Analisamos que as professoras não observam o jogo imaginativo, porque não reconhecem sua importância ou porque não tem conhecimento sobre esse tipo de jogo. Este desconhecimento pode ser evidenciado na aplicação do questionário, quando uma das participantes consultou a pesquisadora para perguntar o que seria o jogo de faz-de-conta.

Outra demonstração de confusão sobre o que é o jogo de faz-de-conta: uma das investigadas respondeu que a brincadeira predileta das crianças era de exercício, mas quando respondeu sobre a diferença nos interesses lúdicos das crianças aponta a existência do jogo imaginativo, quando ressaltou que “*meninos brincam com carros e as meninas com maquiagem*”. Na verdade, quando a questão tratava da diferenciação de interesses, poucos professores (somente 3) identificaram gosto por sexo. Isso significa que, nesta fase, assim como afirma Moyles (2006, p. 51), “*as crianças não são ‘esponjas’ que absorvem estereótipos – elas experimentam papéis e ideias, a fim de categorizá-los e compreender o mundo e o seu próprio lugar nesse mundo*”.

Pensávamos também que a ausência do jogo imaginativo nas respostas das professoras, poderia denotar que ele não acontecia nas salas de aulas da unidade escolar analisada, por falta de planejamento desta atividade, o que pode confirmar nossa hipótese, de que os jogos imaginativos acontecem, mas os educadores não identificam a importância deste tipo de jogo para o desenvolvimento infantil e para aprendizagem.

Em contrapartida, quando buscamos identificar a existência do jogo de faz-de-conta especificamente, 70% apontam que ele acontece, conforme gráfico 3 do item abaixo.

3.2.2 O jogo imaginativo



Gráfico 3: Presença do jogo imaginativo
Fonte: Pesquisa direta, 2011.

Como podemos ver no gráfico 3, o jogo imaginativo acontece na sala de aula, apesar de não ser mencionado na primeira questão. As crianças brincam porque necessitam. Faz parte do universo infantil brincar para desvendar o mundo. Neste sentido, reafirmamos aqui a importância deste jogo para o desenvolvimento na primeira infância, conforme aponta Freud (*apud* BOMTEMPO, 2005, p. 57). Para este autor, a brincadeira de papéis é um meio utilizado pela criança para transformar o mundo real de modo a recriá-lo de forma mais agradável e como lhe for conveniente. Como visto neste trabalho, este tipo de jogo colabora para sua formação social, afetiva, motora e cognitiva. É brincando de ser gente grande que as crianças o entendem e internalizam.

3.2.3. O papel do adulto no jogo de faz-de-conta

Ao questionarmos sobre a interferência do adulto na brincadeira imaginativa, metade das participantes disse que a interferência deve acontecer somente para minimizar conflitos, como disse P.5. Segundo ela, *“quando as brincadeiras forem voltadas para a violência, é necessário que haja a intervenção do professor, explicando a elas o porquê não podem brincar com violência de forma que não os causem transtornos”*.

Outras duas participantes falaram que este papel do adulto é apenas de observação, bem como da possibilidade de conhecer a criança por meio da brincadeira. Neste sentido, P.4 ressaltou que o professor *“não deve interferir, deve observar porque a criança a partir do faz-de-conta expressa situações vivenciadas”* e P.2 *“o adulto não deve interferir na brincadeira de faz-de-conta. Porque é através dessa atividade que as crianças vivenciam o seu cotidiano, tendo como exemplos: ser a mãe, o médico, a professora”*. Esta fala denota que compreendem o faz-de-conta como uma ação infantil, na releitura do mundo.

Mais duas professoras apontaram que o professor pode ser mediador, conforme explicitou a P.10, ao dizer que *“o adulto deve interferir junto com as crianças mediando o conhecimento adquirido por elas, para que possa contribuir e entender a situação dramatizada”*. Desta forma, está de acordo com as ideias de Janet Moyles (2006, p. 30), quando propõe que *“os educadores têm um papel-chave a desempenhar: ajudar as crianças a desenvolver o seu brincar. O adulto pode, por assim dizer, estimular, encorajar ou desafiar a criança a brincar de formas mais desenvolvidas e maduras”*.

Queremos reiterar que o adulto deve interferir na brincadeira imaginativa, na medida em que defendemos seu uso pedagógico, planejado, com recursos. No entanto, esta ideia não apareceu nas respostas do universo investigado. Somente duas das dez participantes desta pesquisa falaram de mediação e apenas uma explicitou o que seria isto, ou seja, 10% de todo o grupo de professoras de uma escola de educação infantil enxerga que o papel do educador é o de mediador de brincadeiras. Isso significa que, no geral, o grupo não compreende o papel do adulto como contribuinte no processo de formação de habilidades infantis.

3.2.4. O planejamento da atividade imaginativa livre e dirigida

Para discutir o planejamento da atividade lúdica imaginativa, perguntamos se o jogo de faz-de-conta acontecia naturalmente na sala de aula ou se havia uma preparação anterior.

A maioria disse planejar esta atividade (seis das dez participantes). Três apontaram que acontece naturalmente, mas só uma afirmou que às vezes planeja. Aqui, identificamos um problema, porque responderam de forma ideal, confundindo o planejamento no geral, com a organização prévia do jogo de faz-de-conta. Neste contexto de análise é que podemos compreender a fala de P.8, quando afirmou: “*é importante planejar o que vamos aplicar em sala de aula buscando no aluno o desenvolvimento e a criatividade de trabalhar com brincadeiras*”, mas ao mencionar quais brincadeiras utilizavam em sala de aula, destacaram a presença do trabalho com jogos tradicionais e não com jogos imaginativos.

Com relação ao momento em que acontece a brincadeira livre e dirigida, a maioria das respostas apontou o brincar livre, visto como passatempo entre uma atividade-tarefa e outra também nos intervalos das aulas. Na verdade, há uma contradição neste sentido, porque não houve respostas que localizasse com certeza qual era o momento que a brincadeira dirigida acontecia. Isso demonstra que, então, diferente do que foi dito na questão anterior, nesta unidade escolar de Educação Infantil de Pilões, não há ainda o planejamento da atividade lúdica, no geral.

Apenas a P.7 explicou a maneira como dirige a brincadeira, relatando que acontece esta direção quando conta “*uma história para que eles possam desempenhar algum papel ou em músicas que tenha gesticulação ou imaginação. Exemplo, imaginar que estão subindo em uma árvore, nadando em um rio, entre outras*”. Aqui, vemos que a professora utiliza-se da capacidade imaginativa da criança para explorar atividades educativas, envolvendo a dramatização e a exploração de algum conteúdo específico.

3.2.5. Visões dos educadores sobre o brincar

Quando questionamos a importância do brincar no geral para as crianças na primeira infância, duas das participantes do universo investigado destacaram ser importante no desenvolvimento de habilidades e outras duas disseram que é importante para a criatividade, conforme aponta a P.7: *“quando as crianças brincam além de se exercitar, ela pode se relacionar melhor com outras crianças mesmo que desconhecidas, estimular a criatividade, além de mostrar, inconscientemente, como é a sua realidade e a sua personalidade”*, 50% das professoras destacaram que a brincadeira é interessante para que haja interação entre as crianças. As respostas das professoras abordaram diversas visões sobre o brincar, todas reconhecendo a importância deste para o desenvolvimento infantil.

Além disso, ao analisar as respostas das professoras investigadas, podemos concluir que diversos tipos de jogos, em especial o jogo tradicional acontece na escola de educação infantil. Tanto os jogos tradicionais, mais lembrados pelas participantes, quanto o jogo imaginativo, que não foi identificado. Verificamos também que o planejamento ainda não acontece para as atividades lúdicas e o papel do professor não é reconhecido como aquele que organiza a brincadeira.

4. PROJETOS COM JOGOS: UM OLHAR ESPECIAL SOBRE AS ATIVIDADES LÚDICAS

Neste capítulo, construímos uma proposta de trabalho com jogos imaginativos, na intenção de apresentar ideias que facilitem sua inserção na rotina escolar de forma a proporcionar situações prazerosas para a criança, despertando sua curiosidade e fantasia, além de contribuir para seu desenvolvimento. Pensamos nesta possibilidade depois de verificarmos na escola investigada que os jogos imaginativos não são explorados na sala de aula da primeira infância.

4.1. ASPECTOS PARA UMA ELABORAÇÃO DE PROJETOS

Compreendendo a relevância dos jogos de faz-de-conta para o desenvolvimento pleno da criança, sugerimos um projeto de jogos para que os educadores tenham algumas ideias práticas acerca das discussões e propostas teóricas apresentadas neste trabalho. Assim, podem transformar o ambiente escolar em um lugar divertido e interessante aos educandos. Importante salientar que os educadores devem fazer algumas adaptações levando em consideração o tempo e o espaço onde o projeto venha a ser realizado, também vale ressaltar a flexibilidade inerente a qualquer projeto, considerando a possibilidade do inesperado acontecer.

As crianças geralmente brincam de maneira livre, sem nenhuma interferência dos adultos, e nós educadores precisamos oferecer subsídios para que suas brincadeiras sejam diversificadas quanto aos tipos e conteúdos. Propomos então o jogo imaginativo.

Assim, como toda e qualquer atividade pedagógica requer planejamento, uma ação envolvendo jogos não seria diferente. Segundo as propostas sugeridas por Macedo (2000), ao planejar um trabalho com jogos, devemos considerar alguns aspectos, a saber:

- o objetivo que pretendemos atingir ao realizar a atividade é fator essencial, dando significado à realização do trabalho;

- a faixa etária e o número de participantes. Temos que ter conhecimento do grupo, para que possa interferir de maneira adequada em relação a concentração, noção do jogo e interesse do tema ;

- a organização e quantidade dos materiais proporcionam um trabalho contínuo sem interferência, necessitando de uma quantia de materiais que favoreça a participação de todo grupo envolvido, inclusive prevenindo alguns estragos e danos.

Além disso, o tempo deve ser levado em consideração, bem como o espaço onde irá realizar a atividade também precisa ser adequado, evitando contratempos.

Na verdade, o educador pode inserir a proposta aqui apresentada em sua rotina pedagógica, integrando mudanças que a complementem ou mesmo construindo uma nova. O importante é que visualizem a possibilidade de trabalhar pedagogicamente o jogo de faz-de-conta. Assim, deve selecionar os conteúdos e relacioná-los aos temas de interesse-necessidade da criança. Ao término do trabalho, faz-se necessário uma avaliação analítica do processo e dos possíveis resultados antes de continuar o projeto. A ideia é que seja evidenciada a prática e que os resultados sejam positivos antes de retomar o tempo marcado e delineado senão fica uma proposta para o ano todo sem avaliação, sem reflexão, afinal o trabalho educativo, necessita ser periodicamente avaliado. Pode ser para um ano todo, mas também pode ser semestral, por unidade, semanal, a cada bimestre, ou até mesmo realizado de acordo com as datas comemorativas.

O uso de projetos facilita e otimiza o trabalho pedagógico, permitindo a organização de uma sequência de atividades e situações em que professores e alunos estejam envolvidos de maneira integrada. Desta maneira, Ostetto (2000, p. 55) ressalta que o trabalho com projetos é:

uma forma interessante de planejar em educação infantil privilegie o olhar da criança, sua expressão, seu questionamento, seu silêncio. O planejamento não como uma mera formalidade, mas como um instrumento para “ouvir outras linguagens”, para conhecer as crianças.

Os projetos podem ser realizados em todos os níveis de escolaridade, desde a educação infantil ao ensino médio, cada um com suas adequações relacionadas à

realidade de cada grupo e faixa etária. Deste modo, vale ressaltar as características de projetos na pré-escola, período importante de formação das crianças em que tendem a aumentar seus sentimentos e seus desejos de conhecer o mundo. E os educadores devem estar atentos aos assuntos que as crianças mais se interessam buscando ampliar os conhecimentos que as crianças já têm, possibilitando novas descobertas e propondo desafios e meios que facilitem sua aprendizagem.

Além do mais, as crianças e os educadores tendem a manter um bom relacionamento, planejando e decidindo as atividades que serão realizadas ao longo do projeto. Diante do exposto, podemos concluir que para trabalhar com projetos precisamos estar sempre atentos aos objetivos que pretendemos atingir, dialogando com todo o grupo envolvido no projeto sobre os temas que irão ser trabalhado.

4.1.2. O projeto faz-de-conta: Os personagens que encantam

A seguir, apresentamos uma sugestão de projeto com jogos imaginativos na Educação Infantil, que pode ser realizado tanto em creches quanto em pré-escolas. Nossa ideia é apresentar um projeto prático que exemplifique as possibilidades de trabalhar o jogo de faz-de-conta na escola, de forma planejada servindo como subsídios para que os educadores tenham conhecimento sobre o assunto em questão, ampliando e valorizando os conhecimentos obtidos pelas crianças de acordo com a realidade a qual estão inseridos.

O projeto tem como tema faz-de-conta, cujo título é denominado 'os personagens que encantam'. Os objetivos são desenvolver a linguagem e expressão teatral e aproximar os alunos dos contos clássicos da literatura infantil, atendendo as crianças de 3 a 5 anos. Os materiais necessários são fantoches, aventais, caixas mágicas, livros infantis e materiais de sucata.

Outro ponto que merece destaque é o tempo de duração do projeto considerado como variável, dependendo da necessidade e da realidade de cada escola. As atividades serão desenvolvidas na sala de aula ou em outro local com espaço adequado, como a brinquedoteca. Essas atividades possuem aspectos que valorizem a aprendizagem de vários conteúdos como: cores, animais, noção de tempo e espaço, profissões, alimentos, família, entre outros.

A função do adulto é inserir na rotina escolar jogos que despertem o interesse dos educandos, proporcionando-os atividades que aprimorem a sua aprendizagem. Ao elaborar um projeto o educador pode replanejar e reorganizá-lo, compartilhando ideias para que seja continuado o trabalho, portanto, necessita de modificações.

Deste modo, ao longo do projeto devemos observar se os alunos utilizam os objetos de maneira que expressem situações vivenciadas no cotidiano. Na hora dos contos se demonstram preferência ou se criam outras versões a partir do contexto apresentado.

4.1.3. O projeto faz-de-conta: o cantinho da casinha

O cantinho da casinha também deve ser um projeto pensado para explorar o mundo imaginativo das crianças, favorecendo situações que possibilitem que a criança vivencie seu contexto social. É um projeto que tem como objetivos desenvolver a linguagem e interação, como também priorizar os conhecimentos e vivência dos educandos. Pensamos que pode ser voltado para crianças de 3 a 5 anos.

Os materiais para essa atividade são panelinhas, fogão, revistas, calendário, canetas, blocos, roupas, sucatas, mobiliário de uma casa em tamanho reduzido (sofá com isopor, por exemplo), entre outros. Fazem-se necessários espaços adequados para criar os cantinhos da casa, assim as crianças poderão dramatizar situações que presenciam na vida social.

No entanto, as atividades desenvolvidas em determinados cantinhos podem ser direcionadas a outras áreas de conhecimento, como Moyles (2006) aponta. Para esta autora, alguns cantinhos devem proporcionar situações de letramento em que as crianças podem construir novos saberes e experimentar situações de leitura e escrita. O cantinho do telefone, com caneta, agenda favorece a encenação do uso social da escrita para registro de recados. O cantinho da sala também pode ter revistas e, na cozinha, um livro de receitas.

Pensamos que com estes projetos, que podem ser ampliados, é possível exemplificar toda a preocupação e discussão que tivemos com este trabalho. Os educadores têm papel fundamental em propor situações que despertem o interesse das crianças e aprimorem seus conhecimentos prévios, facilitando a aprendizagem ao usar materiais que explorem a imaginação e a fantasia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Investigar o jogo imaginativo foi adentrar no mundo da fantasia, refletindo a sua importância para a construção do sujeito na primeira infância.

Neste sentido, verificamos que o estudo de caso foi de grande valia para atingirmos nosso objetivo. Fomos a campo investigar como o jogo imaginativo era concebido e trabalhado pelas professoras de uma escola de educação infantil.

Como visto, o jogo imaginativo não existe enquanto atividade educativa na unidade escolar investigada, mesmo sendo esta faixa etária propícia para este tipo de jogo, em que a criança faz uso de objetos atribuindo significados, relacionando com situações presenciadas por estas em seu dia-a-dia, com sua imaginação e criatividade.

Pontuamos que a formação dos educadores é um aspecto importante a ser enfatizado para a garantia do brincar, em situações planejadas. Para que o jogo imaginativo aconteça, educadores necessitam obter conhecimento para atuar de maneira eficaz possibilitando e criando espaços para que a aprendizagem se faça presente a partir da atividade lúdica. É necessário que nas instituições escolares haja um planejamento da rotina escolar, inserindo jogos que são de fundamental importância no desenvolvimento social, afetivo, motor e cognitivo das crianças.

Mediante os estudos realizados, foi possível perceber a existência do jogo imaginativo em nossa atuação, onde as crianças viajam num mundo da fantasia, com um simples objeto criam situações prazerosas interagindo com as demais. Imitam sons de carros, brincam com os bonecos de super heróis, bonecas viram filha, criam cenário escolar, salão de beleza e inúmeras situações em que o faz-de-conta se faz presente. Infelizmente nas instituições escolares há uma carência de recursos e, muitas das vezes, faltam espaços adequados para organizar os cantinhos, como ressalta Moyles (2006). Estes espaços podem mesclar o imaginário com o letramento das crianças em brincadeiras que tenham materiais adequados, atribuindo um novo significado à sua aprendizagem e contribuindo para a melhoria da educação no nosso país.

Ao pesquisarmos a temática, sentimos a necessidade de pensar em uma ação mais prática, que ilustrasse nossas construções teóricas. Como viabilizar o

jogo imaginativo na sala de aula, se ele é uma manifestação espontânea e necessária para a criança? De fato, a capacidade infantil de imaginar é uma forma para compreender o mundo, é a gênese do pensamento e, por isso, podemos aproveitar esta habilidade do universo infantil para explorar conceitos e valores e provocar situações. Assim, pensamos em propor um projeto com jogos imaginativos, oferecendo um suporte para os educadores, quando apontamos alguns pontos fundamentais para a execução de um projeto planejado, partindo sempre da realidade e necessidade que os educandos apresentam. Não é uma proposta a ser seguida, nem um modelo. A ideia é que possa ser um recurso para elaboração de projetos que tenham o lúdico como principal atividade. Importante dizer que foi a partir da reflexão sobre os dados coletados, quando enxergamos a atuação dos educadores e a inexistência do jogo planejado, que vimos a necessidade de elaborar um projeto. A ideia foi pensar caminhos que insiram o jogo imaginativo na rotina escolar, possibilitando meios para que aconteça de forma significativa e interfira também na aprendizagem das crianças.

Em suma, percebemos o quanto é importante trabalhar com jogos na educação infantil, pois as crianças necessitam desenvolver suas habilidades físicas, emocionais e cognitivas. E nós educadores devemos ter conhecimento de forma a contribuir com o desenvolvimento infantil para que aconteça com qualidade. Este é um direito da criança.

Finalizamos dizendo que o educador tem papel importantíssimo na educação e formação dos educandos, facilitando e mediando a aprendizagem dos mesmos para promover uma educação de qualidade. Assim também acontece na hora do brincar, o adulto deve oferecer subsídios para que haja a brincadeira como meio de aprender, intervindo quando preciso, questionando-os para descobrir novos significados e valorizar o momento em que a criança está expressando seus sentimentos mediante suas fantasias e ficção.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Maria Carmem Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. **Projetos pedagógicos na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- BOMTEMPO, Eda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar de simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuco M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação infantil**. Brasília: DF, 1998.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro, Campus, 1988.
- BROUGÈRE, G. **Da brincadeira ao brinquedo na educação pré-escolar**. II Congresso Brasileiro do Brinquedo na Educação de 0 a 6 anos. São Paulo, 1990.
- CRAIDY, Carmem. KAERCHER, Gládis E. **Escola Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.
- DIAS, Marina Célia Moraes. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, Tizuco M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- FRIEDMANN, Adriana. **O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- HALL, Nigel. O brincar, o letramento e o papel do professor. In: MOYLES, Janet R. [et al]. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e nos iniciais**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- HOFFMANN, Jussara. **O jogo do contrário em avaliação**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2007.
- KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil – a arte do disfarce**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- KISHIMOTO, Tizuco M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- KLISYS, Adriana. **Faz-de-conta: invenção do possível**. Revista Criança. São Paulo, n. 43, pp.27-29, agosto 2004.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Lúcia; PASSOS, Norimar Criste. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- MARTINS, Lígia Márcia. A brincadeira de papéis sociais e a formação da personalidade. In: ARCE, Alessandra. DUARTE, Newton. (Org.) **Brincadeiras de papéis sociais na educação infantil: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin**. São Paulo: Xamã, 2006.

MASCIOLI, Suselaine A. Zaniolo. Brincar: um direito da infância e uma responsabilidade da escola. In: ANGOTTI, Maristela (Org.) **Educação Infantil: para que, para quem e por quê?** 3 ed. Campinas, SP: Editora Alínea, 2010.

MELO, Glória Maria Leitão de Souza (Orgs.). **Ser criança**: repensando o lugar da criança na educação infantil. Campina Grande: EDUEPB, 2009, 142p.

MOÇO, Anderson. Quanta coisa eles aprendem! **Nova escola**, São Paulo, ano XXV, n. 231, abr. 2010.

MOYLES, Janet R. [et al]. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e nos iniciais. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes, [et al.]. **Creches**: crianças, faz de conta & Cia. 15. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

_____; Marta Kohl de. **Vigotsky, Aprendizado e desenvolvimento**: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

_____; Maria Marly. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis: Vozes, 2007.

ROSSLER, João Henrique. O papel da brincadeira de papéis sociais no desenvolvimento do psiquismo humano. In: ARCE, Alessandra. DUARTE, Newton. (Org.) **Brincadeiras de papéis sociais na educação infantil**: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores em creche. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

_____; Vera Lúcia Bertoni. Promovendo o Desenvolvimento do Faz-de-Conta na Educação Infantil. In: CRAIDY, Carmem. KAERCHER, Gládis E. **Escola Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

SMITH, Peter K. **O brincar e os usos do brincar**. In MOYLES, Janet R. A excelência do brincar. Trad. Maria Adriana V. Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006.

VIGOTSKI, Lev. Semenovich. **O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

APÊNDICE

Apêndice A - QUESTIONÁRIO ENTREGUE ÀS PROFESSORAS

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - CAMPUS III.

DEPARTAMENTO DE LETRAS E EDUCAÇÃO.

COORDENAÇÃO DE **PEDAGOGIA**

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Curso de Licenciatura em Pedagogia

Solicito sua colaboração respondendo às questões abaixo, referentes à sua percepção sobre o brincar na Educação Infantil. A pesquisa contempla a importância da utilização do lúdico no desenvolvimento infantil

Este questionário contribuirá para a elaboração da monografia, intitulada:

A IMPORTÂNCIA DO JOGO IMAGINATIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

- 1- Quais as brincadeiras prediletas de suas crianças? Você percebe algum interesse diferente, de acordo com o grupo, idade ou sexo, por exemplo...?
- 2- Você tem conseguido trabalhar brincadeiras com sua turma? Que tipo de brincadeira?
- 3- Você pensa sobre esta atividade antes dela acontecer... ou seja, tem um planejamento para a brincadeira ou ela acontece naturalmente na sala?
- 4- Em que momentos ela acontece livre?
- 5- Em que momentos você dirige a brincadeira?
- 6- O que acha da brincadeira de faz-de-conta na escola?
- 7- Ela acontece na sua sala?
- 8- De que forma o adulto deve ou não interferir nesse tipo de brincadeira? Por quê?
- 9- As crianças ao brincar permitem que o adulto participe?
- 10- Quais são os materiais que oferecem à criança na hora do brincar?
- 11- O que você acha mais interessante nas brincadeiras?
- 12- Explique a importância do brincar para as crianças na sua primeira infância?