

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

JOSIQUELI FERREIRA GOMES

**COMO A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL PODE
AUXILIAR NA FORMAÇÃO DO SUJEITO DURANTE OS MOMENTOS DE
BRINCAR?**

Três Cachoeiras

2010

JOSIQUELI FERREIRA GOMES

**COMO A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL PODE
AUXILIAR NA FORMAÇÃO DO SUJEITO DURANTE OS MOMENTOS DE
BRINCAR?**

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia – Licenciatura, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Ivany Souza Avila

Tutora: Márcia Caetano Costa

Três Cachoeiras

2010

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela concretização deste sonho, sendo abençoada neste período pela maternidade.

A minha mãe Vera V. Barreto Ferreira, meu esposo Juliano Pinho Chites e meus irmãos que estiveram ao meu lado me incentivando, me apoiando e amenizando os momentos difíceis.

Aos colegas e professores que contribuíram para o meu desenvolvimento, principalmente a Equipe de Seminário Integrador que estiveram presentes em todos os eixos, nos apoiando, nos auxiliando e amparando nos momentos mais difíceis do curso.

A orientadora e tutora que me ajudaram a desenvolver este trabalho.

Obrigada a todos por terem feito parte desta conquista.

“Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escolas, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo compreender os efeitos provindos da mediação do educador nos momentos do brincar infantil. A pesquisa tem o embasamento nas teorias de Kishimoto, Moyles, Fortuna e colaboradores, e apresenta a análise da experiência vivida no estágio curricular com os alunos do pré – escolar, diagnosticando a importância da mediação da professora nos momentos de brincar para o desenvolvimento do aluno. Na Educação Infantil a principal e mais importante atividade a ser oferecida é o brincar, pois de forma espontânea e prazerosa a criança libera emoções, transita entre a realidade interna e externa, explorando sua fantasia, demonstrando seus medos, anseios, inseguranças, desenvolvendo a imaginação, a autonomia, a flexibilidade, tendo controle de seus atos, controle das situações de forma livre, não autoritária ou imposta. Desta forma, a brincadeira é um modo eficaz de desenvolvimento infantil e de construção autônoma moral e intelectual. No entanto, quanto mais a educadora conhecer seus alunos, a forma como brincam e o nível em que cada um se encontra, mais conseguirá orientar esses momentos, promovendo o desenvolvimento desses alunos, sem descaracterizar o brincar. É necessário que a professora valorize a ação do aluno, deixe-o iniciar, caracterizar e concluir as atividades a seu modo, a ação docente neste caso cuidará de aumentar a complexidade do brincar de forma a promover o pensamento do aluno. Este estudo se caracteriza por uma pesquisa qualitativa que investiga as experiências vivenciadas no estágio docente realizado em uma turma de pré-escolar da Escola Municipal de Educação Infantil Abelhinha, tendo como foco o brincar mediado pela ação da professora. Com base nos estudos realizados, nas experiências vivenciadas no estágio e nas questões levantadas constata-se que o brincar infantil dentro dos contextos escolares não deve ser confundido com atividades escolares, visto que estas descaracterizam o brincar que deve ser espontâneo, livre, onde o sujeito é envolvido pelo prazer que o brincar proporciona. Contudo, a professora tem a função de mediar os momentos do brincar sem interferir na ação do aluno, deixando-o exercer a autonomia, tornando-se sujeito ativo e comprometido com seu desenvolvimento. Desta forma, foi possível observar que a mediação nos momentos de brincar fez com que estas crianças desenvolvessem habilidades desenvolvendo a forma como brincavam, tornando-o mais complexo, difícil o que exigia mais envolvimento, mais esforço para superar as dificuldades que encontravam.

Palavras-chave: Aprendizagem, brincadeira, desenvolvimento e mediação.

ABSTRACT

This study aims to understand the effects emanating from the mediation of the teacher in times of playing children. The research is the foundation of the theories of Kishimoto, Moyles, Fortuna and employees, and presents the analysis of the curricular experience with students from pre - school, diagnosing the importance of teacher's mediation in times of playing for the integral development of student. Early Childhood Education in the primary and most important activity to be offered is playing, because the spontaneous and joyful emotions frees the child, moves between the inner and outer reality, exploring your fantasy, demonstrating their fears, anxieties, insecurities, developing the imagination , autonomy, flexibility, and control their actions, control of situations in a free, non-authoritarian or imposed. Thus, play is an effective way of child development and building autonomous moral and intellectual. However, the more educators know their students, how they play and the level at which each one is more able to guide these moments, encourage the development of the subject, without spoiling the play. It is necessary that the teacher values the student's action, let him start, characterization and complete the activities in their own way, the teaching in this case will take care of increasing complexity of play in order to promote student thinking. This study is characterized by qualitative research that investigates the experiences in teacher training conducted in a preschool class at the School of Early Childhood Education Abelhinha focusing on playing mediated through the action of the teacher. Based on studies in experiences on stage and the issues raised it was noted that children's play within the school context should not be confused with school activities because they mischaracterize the play should be spontaneous and free, where the subject is surrounded by the pleasure that the play provides. However, the teacher has to mediate the moments of the play without interfering with the action of the student, leaving him to exercise autonomy, becoming an active and committed to their development. Thus, we observed that mediation in times of play meant that these children develop skills to develop the way they played, making it more complex, difficult, which required more involvement, more effort to overcome the difficulties they encountered.

Keywords: learning, play, development and mediation.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. BRINCADEIRA E EDUCAÇÃO.....	10
2.1 Características do brincar	11
2.2 O brincar no desenvolvimento infantil.....	13
3. A MEDIAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NO BRINCAR INFANTI	17
4. METODOLOGIA DA PESQUISA	21
4.1 Hora do brinquedo.....	21
4.2 Jogo de boliche.....	23
4.3 Atividade dos palitoches.....	23
5. ANÁLISE DO MATERIAL.....	25
5.1 Relação da prática com a teoria.....	26
6. CONCLUSÃO	30
7. REFERÊNCIAS.....	32

1. INTRODUÇÃO

O brincar no desenvolvimento infantil destaca-se por garantir a autonomia da criança no seu processo de desenvolvimento, privilegiando o interesse do aluno, a espontaneidade, a entrega total... Por fim, privilegia o desenvolvimento através da ação lúdica.

O brincar por ser a principal atividade infantil é considerado também a mais importante, pois através dele é possível promover a maioria dos objetivos da educação infantil, de forma livre, sem pressão, repressão ou autoritarismo.

Compreende-se então o brincar sendo caracterizado por ser de livre escolha, espontâneo que visa à ação da criança no processo sem esperar por um produto final, o que o diferencia de uma atividade ou trabalho escolar.

As experiências provindas do brincar contribuem profundamente na formação das crianças, pois possibilita conviver com o inserto, com o não saber sem ameaçar a imagem e a auto-estima das crianças, tornando-se ideal no desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da autonomia, da flexibilidade, propiciando o autocontrole, o convívio com regras, com o imaginário e a fantasia, a interação, a troca a solidariedade... Enfim, traz grandes benefícios ao desenvolvimento infantil.

Contudo faz-se necessário a participação do professor/mediador para promover o desenvolvimento do brincar tornando-o mais maduro e cada vez mais elevado, fazendo com que o aluno se supere e avance no nível de desenvolvimento em que se encontra. Esta mediação tem por objetivo não descaracterizar o brincar, mas fazer com que o adulto envolva-se nas atividades infantis, conheça seu aluno e promova então seu desenvolvimento através da interação.

Foi refletindo sobre a interação do adulto nos momentos do brincar e o valor do brincar no desenvolvimento infantil que surgiu a minha questão para este trabalho: COMO A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL PODE AUXILIAR NA FORMAÇÃO DO SUJEITO DURANTE OS MOMENTOS DE BRINCAR?

Este trabalho tem como objetivo mostrar que o brincar é fundamental para a promoção do desenvolvimento infantil e que o professor valendo-se da mediação e da interação com o mundo infantil pode tornar o brincar mais maduro e promover de forma mais significativa o desenvolvimento dos alunos.

Neste sentido, serão abordados os temas: Brincadeira e Educação, destacando como o brincar é concebido pelas instituições e profissionais de educação; Características do brincar, mostrando um posicionamento a cerca de como o brincar está sendo compreendido nesse trabalho; O brincar no desenvolvimento infantil, relatando a importância do brincar na promoção do desenvolvimento de forma autônoma; A mediação na educação infantil e no brincar infantil, destacando para a participação do adulto nos momentos do brincar como forma de facilitar o desenvolvimento. Por fim será feito a análise dos dados da pesquisa qualitativa, seguida da conclusão.

Para fundamentar minha concepção de mediação, brincadeira e aprendizagem busquei ajuda nas teorias de kishimoto, Tânea Fortuna, Moyles e colaboradores, que me auxiliaram na compreensão do brincar como uma atividade lúdica, prazerosa, espontânea e completamente importante para o desenvolvimento infantil.

2. BRINCADEIRA E EDUCAÇÃO

O brincar, em geral, é visto pela maioria dos adultos, neste caso também os profissionais de educação, como importante para o desenvolvimento das crianças e para a construção de aprendizagens, porém, o que mais vemos nas classes de Educação Infantil, e falo isso por experiência, são os momentos de brincar dissociados dos momentos de aprender – como se isso fosse possível.

Moyles nos questiona sobre a forma como o brincar é concebido:

“Se, como adultos, nós estamos realmente “ligados nas crianças”, temos de estar ligados no brincar como um processo que atravessa esse *continuum* de experiências – e temos de concordar que o intervalo total é válido em relação a uma educação ampla, equilibrada e relevante. A maioria das pessoas parece concordar que toda a criança tem o direito de brincar – de fato, o Artigo 31 da United Nations Convention on the Rights of Child (Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança) deixa isso muito claro (Newell, 1991). O que parece estar em discussão é se elas têm o direito de fazer isso em *contextos educacionais* (SMITH, 2006, p.14)”.

Nas rotinas das escolas de Educação Infantil do Município de Três Cachoeiras, que tive o privilégio de conhecer no primeiro semestre deste ano, existem os momentos para brincar e os momentos para estudar, realizar tarefas que “ajudarão as crianças a construir aprendizagens”.

Observando isso, concluo que apesar de os profissionais de educação saberem que o brincar além de ser prazeroso facilita a aprendizagem não conseguem levar o ato de brincar a “sério”, possuem uma visão retrógada, segundo a qual brinca-se nos momentos livres, como se o brincar não gerasse benefícios para as crianças.

É possível considerar também que os adultos, os educadores, as instituições de ensino não estão preparadas para enfrentar/incorporar o brincar infantil.

“Quando os adultos começam a tratar concretamente da provisão de um brincar de alta qualidade e do seu envolvimento nisso, eles logo descobrem como é difícil para um adulto brincar com uma criança!” (SMITH, 2006, p. 16). Concebendo o brincar como “não sério” os adultos desaprendem a brincar intensamente e sentem dificuldades de interagir com as crianças nestes momentos.

Johnson e Ershler (1982) acreditam que o brincar, independente do contexto, não deve jamais perder seu status, suas características, sendo necessário que o brincar seja iniciado, ritmado e estilizado pela criança (SMITH, 2006), neste caso o brincar deve ser incentivado em todos os ambientes, tornando-o cada vez mais desafiador e contribuindo de forma integral no processo de aprendizagem, o que torna mais difícil a mediação de um adulto, pois em muitos momentos sem perceber, o brincar perde seu sentido e passa a ter características de atividades ou trabalhos educativos. Nestes momentos observamos então o descontentamento e a falta de envolvimento dos alunos, pois eles percebem quando o “brincar” deixa de ser brincar.

Se a atividade não for de livre escolha e seu desenvolvimento não depender da própria criança, não se terá jogo/brincadeira, mas trabalho... Alguns estudos demonstram que as crianças concebem como jogo/brincadeira somente as atividades iniciadas e mantidas por elas (KISHIMOTO, 1996). Com isso acredito que a missão das instituições de Educação Infantil de ter através do brincar livre e espontâneo o desenvolvimento cognitivo dos sujeitos não é fácil, é necessário ainda muito estudo e apropriação do conceito de “brincar”.

2.1 Características do brincar

Definir características para o Brincar não é tão simples devido a sua diversidade. Podemos considerar que o brincar pode estar relacionado a um jogo, a um objeto, a um brinquedo, a uma forma de diversão ou a todos estes.

Para Neusa Maria Carlan Sá "Brincadeira é a descrição de uma conduta estruturada com regras implícitas ou explícitas", portanto, se considerarmos que brincar é fruto de uma conduta pessoal o que para um indivíduo pode ser considerado brincadeira para outro não.

Moyles (2006) considera que o brincar é um processo que abrange uma variedade de comportamentos, motivações, oportunidades, práticas, habilidades e entendimentos. Este entendimento nos faz refletir sobre um brincar livre o qual o sujeito inicia, desenvolve e conclui como processo de brincar

Kishimoto (1996) destaca algumas características pontuais do brincar infantil:

Efeitos positivos: o jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança.

Flexibilidade: as crianças estão mais dispostas a ensinar novas combinações de idéias e de comportamentos em situações de brincar que em outras atividades não-recreativas. Estudos como os de Bruner (1976) demonstram a importância da brincadeira para a exploração. A ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à soluções de problemas. Assim, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação.

Controle interno: no jogo infantil são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula, de modo coercitivo, não oportuniza aos alunos liberdade e controle interno. Predomina neste caso, o ensino, a direção do professor.

Não-literalidade: as situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é substituído por um novo (p. 25, 26).

Estas características (que podem ser também consideradas habilidades desenvolvidas através do brincar, como a flexibilidade, o controle interno, a imaginação), observadas nos jogos de faz de conta, nos momentos de brincar livre, na utilização de jogos com regras... Fazem com que a criança exerça sua autonomia, sendo que Kamii (1988), valendo-se da teoria de Piaget, considera que para a formação da autonomia moral na criança é necessário que ela torne-se capaz de tomar decisões por conta própria, avaliando a situação para resolvê-la da melhor forma possível, o que necessita de considerar o que as demais pessoas envolvidas pensam, visto que a autonomia é construída através da interação, já a autonomia intelectual é a capacidade que a criança constrói de seguir a própria opinião, para tanto o brincar é uma prática que possibilita que a criança seja capaz de controlar as situações do momento, tomando decisões, o que na vida real não consegue, pois é submetida ao controle e à regras dos adultos.

Nesse sentido entende-se que o ato do brincar deve ser primeiramente espontâneo e prazeroso, o que faz com que o momento liberte a criança para ter controle da situação, para fantasiar, para buscar soluções, para exercer a flexibilidade, para expor seus medos, desejos, inseguranças, sua realidade.

No entanto, o brincar será assim considerado se for escolhido livre e espontaneamente pela criança, caso contrário se tornará trabalho ou ensino (KISHIMOTO, 1996), neste caso a brincadeira estará sempre relacionada com a ludicidade, visando que a criança tenha a intenção de brincar e controle este ato determinando o desenvolvimento das regras implícitas da brincadeira, buscando alternativas para soluções de problemas, tornando-a operativa.

Para completar destaque ainda as características apontadas por Fromberg:

“...: **simbolismo**: representa a realidade e atitudes; **significação**: permite relacionar ou expressar experiências; **atividade**: a criança faz coisas; **voluntário ou intrinsecamente motivado**: incorporar motivos e interesses; **regrado**: sujeito a regras implícitas, e **episódico**: metas desenvolvidas espontaneamente.” (KISHIMOTO, 1996, p. 27)

Certa vez observando as crianças da Escola Municipal de Educação Infantil brincando no pátio na hora do recreio percebi que o que as faziam se envolver intensamente com o momento sem querer para de brincar era o prazer que a atividade propicia, sem precisar de estímulo, de incentivo, as crianças brincam, tentam superar os desafios que aparecem, resolvem problemas, interagem, trocam idéias, entram em acordo, estipulam regras, tempo, enfim, fazem tudo o que todo professor deseja que façam durante as atividades escolares.

Por muitas vezes tentamos realizar atividades que evidenciem a realidade dos alunos, porém não percebemos que ao brincar exalam esta realidade sem preocupações, pois consideram que estão brincando e na brincadeira não existe julgamento, pressão, repressão. Quando observamos uma criança cuidar de uma boneca como se estivesse cuidando de um bebê real, estamos observando um momento importante do brincar infantil, onde a imaginação domina o momento e determina o brincar, dando novo sentido aos objetos, desta forma visualizamos a ação da fantasia misturada com as vivências reais da criança.

Compreendendo as características apontadas pelos autores e a forma como entendem o brincar infantil é possível concluir que o brincar deve ser livre, espontâneo visando somente à diversão e o prazer. Nesse sentido, como mediar os momentos de brincadeiras infantis, buscando a construção do conhecimento sem desfigurar o ato do brincar? Se considerarmos que o brincar é uma conduta que deriva de um processo onde o sujeito é quem inicia, desenvolve e conclui com a finalidade apenas de divertir-se, como um adulto mediará estes momentos?

2.2 O brincar no desenvolvimento infantil

Como profissionais da educação, como pais, consideramos que o brincar é muito importante para o desenvolvimento infantil. Neste capítulo vamos abordar este tema

defendendo-o a partir das idéias de Moyles, Tânea Fortuna e colaboradores, que nos ajudarão a compreender a importância do brincar também em contextos escolares.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação.

Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (RCNEI, 1998, p. 22).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) foi escrito com o propósito de auxiliar as instituições de educação infantil, tendo como colaboradores e referência bibliográfica pesquisadores que se dedicaram ao estudo do desenvolvimento infantil. Este livro nos trás a idéia de que a criança se desenvolve através do lúdico, do faz de conta, onde desenvolve capacidades importantes para todas as fases de seu crescimento.

Dessa forma, se consideramos que o lúdico, o brincar são importantes para o desenvolvimento infantil, porque, na grande maioria das instituições de ensino, apesar de também considerarem importante, o brincar espontâneo – a forma mais pura de observarmos a ação lúdica – é visto como perda de tempo? Logo, nos espaços escolares as crianças só brincam quando sobra tempo, ou nos momentos preestabelecidos.

Para Piaget (1971), a criança ao brincar compreende o mundo do seu jeito, sem compromisso com a realidade, pois a interação que estabelece com os objetos não depende da função real pela qual ele existe, mas sim a função que a própria criança lhe atribui (KISHIMOTO, 1996), desta forma é necessário que os momentos do brincar não sejam limitados, pois representam para a criança o reconhecimento do espaço que ela ocupa.

O contato com o lúdico de forma espontânea e em abundância propicia à criança um desenvolvimento saudável e integral, em que habilidades importantes serão desenvolvidas, e o mais importante, serão desenvolvidas pela criança, que superará seus limites, suas dificuldades brincando, pois, ao brincar a criança incorpora papéis desenvolvendo situações do seu dia-a-dia, adaptando-se às regras, misturando fantasia com realidade, a fantasia que exerce papel importante na construção da personalidade infantil, pois ajuda a criança a compreender-se, a compreender os outros, assim formando opiniões.

Desta forma, o brincar proporciona o desenvolvimento infantil permitindo a compreensão do mundo e da realidade que a cerca, oportunizando através das relações emocionais contatos sociais importantes.

[...] Enquanto a aprendizagem é a apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação, o brincar é apropriação ativa da realidade por meio da representação; a brincadeira é por conseguinte, uma atividade análoga a aprendizagem.

[...] Brincar, então, é um meio de compreender e relacionar-se com o meio. (Fortuna, 2000, p. 6).

A experiência do brincar é a forma ideal de desenvolver a criatividade e a imaginação... “Isso porque as crianças ficam livres para experimentar novas idéias e podem se expressar a sua própria maneira”. (SMITH, 2006, p.27).

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata. (RCNEI, 1998, p. 23).

Então, um dos maiores atributos do brincar livre e espontâneo é a possibilidade de aprendermos a viver com o não saber, pois na maioria das vezes aprendemos mais efetivamente através de tentativas e erros, sendo o brincar uma forma de construir novas aprendizagens sem ameaçar a nossa auto-estima e auto-imagem (SMITH, 2006). Desta forma, o adulto, o professor, pode sim fazer parte do mundo infantil, conhecendo seu aluno, interagindo, provocando-o, estimulando-o sem deixar que o brincar perca seu caráter lúdico, suas características, porém muitas vezes ocorre o contrário, “...pois com frequência, a relação jogo aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo” (FORTUNA, 2000, p.3). É necessário que o brincar seja sempre movido pelo desejo infantil e o adulto exerça um papel de motivador, sem que interfira no brincar. Os educadores precisam entender que “as atividades do brincar podem promover a maioria dos objetivos da educação dos primeiros anos em todos os seus principais aspectos: social, intelectual, criativo e físico” (SMITH, 2006, p.28), porém é necessário que a

mediação do educador possibilite que o aluno intensifique seu brincar, desenvolva-o, amadureça, possibilitando assim, a evolução, troca de nível de desenvolvimento do aluno.

O brincar, sendo uma atividade prazerosa e não autoritária, é o principal meio de aprendizagem na primeira infância. Desta forma, se “O brincar, na verdade, é o trabalho da criança e o meio pelo qual ela cresce e se desenvolve” (SMITH, 2006, p. 29) este deve estar totalmente ligado com a educação oferecida nas instituições de ensino, utilizando-o para facilitar o desenvolvimento infantil, de forma que desenvolva sua autonomia e seja o sujeito ativo no seu próprio processo de crescimento.

Porém, Fortuna (2000) nos esclarece que os educadores tentam encontrar sua identidade enquanto profissionais acreditando que precisam escolher entre o brincar ou o estudar, sendo que o que deveria acontecer é uma ligação entre brincar e aprender.

3. A MEDIAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NO BRINCAR INFANTIL

“O mediador deve respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir de sua atividade espontânea, ouvindo suas dúvidas, formulando desafios à capacidade de adaptação infantil e acompanhando seu processo de construção do conhecimento”. (KISHIMOTO, 1996, p. 95). Acredita-se então, que o papel do professor/mediador seja de estimular a criança a realizar cada vez com mais complexidade aquilo que ela mais gosta de fazer: brincar, fazendo com que o brincar torne-se a cada dia um mundo de descobertas diferentes e possibilite o desenvolvimento integral do sujeito que brinca.

É importante ainda se deter nas palavras de Kishimoto quando diz “respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir de sua atividade espontânea”, com isso entende-se que o início da atividade, do brincar deva partir da criança e não do professor, este irá apenas mediar o processo já iniciado pelo aluno.

Neste capítulo trabalharemos a partir de dois conceitos chaves que nos ajudarão a compreender a importância de uma boa mediação, seja nos momentos do brincar, que neste trabalho tratamos como principal atividade infantil, seja em outras atividades.

Compreendendo a importância do brincar como forma de promover o desenvolvimento infantil nos perguntamos como mediar uma ação livre, espontânea que o processo, o percurso é incerto, sem interferir na ação e intenção do aluno? Para responder a este questionamento conheceremos a teoria de Vygotsky sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal, que nos sugere participar da ação lúdica interagindo com o aluno nos momentos do brincar propiciando que este desenvolva habilidades intensificando a forma como brinca, como compreende o que faz ao brincar.

Vygotsky (1978) apresenta o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP):

A idéia é que a criança pode ter desenvolvido um certo nível de competência em uma habilidade, que pode ser realizada de forma independente e sem ajuda. Esse nível é chamado por Vygotsky de *nível desenvolvimental real*. Enquanto, se ajudada por um adulto, essa capacidade pode ser um pouco ampliada, para que a criança possa tentar algo levemente mais difícil. Obviamente, ela não pode ser excessivamente ampliada ou a criança não entenderá o que o adulto quer que ela faça. Esse nível é chamado por Vygotsky de *nível de desenvolvimento potencia*. A diferença entre esses dois é a ZDP – a área de desenvolvimento que a criança é capaz de manejar e compreender *com a ajuda do adulto*. (Moyles, 2006, p. 36)

Imaginamos que uma criança está brincando com um frasco enchendo-o com areia, o professor pode brincar com a criança, se envolver na atividade e oferecer outro frasco, maior, menor, enfim, sugerir que a criança passe à areia de um frasco para outro, fazendo com que a criança reflita e construa noções de espaço, volume, tamanho.

Considerando então, que o adulto tem um papel chave no desenvolvimento infantil, é necessário que esse adulto conheça a criança a qual estará ajudando, para que não dificulte a atividade a ponto de a criança não conseguir realizar, ou realizar somente com a ajuda do adulto e posteriormente não conseguir sozinha. A idéia é que a criança compreenda o que o adulto está propondo para que desenvolva e aprimore sua habilidade e não mais precise da ajuda do adulto.

O segundo conceito a ser abordado, bem semelhante à idéia de Vygotsky é Scaffolding proposto por Bruner (1976) “Literalmente traduzido como “andaime”, Scaffolding é o processo pelo qual se proporciona à criança um “andaime” ou apoio necessário naquele momento que poderá ser retirado mais tarde, quando ela deixar de precisar dele.” (SMITH, 2006, p. 16). Este andaime é uma analogia ao apoio que o adulto pode oferecer a criança em processo de desenvolvimento. O apoio deve ser adequado ao nível em que a criança se encontra, podendo ser reduzido, retirado ou ainda reforçado. Smith (2006) nos alerta para alguns aspectos importantes a serem observados ao adotarmos esta teoria, devemos então “dirigir a atenção da criança para aspectos relevantes da situação; ajudar a criança a dividir tarefas em uma sequência de tarefas menores que ela é capaz de manejar; e ajudar a criança a executar corretamente a sequência de passos.” Desta forma, se o adulto já conhece o nível de cada criança e consegue observar isso quando elas estão brincando é possível envolver-se no brincar infantil propiciando momentos intensos de desenvolvimento sem que a atividade perca seu potencial lúdico e deixe de estar centrada na criança, “[...] O adulto pode, por assim dizer, estimular, encorajar, ou desafiar a criança a brincar de formas mais desenvolvidas e maduras”. (SMITH, 2006, p. 30)

No segundo capítulo deste trabalho sugiro alguns questionamentos referentes à mediação do professor nos momentos do brincar infantil: “[...] como mediar os momentos de brincadeiras infantis, buscando a construção do conhecimento sem desfigurar o ato do brincar? Se considerarmos que o brincar é uma conduta que deriva de um processo onde o sujeito é quem inicia, desenvolve e conclui com a finalidade apenas de divertir-se, como um adulto mediará estes momentos?”.

Para responder a essas questões é preciso posicionar-se enquanto ao brincar que neste caso está sendo tratada como a principal e mais importante atividade infantil, desde que seja livre, espontânea, prazerosa, caso contrário será caracterizada como trabalho ou ensino, uma atividade planejada anteriormente que visa um produto final, o brincar não visa um produto, visa à valorização de um processo.

Se observarmos um grupo de crianças brincando por algum tempo reconheceremos que para as crianças pequenas, o brincar é um instrumento de aprendizagem, brincar é o trabalho infantil. “Os profissionais que reconhecem e apreciam isso podem – por meio de provisão, interação e intervenção no brincar infantil – garantir a progressão, diferenciação e relevância do currículo.” (SMITH, 2006, p. 15), que garantirá o desenvolvimento do aluno de forma integral sem usar de artifícios autoritários para que aprendam as habilidades necessárias, utilizarão então do brincar como forma rica de promover este desenvolvimento.

Desta forma, o professor usufruirá de momentos importantes para a criança mediando o processo do brincar com o objetivo de fazer com que ela construa conhecimento se apropriando de conceitos, conceitos que irá desenvolver compreender, a partir da sua interação com o meio.

Tânia Fortuna (2000) escreve um texto questionando o leitor, a autora quer saber se Sala de Aula é Lugar de Brincar? Para justificar esta pergunta que, na verdade, é uma afirmação, a autora nos revela que muitas vezes as escolas não assumem a função pedagógica de colaborar com o desenvolvimento e estimular a aprendizagem, onde os profissionais de educação acreditam que para preservar a atividade lúdica infantil não devem intervir, mediar, quando na verdade não sabem como realizar uma mediação de qualidade que não descaracterize o brincar infantil. A maioria dos profissionais não sabe que o que buscam no ensino através do brincar é a construção de aprendizagens de forma prazerosa, sendo que este prazer provindo do brincar está ligado às características desta atividade, “a espontaneidade, o improviso, o trânsito entre a realidade externa e interna, interatividade, simbolismo constantemente recriado, desafio e instigação, mistério, imponderabilidade e surpresa”. (FORTUNA, 2000, p. 7). “Para Wasjkop, talvez apenas os adultos que suportam a circulação de uma metalinguagem no cotidiano profissional e aceitam agir com base num conceito de trabalho prazeroso e criativo possam permitir-se brincar com as crianças” (FORTUNA, 2000, p. 8).

Então, “sala de aula será um lugar de brincar se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno.” (FORTUNA, 2000, p. 9), sendo necessário

então manter um equilíbrio entre o cumprimento das funções pedagógicas e os interesses dos envolvidos no processo.

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia a centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Estar aberto aos novos possíveis, daí que sua visão de planejamento pedagógico também sofre uma revolução lúdica: sua aula deve ser uma ação pedagógica conscientemente criada, donde seu caráter intencional (que vimos necessário para garantir que o jogo não deslize para a promoção do individualismo), mas repleta de espaços para o inesperado, para o surgimento do que ainda não existe, do que não se sabe. (FORTUNA, 2000, p. 9)

Nesse sentido, é possível sim mediar os momentos de brincar e tornar a aprendizagem mais prazerosa e significativa. Esta forma de compreender a importância do brincar para o desenvolvimento infantil e o envolvimento adulto no auxílio deste desenvolvimento faz com que se crie uma nova visão da educação, em que se valoriza o aluno. Porém, repensar a forma como se vem desenvolvendo o trabalho pedagógico ao longo dos anos e estabelecer mudanças não é fácil, exige renúncia de uma postura, de uma cultura que foi construída e alimentada para proteger os medos dos educadores, para garantir que não percam o limite das coisas.

4. METODOLOGIA DA PESQUISA

Este estudo se caracteriza por uma pesquisa qualitativa e tem como objetivo analisar minha prática pedagógica, realizada no primeiro semestre deste ano com uma turma de pré – escolar, composta por 17 alunos, na faixa etária de 5 a 6 anos, sendo 5 meninas e 12 meninos da escola Municipal de Educação Infantil Abelhinha, de Três Cachoeiras, tendo como foco o brincar mediado com a ação da professora, busca comprovar então que a mediação adulta nos momentos de brincar infantil pode auxiliar no desenvolvimento do aluno.

Para tanto foi analisada atividades envolvendo os alunos e a professora em momentos de brincar relacionando esta interação com as teorias aqui abordadas.

Durante o período de estágio, não foi registrado no wiki os resultados obtidos através da mediação durante as atividades de brincar. As descrições das aulas retratam parcialmente uma idéia de que o brincar estava presente, tínhamos diariamente a hora do brinquedo, na qual os alunos faziam o que queriam, escolhendo diferentes objetos para brincar, sendo que o espaço da sala de aula oferecia materiais diversos.

As aulas eram planejadas buscando sempre oferecer atividades prazerosas, ofereciam-se leituras variadas, momentos de cinema, jogos educativos, produção teatral...

Priorizava-se um tempo livre diário para brincar no pátio e na pracinha.

Para análise foi coletado dados de atividades que envolviam as crianças e tinham características do brincar

4.1 Hora do brinquedo

A hora do brinquedo, realizada praticamente todos os dias durante o estágio era o momento mais importante do dia para os alunos, que demonstravam isso na intensidade do envolvimento com o momento.

Estes momentos eram oferecidos para que os alunos pudessem brincar livremente com os brinquedos da turma, bem como com os que traziam de casa (neste último caso apenas um dia na semana, já preestabelecido com os pais em reunião pedagógica).

Durante a hora do brinquedo, muitas coisas aconteciam: disputa por brinquedos; uso diferente do mesmo material, o que às vezes gerava polêmica, pois o aluno X diz que a vassoura que estava usando era uma espada, então o aluno Y discordava dizendo que era apenas uma vassoura; discussões para estabelecer as regras do brincar, pensamentos diferentes; descobertas de formas diferentes de utilizar o mesmo objeto, dando a ele outro sentido, ou ainda aperfeiçoando o seu uso; estabelecimento de relações entre o que estavam fazendo com uma outra atividade já realizada anteriormente, muitas vezes as crianças pegavam as bonecas e diziam que deveriam escovar bem seus dentes para não criar cáries, ou dar banho para não ficar com bactérias... imitavam personagens, criavam personagens exalando a realidade vivenciada em casa, demonstrando como são tratados...

No início do ano os alunos demonstravam dificuldades em organizarem os brinquedos, com o passar do tempo foram compreendendo a necessidade de guardar os brinquedos, de organizá-los, de selecioná-los, construindo noções importantes de organização, de cuidado, de capricho, de respeito as coisas alheias, enfim, construíram noções de convivência em grupo.

Teve um dia que o aluno J relacionou as letras CA (estávamos trabalhando com os nomes dos colegas) do aluno C.M. com um brinquedo que adorava trazer para a escola a RETROESCAVADEIRA (isso ocorreu no dia 11 de maio), observando a pronúncia das palavras, descobrira isso devido ao fascínio que tinha ao brincar. Eu os observava e instigava a pensar em outras palavras que pudessem ter aquela letra, sendo utilizado neste dia como recurso o alfabeto móvel.

Certo dia o aluno D. na hora do brinquedo ficou isolado, não conseguiu se enturmar, então perguntei o que havia acontecido, ele não quis falar, então perguntei se havia trazido brinquedo, ele respondeu que sim, continuei conversando, perguntei qual brinquedo havia trazido, ele então mostrou, era um urso de pelúcia da coleção Puff, sugeri que fosse brincar junto com colegas e ele não quis, então insisti em perguntar o que estava acontecendo e ele colocou que queria ter levado outro brinquedo, um carrinho que havia ganhado de seu padrinho, mas sua mãe não o deixou, ela disse que era para levar aquele, não o deixou escolher. Naquele momento percebi que para aquela criança era como se não estivesse brincando, mas fazendo algo imposto por alguém, algo sem prazer, a espontaneidade e a liberdade são primordiais no brincar.

Os alunos criavam também muitas coisas utilizando massinha de modelar, material de sucata...

4.2 Jogo de boliche

O jogo de boliche foi planejado por mim para desenvolver noções de quantidade no dia 07 de junho.

Tínhamos então: 10 pinos de boliche; uma bola; um cartaz com o nome de todos os alunos e várias bolinhas de papel colorido. O jogo desenvolvia-se da seguinte forma: o aluno deveria acertar os pinos, contar quantos derrubou, separar o número de bolinhas de papel correspondente ao número de pinos que havia derrubado, encontrar o seu nome no cartaz e colar as bolinhas no cartaz no seu respectivo nome.

Esse momento, aparentemente, não caracteriza o brincar livre, visto que foi planejado por mim e tinha um objetivo pedagógico, era inicialmente uma atividade, porém, os alunos se envolveram de tal forma, foram criando novas regras, do tipo: se um aluno não derrubou nenhum pino na primeira jogada pode tentar mais uma vez, adaptando o jogo ao modo deles que acabou tornando-se prazeroso, criativo, imaginário (pois os alunos continuaram utilizando o jogo na sala em outros momentos, onde inventavam que eram profissionais do jogo, onde colocavam novas regras, mais difíceis....) que tornou-se uma brincadeira livre de pressão, eu os deixei brincar, explorar o material, com o tempo fomos colocando mais pinos, afastando os pinos, colocando obstáculos e o brincar ficou muito divertido e significativo para o desenvolvimento dos alunos. Esta atividade, que tinha como objetivo apenas desenvolver noções de quantidade, foi além. Desenvolveu a criatividade, a imaginação, estratégias de jogo, exploração, trabalho em equipe.

4.3 Atividade com palitoches

Na semana do dia 15 de abril realizávamos atividades referentes à higiene pessoal. Para este dia, pretendendo realizar uma aula divertida, utilizando materiais concretos, levei para os alunos alguns desenhos de crianças, de produtos (objetos geralmente utilizados para realização da higiene pessoal). Os alunos então pintaram estes desenhos, recortaram e montaram palitoches, utilizando palitinhos de churrasco. Brincaram um pouco, exploraram os materiais, os desenhos, conversaram sobre o que cada desenho representava e a sua função na

higiene. Logo, foi sugerido que todos juntos, cada um com um palitochê fôssemos criando uma história. Inicialmente os alunos ficaram meio envergonhados, não queriam se expor, depois que a aluna G. começou a imitar o seu personagem dizendo o que ele fazia, para que servia, mudou de voz, interpretou muito bem, incorporou seu personagem, os outros colegas começaram a se soltar. Trouxeram contribuições importantes demonstrando como realmente se higienizam, atitudes dos pais frente à higienização. Desta atividade surgiram questionamentos sobre como devemos nos higienizar, quais produtos são realmente necessários (visto que muitos são os produtos existentes no mercado, porém nem todos necessários e devido à situação econômica das famílias foi importante esta conversa). A história criada pelos alunos foi utilizada posteriormente na forma impressa para o reconhecimento de letras, palavras. Foi interessante, pois os alunos assinaram a história que criaram e mostravam as pessoas que chegavam à sala valorizando o que haviam construído.

5. ANÁLISE DA PRÁTICA

Este estágio foi minha primeira experiência com a Educação Infantil e confesso que aprendi muito.

Durante algumas semanas não compreendia que na faixa etária em que meus alunos se encontravam o que mais gostavam de fazer era brincar. Até sabia disso, compreendia que era importante, mas na verdade eu estava planejando aulas que não davam espaço para o brincar, inconscientemente agia como se “estudar” fosse mais importante, então brincavam quando sobrava tempo, ou nos momentos pré estabelecidos.

Percebi com o passar dos dias que os alunos esperavam mais, que tinham sede por outro tipo de envolvimento, o que eu levava não os satisfazia. Então percebi que estava interrompendo um momento muito importante no desenvolvimento dos meus alunos, eu estava sendo autoritária, concentradora e meu papel naquela sala estava sendo inútil.

A partir da leitura do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), percebi que minha prática deveria voltar-se para a interação, troca.

Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com os outros, por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destacam-se a imitação, o faz-de-conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal. (p. 21)

Deixei meus alunos livres. Eu tinha conhecimento do que precisava desenvolver com eles, mas necessitava de tempo para conhecê-los (visto que não sou professora regente da turma, apenas estagiária), para ver em que nível estavam, para assim, poder mediar e não ensinar, pois eles tinham condições de aprender sozinhos, precisavam de mim apenas para direcionar o desenvolvimento e facilitar o crescimento de cada um.

A rotina mudou, passei a sentar no chão, na areia, a jogar bola, a pular, dançar, confeccionar objetos com massinha de modelar, tudo junto com os alunos. Eles iniciavam as atividades e eu entrava no mundo deles, como criança e não como a professora que vai brigar ou repreender por estarem utilizando um objeto para um fim diferentes do original, assim como nos sugere SMITH (2000) quando nos diz que a ênfase deve estar no respeito pelo

brincar espontâneo e pelas iniciativas da criança e não na estruturação ou direção do brincar por parte dos adultos.

Estes momentos eram difíceis, pois tinha que abrir mão de muitos costumes, crenças, ideologias que sustentavam minha prática, minha concepção de ensinar e como nos diz Arroyo (2000) nós professores nos apegamos a velhas certezas para garantir a nossa tranquilidade profissional, certezas indiscutíveis, fazem parte da nossa cultura profissional.

No início, eu procurei mesclar as aulas levando atividades prontas e os deixando brincar livremente até ter noção de como eu deveria intervir nas brincadeiras. Estabeleci muitas conversas com a coordenadora pedagógica da escola, que muito me auxiliou, dando dicas, abrindo meus olhos para algo que até então eu não conseguia enxergar: O pleno desenvolvimento infantil através do brincar com a mediação do professor. Eu tinha um papel chave a exercer no auxílio ao desenvolvimento infantil, ajudando as crianças a desenvolver o seu brincar, encorajando-os, desafiando-os (SMITH, 2000).

Demorou, mas eu descobri como se dá o trabalho com a Educação Infantil.

5.1 Relação da prática com a teoria

A hora do brinquedo, realizada praticamente todos os dias durante o estágio, era o momento mais importante do dia para os alunos, que demonstravam isso na intensidade do envolvimento com o momento.

Estes momentos eram oferecidos para que os alunos pudessem brincar livremente com os brinquedos da turma, bem como com os que traziam de casa (neste último caso apenas um dia na semana, já preestabelecido com os pais em reunião pedagógica).

À hora do brinquedo caracteriza-se por ser uma atividade livre, (apesar de ser realizada todos os dias), onde o aluno decide o que vai fazer, como vai fazer, o que vai utilizar, enfim, exerce sua autonomia tomando decisões e satisfazendo suas vontades e necessidades naquele momento.

O brincar nesta atividade carrega suas características mais importantes: espontaneidade, satisfação, flexibilidade, autocontrole ou controle interno, fantasia, criatividade, simbolismo, interação, improviso, superação... (MOYLES, 2000) sendo assim, mesmo que esta seja uma atividade oferecida aos alunos, fazendo parte de um planejamento

anterior, não perde seu potencial lúdico, capaz de desenvolver a imaginação, a criatividade, a autonomia, superação de limites...

Sendo uma atividade que envolve intensamente os alunos podemos considerá-la de interesse dos mesmos, o que é importante no processo de mediação, pois respeitando os desejos dos alunos e trabalhando a partir deles o professor não estará sendo autoritário ou controlador, além de propiciar o desenvolvimento da autonomia.

Nesta atividade o educador exerce um papel chave, o de mediar sem influenciar, sem fazer com a mesma perca seu caráter lúdico, estimulando a criança a realizar cada vez com mais complexidade o seu brincar.

Ao estimular os alunos a relacionar as letras ou os sons das sílabas dos nomes dos brinquedos que estão usando com outras palavras, professor está desenvolvendo a teoria do scaffolding ou da Zona de Desenvolvimento Proximal onde auxilia o aluno a pensar em algo mais complexo. Ao oferecer outros materiais para auxiliar na compreensão o professor o ajuda a organizando seu pensamento, dividindo as tarefas mentais em tarefas menores que o aluno seja capaz de compreender o que lhe está sendo proposto.

O aluno J. fez relações entre o som silábico do início do nome do colega C. com o som de uma sílaba que aparece na palavra (nome do brinquedo que o aluno J mais gosta) retroesCAvadeira. A atividade em que este fato ocorreu não era de brincar, porém o brincar estimulou o aluno a criar hipóteses e estabelecer relações com o que estávamos fazendo naquele momento. Foi então, oferecido ao aluno o alfabeto móvel para que encontrasse as letras do nome do colega, depois, foi solicitado que tentasse escrever o nome do seu brinquedo. Através de uma curiosidade exposta pelo aluno o professor pode entrar no mundo do aluno e oferecer materiais que o ajudasse a compreender suas dúvidas, servindo de apoio para suas reflexões. Meu envolvimento neste momento foi de estimular o aluno a descobrir como se dava a escrita do nome do seu brinquedo, fazendo com que ampliasse seus conhecimentos, e hipóteses sobre a escrita.

O brincar faz despertar o interesse em diferentes coisas, por isso a importância de oferecer momentos de brincar livre com diferentes materiais. Quanto maior for o envolvimento do aluno com os objetos e com o meio a qual está inserido de forma livre e prazerosa maior vai ser seu potencial de criatividade, imaginação e compreensão do mundo, isso porque o brincar as torna livres para experimentar novas idéias e podem se expressar a sua própria maneira (SMITH, 2000).

Nos momentos em que estavam criando coisas com massinha de modelar ou légos o meu envolvimento se dava no estímulo à criação de algo mais aperfeiçoado, com mais detalhes, perguntava-lhes o que mais poderia ser colocado, como era o nome da criação, onde morava ou se localizava, do que se alimentava, induzindo os alunos a refletir, a imaginar, a inventar, criar. Desta forma, o brincar caracterizava-se por constituir algo pessoal, interno do aluno, baseado no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, interpretação pessoal de como o aluno compreende a realidade que o cerca. Neste caso os alunos tornam-se autores, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem que sejam influenciados pelos adultos, podendo assim pensar, solucionar problemas sem pressão da realidade (RCNEI, 1998).

O mesmo ocorre quando encontram obstáculos ao brincar em grande grupo, seja por não aceitarem as regras, por quererem o mesmo brinquedo, enfim, a mediação existe para fazê-los pensar em soluções eficazes para cada circunstância.

É necessário que o planejamento docente contemple as características do brincar, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. (FORTUNA, 2000).

“Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia a centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas” (FORTUNA, 2000, p. 9).

Foi o que ocorreu no planejamento do jogo de boliche. Este jogo tinha caráter pedagógico, mas foi pensando na ação do aluno que tornou-se um momento prazeroso, onde a ação lúdica estava presente e o brincar aos poucos ia também se fazendo presente. Valorizou-se o processo, repleto de espaços para o inesperado, para o surgimento do que ainda não existe, do que não se sabe (FORTUNA, 2000). Neste jogo eu estimulei os alunos a estipular as regras, a organizar o momento de jogar, a refletir sobre a própria atuação no jogo instigando que podiam mais. O uso habitual deste material fez com que os alunos sentissem a necessidade de dificultar o processo, para que não se tornasse repetitivo e fosse aos poucos deixando de ser interessante. Daí a importância do professor conhecer seu aluno, o nível de desenvolvimento que se encontra e estabelecer uma boa mediação, para que não dificulte o brincar de modo que o aluno não mais consiga desenvolvê-lo sozinho (MOYLES, 2006).

A atividade desenvolvida com palitoques vem ao encontro desta visão de planejamento lúdico, apontado por Fortuna, onde prioriza a ação do aluno e seus interesses.

Nesta atividade meu envolvimento foi de oferecer aos alunos materiais estruturados que os estimulassem a criar, a fantasiar e relacionar o que havíamos estudado com a realidade que cada um vive. Meu objetivo era de que os alunos expusessem o que sabiam sobre o assunto que estávamos trabalhando estabelecendo relações com a vida pessoal, demonstrando o que compreenderam do trabalho. Os alunos, depois de entrarem na fantasia e incorporarem os papéis que iriam dramatizar fizeram contribuições importantes sobre o que entenderam do assunto trabalhado. Esta atividade desenvolveu ainda a memória, imaginação, a criatividade, a atenção, a imitação, o improviso, possibilita a experimentação de regras, o transito entre a realidade interna e externa...

Moyles (2000) acredita que o método mais efetivo de encorajar o brincar através da dramatização de papéis é tutorando-o, sendo que o educador inicia a atividade e auxilia os alunos no desenvolvimento, logo, os alunos continuam a atividade sozinhos. A autora refere-se ainda a responsabilidade do adulto de ampliar e intensificar a aprendizagem infantil por meio da estruturação e da modelagem das atividades.

6. CONCLUSÃO

O trabalho aqui apresentado teve por objetivo buscar a compreensão sobre como a mediação do professor pode auxiliar no desenvolvimento do aluno durante os momentos de brincar. Para isso, foi necessário realizar estudos referentes ao brincar infantil, relacionando com análises de atividades realizadas com uma turma de pré-escolar durante o meu estágio curricular. Para compreender esses aspectos me apropriei das idéias teóricas dos autores: Moyles, Tânea Fortuna, Kishimoto e colaboradores.

A partir da realização deste trabalho foi possível me posicionar diante das várias formas de compreender o brincar infantil. Desta forma, entendo o brincar como a ação espontânea e prazerosa que a criança realiza de forma livre, sendo então, iniciado, ritmado e estilizado por ela. As próprias crianças somente consideram que estão brincando quando iniciam livremente a ação e o que as move é o prazer, o desejo de realizar a atividade naquele momento.

Compreender que o brincar é a atividade mais importante para o desenvolvimento infantil foi difícil, pois exigiu uma mudança de visão curricular e de prática pedagógica que mexeu com as minhas ideologias. No entanto, compreendi que através do brincar é possível desenvolver praticamente todos os objetivos da educação infantil. As atividades pedagógicas planejadas atualmente, que não contemplam este entendimento do brincar, também dão conta de desenvolver as habilidades necessárias nesta faixa etária, porém, brincando a criança desenvolve-se através de um intenso envolvimento, sendo autônoma no seu processo de construção de aprendizagens. Quando não priorizamos o interesse do aluno estamos agindo de forma onipotente, onde não valorizamos a ação do sujeito, agimos com autoritarismo.

O brincar sendo utilizado para estabelecer o desenvolvimento infantil tem importância maior do que simplesmente promover e auxiliar na apropriação de conteúdos escolares, através dele a criança desenvolve idéias, a imaginação, criatividade, cooperação, flexibilidade, expõe sentimentos, inseguranças, sua realidade, seus medos, interage com o meio, com seus pares, enfim, desenvolve-se integralmente, explorando suas habilidades, e desafiando seus limites.

As instituições de ensino por sua vez não compreendem o brincar desta forma, o que acaba descaracterizando-o, pois utilizam algumas atividades com fins pedagógicos e acreditam que estão promovendo o brincar infantil, o brincar acaba sendo interpretado como

perca de tempo, por isso na grande maioria das escolas as séries iniciais do ensino fundamental já não oferecem, ou oferecem poucos momentos de brincar livre, pois os alunos precisam “estudar”

Na visão da criança, o brincar existe para promover o divertimento, o prazer, sendo que ao brincar não se interessa pelo resultado final, o importante é o processo que a estimula e a contagia, prendendo-a na atividade.

Deste modo, é necessário que o professor ao entrar o mundo infantil tenha muito cuidado para não descaracterizar a ação lúdica, fazendo do momento uma atividade completamente pedagógica.

No entanto, é importante que o educador conheça sua turma, seus alunos para que possa mediar não só os momentos de brincar, mas todos os momentos, sem elevar a carga de estimulação. Quando o professor conhece o nível de desenvolvimento do seu aluno ele consegue mediar às situações ajudando-o a desenvolver-se sem pressão. A mediação deve estar sempre no nível de desenvolvimento da criança.

As teorias de Zona de Desenvolvimento Proximal e de Scaffolding abordadas neste trabalho retratam a importância do envolvimento do adulto nas atividades infantis, inclusive nos momentos de brincar, pois se conhecemos o nível de nossos alunos, a forma como brincam, podemos encorajá-los, incentivá-los, desafiá-los, estimulá-los a brincar de formas mais desenvolvidas e maduras, colocando o pensamento infantil em ação para o desenvolvimento de habilidades e conceitos. O professor pode oferecer auxílio na passagem de nível de desenvolvimento do aluno se mediar sem influenciar os momentos de brincar infantil.

É importante que o professor participe de todos os momentos, seja brincando, seja estimulando, seja observando, seja oferecendo materiais que torne a atividade mais complexa, fazendo com que o aluno vá em busca do novo, se aventure no desconhecido, o que talvez não seria possível se não houvesse a intervenção de um adulto. Contudo, é necessário ter o cuidado de não desfazer a ação lúdica, ou de destruir o interesse do aluno pelo momento do brincar.

O brincar é a forma que a criança estabelece de compreender e relacionar-se com o mundo, desta forma é importante a ação do professor para proteger esta atividade infantil.

7. REFERÊNCIAS

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147 – 164

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

SMITH 2006, O brincar e os Usos do Brincar. IN: MOYLES, Janet R. (Org.). **A excelência do brincar.** São Paulo: Artmed, 2006.

SÁ, Neusa Maria Carlan. **Conceito de Ludicidade.**
<[HTTP://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/conc_de_ludico.html](http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/neusa/conc_de_ludico.html)>
Último acesso em Nov. 2010

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, 1998. Edição 2. Brasília. 1998. Vol. 2. Disponível em:
<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>> Último acesso em nov. 2010.

ARROYO, Miguel G. **Ofício de Mestre: Cap. Certezas nem tão Certas: Imagens e Auto-Imagens.** 2. ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2000.
https://www.ead.ufrgs.br/rooda/aulas/abrirArquivo.php/turmas/3184/atividades/7744/texto_arroyo.htm Acessado em: Nov. 2010