



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
PRO-REITORIA DE ENSINO DE EDUCAÇÃO
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS FORMAÇÃO DE
PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR

HELOISE CORRÊA BERNARDO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA
DOS PROFESSORES DA UNIDADE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
INFANTIL KIMIE OHAZE NO MUNICÍPIO DE SANTARÉM NOVO**

CASTANHAL – PARÁ

2018

HELOISE CORRÊA BERNARDO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA
DOS PROFESSORES DA UNIDADE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
INFANTIL KIMIE OHAZE NO MUNICÍPIO DE SANTARÉM NOVO.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação, do Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Pará, como requisito final para a obtenção do Título de graduada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra Ellen Aguiar da Silva

CASTANHAL – PARÁ
2018

HELOISE CORRÊA BERNARDO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA
DOS PROFESSORES DA UNIDADE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
INFANTIL KIMIE OHAZE NO MUNICÍPIO DE SANTARÉM NOVO
2017.**

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ellen Aguiar da Silva. (Orientadora) - Universidade Federal do Pará (UFPA)

Prof^o Dr. Francisco Valdinei dos santos Anjos - Universidade Federal do Pará
(UFPA)

Prof^a Ms Dina Carla Costa - Universidade Federal do Pará (UFPA)

Aprovada em: __/__/__

Conceito: _____

CASTANHAL- PARÁ
2018

AGRADECIMENTOS

À Deus, que embora resida em um lugar-comum, reconheço que sem a inabalável fé Nele depositado, o caminho percorrido e o que ainda irei percorrer, tornam-se bem mais complexos e extenuantes.

A minha família de maneira geral, pelo amor sincero e fraternal, que fez toda a diferença nos momentos difíceis, constituindo a base forte no qual me apoiei para que o sonho fosse possível e realizável.

Aos meus colegas e amigos conquistados ao longo do tempo, no qual não citarei nomes para não correr o risco de ser traída pela memória, mas que me apoiaram verdadeiramente.

Aos professores formadores que contribuíram com minha formação e com a efetivação desta pesquisa.

A professora Raimunda Monteiro, pessoa admirável pelo seu empenho e seus saberes mobilizados, que a fazem uma professora formidável e digna de ser tida como modelo.

A minha orientadora e amiga, Prof^a. Dra Ellen Aguiar da Silva. Sua determinação e humildade é um exemplo a ser seguido e admirado. A força, a colaboração, o incentivo e a credibilidade a mim remetidos, sem dúvida tiveram papel decisivo ao longo dessa jornada, concretizando-se em publicações, em avanços de caráter pessoal, bem como nas linhas que se seguirão neste trabalho. Que Deus lhe abençoe grandiosamente!

Aos demais que não se sentiram incluídos nas palavras aqui expostas, mas que sabem do seu valor nesse contexto, sintam-se abrangidos e reconhecidos.

A todos, meu muito obrigada!

DEDICATÓRIA

Dedico principalmente a Deus por todos os dias presentear me com dádiva e graça; e a minha família pela dedicação, apoio e compreensão ao longo do curso.

“Uma criança que, domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza, objetos substitutos aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem. O brinquedo simbólico, o pensamento, está separado dos objetos e ação surge das ideias e não das coisas”. Vygotsky (1998)

RESUMO

O presente trabalho acadêmico **apresentou** como temática a importância da ludicidade em uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Santarém novo, **como objetivo analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil na prática pedagógica do professor**. É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e consequentemente mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. O estudo abrangeu o uso da pesquisa de cunho qualitativo, pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica incluiu ênfase no Referencial Curricular da Educação Infantil (1998) as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil(2009), as Leis e Diretrizes e Bases da Educação Nacional, ARIÉS(1981), Vygotsky(1998) entre outros teóricos, tendo como técnica de coletas de dados a **entrevista com perguntas semi -estruturadas** realizada com 06 (seis) questões abertas destinadas a 02 (dois) professores que atuam na Educação Infantil (maternal e jardim II), De forma mais específica verificou-se a utilização de técnicas lúdicas no decorrer da atuação docente; identificaram-se as mesmas e se descobriu a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica. Logo após a etapa de coleta de dados procedeu-se a **etapa de análise dos resultados indicou a relevância em mencionar os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser consideradas como sendo atividades sociais específicas e fundamentais que garantem a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança** como sujeito produtor da história, tornando-se **crucial compreender** o universo lúdico, onde a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente, e ainda, os benefícios que o brincar proporciona no ensino-aprendizagem infantil. Ainda este estudo traz algumas considerações sobre os jogos, brincadeiras e brinquedos e como influenciam na socialização das crianças.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

This academic work has as its theme the importance of a school in the city of Santarém, through a field research, to understand the pedagogical proposals and methodologies in which the school is inserted and aims to know the meaning of play, to conceptualize the main terms used to designate play. It is possible to say that play is a pedagogical tool that teachers can use in the classroom as methodological techniques in learning, since through playfulness students can learn in a more pleasant way, concrete and, consequently, more meaningful, culminating in a quality education, supported by a qualitative field research, as well as a bibliographical research, Curriculum Framework for Early Childhood Education (1998) the National Curriculum Guidelines for Early Childhood Education (2009), the Laws and Guidelines and Bases of National Education, ARIÉS (1981), Vygotsky (1998), among other theorists, having as an instrument of data collection the elaboration of an interview with 06 (six) open questions destined to 02 (two) teachers who work in Infant Education (maternal and garden II) to analyze the use of play techniques in the teaching-learning process in Early Childhood Education in the teacher's pedagogical practice. More specifically, it was verified the use of play techniques during the course of teaching; they were identified and the importance that teachers gave to play as a pedagogical tool was discovered. Immediately after the data collection stage, the results obtained were culminated with the preparation of the monographic report of the research carried out. In view of all the information contained in this study it can be concluded that it is important to mention that games and games in the classroom can be considered as privileged social activities of specific and fundamental interaction that guarantee the interaction and construction of knowledge of reality. It is also fundamental to understand the ludic universe, where the child communicates with himself and with the world, accepts the existence of others, establishes social relations, constructs knowledge, developing fully, and also, the benefits that play provides in the teaching-learning of children. Still this study brings some considerations about games, games and toys and how they influence the socialization of children.

Keywords: Playful. Learning. Child education.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	09
1	BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	12
1.1	CONCEPÇÃO DE CRIANÇA EM PHILIPPE ARIÉS	14
1.2	Criança e a infância.....	16
1.3	Concepção de infância da contemporaneidade.....	18
2	CONCEITO DE LUDICIDADE.....	21
2.1	Lúdico como constituição da ação humana.....	22
2.2	A Ludicidade: Jogos e brincadeiras.....	22
2.2.1	A criança e a interação com o mundo.....	22
2.3	Lúdico e a educação.....	25
3	O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.....	31
3.1	O desenvolvimento e aprendizagem da criança a partir da teoria de Vygotsky e Piaget.....	31
3.2	O lúdico na formação da criança.....	33
3.3	O lúdico e a prática pedagógica.....	36
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	39
5	ANÁLISE DE DADOS.....	40
6	CONSIDERAÇÕES.....	44
7	REFERÊNCIAS.....	47
7	ANEXOS	50

INTRODUÇÃO

As crianças aprendem a brincar desde os primeiros anos de sua vida e este pode fazer parte da aprendizagem não sendo somente lazer. Entende-se que o brincar, no contexto educacional proporciona não somente um meio verdadeiro de aprendizagem, como também permite que os educadores sobre as crianças e suas necessidades.

O presente trabalho acadêmico tem como temática importância da lúdico na Educação Infantil, ressaltando a realidade pedagógica de uma Unidade de Educação Infantil da rede municipal de ensino da cidade de Santarém Novo PA, localizada na rodovia PA 438, S/N, KM 10, CEP 68720-000, Bairro Liberdade, CNPJ 19.906.963\0001- 87, INEP: 15160777, 180 KM distante da capital(Belém). Funciona nos turnos Matutino, Vespertino e integral, oferecendo atendimento de Educação Infantil (creche: 0 a 3 anos; pré escolar de 4 a 5anos e 11 meses). O principal objetivo é fornecer informações de relevância da ação do educador lúdico na Educação Infantil dos alunos do pré escolar da Creche Kimie Ohaze.

Foto: U.M.E.I KIMIE OHAZE

Fonte: Acervo Bernardo



O trabalho está estruturado da seguinte forma: no primeiro capítulo constitui-se referente, A criança e a infância. No segundo, o contexto histórico do lúdico no universo infantil ao longo da história. Em seguida, destaca a concepção de ludicidade, bem como, a importância da inclusão do lúdico no ato educativo, relacionando às práticas lúdicas utilizadas atualmente nos estabelecimentos de ensino que expõe-se o conceito de processo de ensino-aprendizagem na visão de autores que abordam a temática em estudo, em especial, Vygotsky, que vê a criança como um sujeito em contínua formação, capaz de aprender e socializar-se como os demais sujeitos por meio de situações lúdica.

Haja vista que a importância das atividades de movimento de corpo para o desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo, sensorial e motor das crianças possibilita oportunidade e desenvolvimento em atitudes e personalidade. Sobre isso reflete-se nas considerações de Luckesi que, lembrado por Fernandes (2013, p.3) ressalta que “[...] a atividade lúdica é um “fazer” humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença de brincadeiras ou jogos, mas também a uma atitude e verdadeira do sujeito envolvido na ação”.

Reforçando ainda que:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para outro, momentos de vida (SILVA, 2011, p.20)

Na prática pedagógica atualmente sugere-se que seja utilizada atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de sua adaptação e socialização, desta forma, é possível perceber que a prática de brincar é hoje prioridade de algumas instituições de Educação Infantil onde sua importância chega à lei com o objetivo de auxiliar os educadores em seu trabalho, acompanhando o rendimento das crianças. Isso é evidenciado não só pelo Referencial Curricular da Educação Infantil (1998) assim como as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil(2009) e outros autores como Ariés(1981), Vygotsky(1998) entre outros teóricos que discutem o assunto como forma de aprofundar as discussões

Assim, este trabalho pretende propor discussões que possam provocar outras inquietações, novos estudos e (re) construção de conhecimentos sobre a utilização do lúdico na Educação Infantil no processo educativo de forma coerente, dinâmica e flexível, visando à promoção de um ambiente favorável à qualidade da aprendizagem, bem com estratégia capaz de contribuir no método de ensino- aprendizagem da educação infantil, tem se discutido muito e levados aos poucos para as instituições escolares principalmente nos ambientes da primeira etapa de Educação Básica, por ser a brincadeira, a atividade natural da criança, mesmo com todos os estudos que tratam a eficácia dos jogos e brincadeiras nos ambientes escolares, ainda existe resistência por parte de alguns educadores, por não acreditarem na possibilidade de unir as atividades lúdicas aos conteúdos pedagógicos.

Segundo Oliveira (2000, p.69)

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança desenvolve importantes percepções como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

A pesquisa se encontra estruturada em tópicos que discutem as práticas lúdicas, bem como o papel do professor nesse processo para o desenvolvimento da criança. Um breve histórico da Educação Infantil, onde através de discussões ressaltam-se como era a educação das crianças nos tempos passados e se o lúdico era usado como forma de ensiná-las, contribuindo para o seu desenvolvimento. Fala-se também das práticas lúdicas na educação infantil, onde é destacado determinadas compreensões de criança. Desta forma, para finalizar e considerar os dados faz-se necessário a utilização das contribuições dos entrevistados que trabalham em uma UEI (Unidade de Educação Infantil), os quais apontam experiências práticas com o problema pesquisado, além da apresentação da análise dos dados recolhidos, buscando-se compreender e elucidar o entendimento do assunto abordado, sem deixar de ressaltar que a pesquisa pretende servir de documento para estudos futuros.

Diante dos resultados obtidos por meio da pesquisa, faz-nos perceber que o presente trabalho não está acabado, podendo assim ser ampliado, certas que a cada dia surgem novos conceitos, ideias e estudos acerca das discussões diante das práticas lúdicas na Educação Infantil. Portanto, para realizar este trabalho, utilizamos a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como pesquisa de grandes autores referente a este tema. Desta forma, este estudo proporcionará uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida do ser humano no contexto escolar e, em especial na vida da criança.



Foto: U.M.E.I KIMIE OHAZE

Fonte: Acervo Bernardo

1 - BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Baseado nas discussões de teóricos como Fortuna (2013) e Piaget (1978), entre outros, é possível perceber a importância do brincar para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, a qual é compreendida como uma atividade bastante significativa desenvolvidas no âmbito das instituições de educação infantil.

Todos os avanços existentes até hoje passaram por um grande processo de mudanças até chegar ao que é atualmente. A partir da existência de alguns aspectos contextuais muitas coisas só são compreendidas quando se conhece o histórico e a cultural. Portanto, para se entender esta discussão é necessário conhecer um pouco sobre a educação das crianças nos séculos passados, a partir de um breve histórico da Educação Infantil.



Foto: Espaço Interno da Instituição

Fonte: Bernardo

Pode-se evidenciar que mudanças ocorreram na sociedade de modo geral, em vários setores, principalmente na educação e a partir dessas concepções atuais se faz importante evidenciar a forma da educação antes das transformações sociais sobre a mesma.

Portanto, Segundo OLIVEIRA (2005), o desenvolvimento da ciência e do comércio que aconteceu durante o período do Renascimento, fez com que a mulher entrasse no mercado de trabalho, instigando assim o nascimento de novas visões sobre criança e sobre como ela precisaria ser educada. As turmas nessa época eram muito grandes e o básico a ser ensinado para essas crianças eram a obediência, moralidade e o valor do trabalho.

Para (ARIÉS, 1981), a criança, que por muito tempo fora educada no seio familiar, começava a ser um ser integrante do mundo considerado moderno. Marcado pelos processos de industrialização e urbanização, esse “novo” mundo foi responsável pelas mudanças na função

da mulher, consumindo sua força de trabalho, o que trouxe contribuições para o início de um processo de valorização da infância e sua educação.

Oliveira (2005) ainda afirma que, nos séculos XVIII e XIX, importantes mudanças ocorreram no campo educacional, especialmente no atendimento para a infância, e nas concepções teóricas que embasavam o trabalho pedagógico. As crianças passariam a despertar, nos adultos, o interesse por cuidar delas e pensá-las.

Desta forma, a valorização da criança ganha forças especialmente com as contribuições de Comênio (1592-1670), que é considerado o primeiro grande nome da moderna história da educação, Rousseau (1712-1778), foi um importante filósofo-teórico que contribuiu muito com suas ideias pedagógicas e Pestalozzi (1746-1827) que considerava a força vital da educação, o amor e a bondade.

O autor Jean Jacques Rousseau (1712-1778), ia totalmente contra as entidades religiosas daquela época. O mesmo criou proposta para combater os preconceitos e os autoritarismos e destacava que o papel da mãe era como educadora natural da criança. Contudo, vale ressaltar que Rousseau foi um revolucionário da educação, pois o mesmo afirmava que a educação era para ser seguida de forma liberta, contrariando assim os paradigmas religiosos da época. (OLIVEIRA, 2005).

Durante o século XX, as ideias desses e outros autores ganharam mais importância, e tiveram estudos mais rigorosos sobre as concepções de infância. Alguns teóricos se destacaram na Pedagogia e na Psicologia, como Vygotsky, Piaget e Freinet, que se tornaram alvo de especial atenção na educação infantil.

A pedagogia de Freinet (1896-1966) organiza-se ao redor de uma série de técnicas ou atividades, entre elas as aulas passeio, o desenho livre, o texto livre, o jornal escolar e etc. A partir da história da educação infantil, podemos perceber os avanços das concepções sobre o desenvolvimento infantil, sobre o papel da família e da comunidade.

Atualmente os objetivos são relacionados aos aspectos corporal, intelectual e afetivo da criança. A questão da qualidade deve incluir algumas participações e concepções mediadoras da prática pedagógica, tais elas como familiares, educadores, teóricos e outros adultos.

Em virtude dessas participações, as crianças que tem esse serviço tendem a desenvolver mais o raciocínio e a capacidade de resolver problemas. Com isso, grande parte desses efeitos contribui em relação à aprendizagem escolar, favorecendo-as o sucesso em seus estudos futuros.

As brincadeiras na da escola de educação infantil tem sido alvo de discussões no meio educacional. A partir disso, percebemos que o brincar é a atividade presente na infância, mas

ainda existem pessoas que acreditam que estas são incapazes de aprender algo, utilizando esses brinquedos somente como meio de distração. Há quem acredite também que estas são capazes de desenvolver habilidades com a brincadeira mesmo dependendo de um adulto.

Com base no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI, o qual resgata também a importância do brincar no dia a dia nas Unidades de Educação Infantil, onde tem uma contribuição enorme para esses centros infantis é um documento criado em 1998 pelo Ministério da Educação e Cultura do Brasil que relata de uma maneira geral a função da educação infantil na vida da criança no espaço escolar.

Segundo o RCNEI:

[...]a educação assume as funções: social, cultural e política, garantindo dessa forma, além das necessidades básicas (afetivas, físicas e cognitivas) essenciais ao processo de desenvolvimento e aprendizagem, a construção do conhecimento de forma significativa, através das interações que estabelece com o meio. Essa escola promove a oportunidade de convívio com a diversidade e singularidade, a participação de alunos e pais na comunidade de forma aberta, flexível e acolhedora. (BRASIL, 1998, p.14)

Partindo disso, pode-se perceber tamanha importância que as Unidades de Educação Infantil têm na vida da criança como um todo. Mas, vale ressaltar que para isso, o educador deve estar sempre presente, oferecendo-lhes aprendizagens lúdicas a partir das diversas brincadeiras.

Com isso o brincar é realmente uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, se comunicar por meio de gestos, sons, e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. (BRASIL, 1998, v. 2, p. 22).

O brincar é necessário no ambiente de educação infantil por fazer parte das necessidades das crianças bem como o seu próprio desenvolvimento. É através das brincadeiras que elas sentem o prazer e a liberdade de aprender desenvolvendo experiências que jamais poderiam praticá-las de outra maneira, o que faz fortalecer a sua importância e inclusão no ambiente de instituições infantis.

1.1 - CONCEPÇÃO DE CRIANÇA EM PHILIPPE ARIÉS

A importância do estudo em Ariés foi o seu método de pesquisa e o tema que trouxe à tona, a concepção de infância da Idade Média. O seu trabalho teve tanta repercussão, que após o lançamento da obra em estudo, que outros pesquisadores se debruçaram para discutirem o tema concepções de infância. E teve uma relevância acadêmica e pessoal porque para o autor a escola foi um dos elementos que fez parte deste reconhecimento de infância, pois era para lá

que as crianças eram enviadas para serem separadas do mundo dos adultos. A escola não era somente um lugar de aprendizado, mas era também um lugar de separação.

O autor fez a sua pesquisa baseada na iconografia da Idade Média e a partir dela concluiu que o sentimento em relação à infância como nós conhecemos era inexistente. Nesta sociedade medieval, a criança não era vista como um ser distinto do adulto. Sua pesquisa não foi isenta de críticas. Muitos discordaram de suas conclusões, porque Ariés centralizou na Idade Média e utilizou somente fontes que provavelmente foram de origem de famílias abastadas. Mas se verificarmos o período que o autor trabalhou, não há muitos registros das famílias de classes mais baixas

A escolha de Ariés foi feita, porque a partir do seu trabalho como historiador na obra datada de 1960, *História social da infância e da família*, o autor traça uma evolução histórica das concepções de infância a partir das formas de falar e sentir dos adultos em relação ao que fazer com as crianças.

E é claro que não é somente de elogios que a obra de Ariés é pautada. Existem aqueles que fizeram críticas do seu trabalho. Ferreira (2002) comenta que é preciso levar em consideração as fontes que Ariés utilizou em sua pesquisa, pois somente os que possuíam algum recurso financeiro poderiam encomendar pinturas em quadros ou fazer algum registro sobre a família, por exemplo. Para Ferreira (2002), fica claro que quando Ariés utiliza estas fontes, mostra somente um pensamento e uma versão da realidade. Se pensarmos no período que Ariés estudou, não havia muitos registros das crianças das famílias abastadas, quanto mais das menos favorecidas. Cremos que seja por isso, que seu foco de estudo permaneceu nas classes mais altas, justamente por falta de referências e registros das outras camadas sociais.

Em 1960 na França e 1962 nos Estados Unidos, Philippe ARIÉS publica o livro sobre a “*História social da infância e da família*”, obra pioneira, que traz uma pesquisa a partir de muitas fontes iconográficas, de como surgiu a história da infância.

Sem desconsiderar as críticas, sem dúvida pertinentes, à pesquisa desenvolvida por Philippe Ariés (1981), seu trabalho inaugurou uma análise histórica da concepção de infância e contribuiu para a ruptura da ideia de uma única infância, revelando que as sociedades modernas, tendo configurações sociais, culturais, política e econômicas adquiridas pela humanidade, em diferentes momentos históricos e espaços geográficos, determinam diferentes infâncias e crianças, constituindo-as enquanto categoria plural, desse modo, não é possível pensar em uma categoria única. (ROCHA, 2007, p. 02).

Ariés inicia os relatos de seus estudos, nos falando sobre as idades da vida, mostrando que um homem do século XVI ou XVII ficaria surpreso com a naturalidade que lidamos com as exigências de identidade civil. Não era dado um significado especial para cada idade da vida.

A idade, da maneira cronológica como nós conhecemos hoje, não fazia parte da identidade na Idade Média e durante este período, as pessoas nem mesmo sabiam sua data de nascimento de forma exata, mesmo porque a ideia de contar o tempo, provavelmente, não tinha significado no cotidiano da época

1.2 – A CRIANÇA E A INFÂNCIA

Para falarmos sobre o lúdico será necessário entendermos o significado da palavra, e em seguida compreendermos sua utilização no decorrer da história. O lúdico vem desde a antiguidade clássica, e defendida por pensadores como Aristóteles e Platão que foram as bases do pensamento ocidental. Segundo a concepção platônica a ideia era de que o aluno deveria ser testado em suas habilidades. Já na concepção Aristotélica era de que deveriam haver o equilíbrio entre atividades físicas e intelectual.

Assim pode-se dizer que:

A palavra lúdica vem do latim *ludus* e significa brincar. “Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, e a palavra é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e que se diverte”. Por sua vez, o jogo possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdo do cotidiano, como as regras, as interações com objetos, o meio social e a diversidade de linguagem incluída em sua prática (RAU, 2011, p. 30).

Sendo assim, quando praticamos o ato de brincar dentro ou fora de sala de aula com os educandos estamos proporcionando momentos prazerosos, fazendo com que aprenda de forma agradável e que possa interagir com os outros de forma dinâmica e criativa. Onde sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, as outras pessoas e o mundo em que vive.

Com o renascimento surge uma nova visão sobre as atividades lúdicas, o período no qual uma nova concepção de infância desponta e tem como principal característica o desenvolvimento da inteligência através do brincar, modificando a ideia de que o jogo era visto somente como distração, passando então a ser visto como algo sério e destinado a educar a criança.

Sobre isso pode-se afirmar que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, a palmatoria vigente; o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos (KISHIMOTO, 2002, p.62).

A partir desta análise Kishimoto confirma a informação de que durante o renascimento o jogo teve grande utilidade para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de áreas como

história e geografia, com base de que o lúdico favorecia o desenvolvimento da inteligência, e contribuía de forma única para a formação integral das crianças. Na antiguidade o jogo parece como não sério aliado ao dinheiro. O renascimento valoriza como instrumento de aprendizagem dos conteúdos, gerar conversas, ilustrar valores e práticas do passado, ou até resgatar brincadeiras dos tempos passados (RABELAIS *apud* KISHIMOTO, 2011, p.32).

Tal forma de observar o jogo como ferramenta capaz de contribuir com o ensino, está relacionada com a nova visão da infância que inicia no Renascimento. Assim, Kishimoto (2011, p. 33), observa que: “A criança dotada de valor positivo de uma natureza boa, que se expressa espontaneamente através do jogo, perspectiva que irá unir-se ao Romantismo”, desde os tempos primitivos, mas foi somente no século XIX, com o surgimento da psicologia da criança, com o apoio da biologia que o jogo passou a ser reconhecido cientificamente.

Segundo Kishimoto (2008), *apud* Rau (2011, p. 147), “jogo educativo surgiu na época do Renascimento e amadureceu a partir da expansão da educação infantil, principalmente no século XX”. É nesse cenário que o jogo é entendido como recurso que facilita, desenvolve e ensina de maneira agradável e prazerosa.

Alguns autores contemporâneo caracteriza o século XXI como século da ludicidade, período que a diversão, lazer e entretenimento apresentam-se como condições muito pesquisadas pela sociedade. E por torna-se a dimensão lúdica alvo de muito interesse e desejos, faz-se necessário e fundamental.

Como a metodologia de ensino e aprendizagem, o lúdico já vem sendo utilizado desde a antiguidade, educadores como Zanluchi (2005); Carvalho(1992); Oliveira(2000); defendem que por meio do lúdico a criança tem a capacidade de desenvolver-se integralmente.

Nesse sentido, com base em (Vigotsky *apud* Rau, 2011, p. 9) pode-se dizer que:

O jogo propicia interações e atua a zona de desenvolvimento proximal, possibilitando a criança vivenciar situações que a levam a comportamentos além dos habituais. Para as crianças de 0 a 3 anos o objeto se sobrepõe ao significado. A criança precisa ver tocar e manipular os objetos. Para as crianças de 4 a 6 anos o significado se sobrepõe ao objeto. A criança vivencia papéis e situações do seu cotidiano por meio das brincadeiras. Enfim o jogo é uma ação colocada em pratica (VIGOTSKY *apud* RAU, 2011, 5). P. 9

A criança se desenvolve através do sócio-interacionismo, ou seja, aprendendo com meio onde está inserido, desenvolvendo habilidades sócio, psíquica e cultural, tornando a criança que faz parte de uma sociedade, onde o lúdico possibilita melhor oportunidade para o desenvolvimento externo e interno na construção de conhecimentos no âmbito das relações com os outros. Por exemplo, a maioria das crianças observa o dia a dia de seus pais em algumas de

suas atividades diárias e então tentam imita-la, é por meio das imitações que vão estabelecendo um aprendizado significativo.

Piaget em seus estudos sobre o desenvolvimento da aprendizagem e a importância do jogo no desenvolvimento cognitivo e sensorio motor da criança afirma que:

Quase todos os esquemas sensorio-motores dão lugar a um exercício lúdico. Esses exercícios motores consistem na repetição de gestos movimentos simples, com um valor exploratório: nos primeiros anos de vida, o bebê estica e recolhe os braços e pernas, agita as mãos e os dedos tocam os objetos e os sacode, produzindo ruídos ou sons. Esses exercícios têm valor exploratório porque a criança realiza para explorar e exercitar movimentos do próprio corpo, seu ritmo, cadencia e desembaraço, ou então para ver o efeito que sua ação vai produzir. É o caso das atividades em que a criança manipula objetos, tocando deslocando superpondo, montando e desmontando. Movimentando-se a criança descobre os próprios gestos e os repete em busca de efeitos (PIAGET *apud* RAU, 2011, p.91).

Segundo o autor o lúdico, é produzido pelos indivíduos, e que a aprendizagem começa desde cedo por meio do contato com os brinquedos e se dá por todo processo de desenvolvimento do ser humano. Portanto o brincar é natural na vida das crianças. É algo que faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo, prazeroso e que a criança é apenas aprendiz, reprodutora de cultura e conhecimento, um ser frágil e vulnerável, mas, na verdade, ela é tão sujeito de direito quanto o adulto, na condição social e cultural, haja vista que o ensino aprendizagem da criança dar se criança x adulto x criança.

1.3 - CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA DA CONTEMPORANEIDADE

Existem uma série de elementos que definem e caracterizam a infância e o professor que está atuando na educação infantil. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23, v.01):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

O desenvolvimento da criança e seu consequente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade.

A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem, além da interação criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for

compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v.01):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores têm a concepção que se aprende através da repetição, não tendo criatividade e nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante, fazendo com que os alunos mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23, v.01):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando.

Segundo a autora Azevedo (2013). O termo “infância” é, hoje, para nós. Em nossa sociedade é usada para identificar a fase inicial da vida do indivíduo, período em que ele ainda necessita de cuidados e atenção devido seu pouco tempo de estada no mundo. É importante salientar que a visão que se tem da criança é algo historicamente construído, por isso é que se pode perceber os grandes contrastes.

Segundo Rosseau (2012), é preciso compreender que a formação de todo sujeito resulta de diferentes contextos históricos e sociais e que, por essa razão, nenhuma condição é natural,

seja ela negativa ou positiva. Se as necessidades da criança não são vistas só como carências biológico- alimentares de sobrevivência, mas também como potencialidades latentes que precisam ser aguçadas e conduzidas pela ação (cuidado) do adulto, torna-se importante, o modo como são exercidos os cuidados do adulto em relação às crianças, na primeira infância, torna-se questão decisiva.

A partir, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) lei n 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Brasil, 1996) – se estabeleceu pela primeira vez a educação infantil como uma etapa constitutiva da educação básica. Só então tivemos oficialmente, no Brasil, a infância como objeto de educação.

Dessa forma, Azevedo compreende que a concepção sobre a infância é:

Considerada por muitos como período de transição para a adolescência e juventude e marcada pela brevidade, a infância- do vocabulário latino *infantia*: “idade até os sete anos”, caracteriza pela “falta de eloquência” e “dificuldade de explicar-se” – é tida como um período da vida humana em que a criança é incapaz de falar de si mesma e de discernir, encontrando-se totalmente dependente dos adultos (2013, p. 20).

Na visão da autora, essa infância não é a única vista perante a sociedade, pois vivemos em uma sociedade na qual a criança faz parte de um determinado contexto sociocultural, político, econômico, mas se houver mudança desse contexto, encontraremos outras crianças, com experiências de vida diferenciadas que, por mais pequenas que sejam, talvez não sejam vistas como tão inexperientes e ingênuas.

Nesse contexto, pode-se dizer que:

Enfatizamos que é importante entender a infância como um tempo em si; 20ensa-la integralmente, em sua totalidade. Isso diz respeito à síntese de múltiplas determinações, com base na perspectiva de que a criança deve ser compreendida em seu momento histórico, seu contexto familiar, suas condições financeiras, o contexto cultural da escola a qual frequenta, suas especificidades individuais, entre outros aspectos (ARROYO *apud* ROSENAU, 2012, p. 52).

Nessa perspectiva o sentimento de infância é algo que caracteriza a criança, a sua essência enquanto ser, o seu modo de pensar, que é diferente do adulto, e portanto merece um olhar mais específico. Infância e escola, entendendo a criança como sujeito histórico. A busca pela interpretação das representações infantis de mundo é objeto de estudo relativamente novo, que vem objetivando entender o complexo e multifacetado processo de construção social.

Na categoria analítica a Infância, a criança, que é vista como sujeito de direitos e singularidades. Há de se considerar, também, o momento histórico como uma das determinações entre o mundo físico e sociais da criança que sofre influencias e é diferente em cada um deles.

2 - CONCEITO DE LUDICIDADE

O lúdico está relacionado com a vida e desta forma está relacionado com o desenvolvimento do ser humano, principalmente no período da infância. No caso do seu desenvolvimento integral se dá através do lúdico, segundo Rau (2011, p.29) pode-se destacar que :O Brincar é coisa séria... Isso envolve uma atitude por parte do adulto, seja ela nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada à aprendizagem significativa.

A brincadeira é constituída por uma linguagem simbólica singular apoiada em brinquedos, objetos de uso cotidiano, materiais de construção e é baseado em regras que estejam diretamente associadas à infância, onde esses aspectos tornam-se relevantes nas brincadeiras em situações de aprendizagem.

Nessa perspectiva, Santos apud Rau (2011, P. 42) lembra que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como diversão”. A ação lúdica, como mencionado anteriormente, permeia todos os espaços e atividades desenvolvidas no âmbito da Educação Infantil, seja empreendida no espaço de tempo livre ou tempo dirigido, ambas proveitosas e significativas para formação integral da criança. O adulto que vivencia atividades lúdicas convive, revive e resgata com prazer à alegria do brincar, potencializando a transposição dessa experiência para o campo da educação através de jogos e outras atividades lúdicas.

2.1– O LÚDICO COMO CONSTITUIÇÃO DA AÇÃO HUMANA

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, também pode ser “entretê-lo com jogos infantis”, ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida

Vygotsky (1998), um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Ainda, o autor refere-se à brincadeira

como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

2.2- A LUDICIDADE: JOGOS E BRINCADEIRAS



Foto: Atividades lúdicas na aula de educação física Fonte: Acervo Bernardo



Foto: Brincando de Faz de conta Fonte: Acervo Bernardo

2.2.1 - A CRIANÇA E A INTERAÇÃO COM O MUNDO

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto - estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um

mundo melhor. Na fala da autora Kishimoto, a brincadeira infantil é caracterizada por uma ação espontânea da criança sozinha ou em conjunto com outras crianças, onde ela irá construir uma ponta da realidade com o imaginário. O brinquedo é visto como suporte da ludicidade e é através dele que a criança envolve-se nas atividades lúdicas e partilham com o outro, se conhece e conhece o outro. Partindo das brincadeiras na infância é que aumentam nas crianças as possibilidades de desenvolverem melhor os aspectos linguísticos, psicomotor, afetivo, social e cognitivo.

O professor tem um papel fundamental, sobretudo em estar atenta a idade e as necessidades de seus alunos para disponibilizar brinquedos adequados, os materiais devem ser suficientes de acordo com a quantidade dos alunos, o professor deve ser mediador e facilitador do processo ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, Teixeira (1995) afirma que “cabe ao educador oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras”.

Na reflexão de Maluf diz que:

A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva a experiência que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica (2009, p. 21).

Na visão da autora o professor deverá realizar atividades que possibilitem a integração das crianças em todas as áreas do conhecimento, para que o aluno de forma lúdica, possa realizar ações com que venha facilitar o desenvolvimento de suas múltiplas inteligências, onde possibilitará compreender a importância da ludicidade, visando a criança como protagonista, com grande capacidade de ensinar e aprender com a ludicidade, despertando nela paciência, curiosidade, descoberta, partilha, prazer, desejo, fantasia, criação e conhecimento contextualizado.

Com isso é possível afirmar que, o brincar na infância é a forma clara que a criança tem de aprender através do cotidiano que o cerca, quando a criança brinca de faz de conta ela enfrenta desafios cria diversas possibilidades de aprender, organizar pensamentos e elaborar suas próprias regras de convivência facilitando o seu desenvolvimento intelectual, físico e social, definindo um espaço adequado para interações entre sujeitos, e entre eles e a cultura, num ambiente pensado e organizado para criança viver a infância, atendendo as suas especificidades.

As atividades lúdicas favorecem significado concreto onde a criança encontrara soluções para suas dificuldades que irão surgir, seja na dimensão motora, social, afetiva ou

cognitiva, testando seus limites, medos, satisfazendo seus desejos, experimentando e inventando, criando e construindo e reconhecendo valores e atitudes, respeitando outras crianças e adultos que fazem parte de seu meio social.

Para a criança um objeto pode representar várias situações. Por exemplo: quando a criança brinca com uma cadeira, ela faz de conta que é um carro, e ainda uma vassoura na sua imaginação pode se tornar um cavalo, em outras situações, a criança brinca remetendo algum tipo de aprendizagem, não deixando seus pais, a professora, um animal enfim, a criança viaja no mundo da imaginação e da fantasia atribuindo outros papéis a si e aos objetos, para a criança isso não passa de uma brincadeira, mais para o professor essa brincadeira pode se tornar em assunto sério, ou seja, ela deve ser observada e respeitada e até mesmo incentivada por se tornar em ensino aprendizagem de si mesma e do mundo que o cerca. Pois segundo Kishimoto (2011, p.27) quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário.

As brincadeiras educativas, aquelas que remetem a um fim pedagógico, ou seja, para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento integral da criança, onde brincar torna-se pedagógico quando o adulto cria situações lúdica com intenção de estimular algum tipo de aprendizagem da criança através de brincadeiras e jogos pedagógicos.

Utilizar brincadeiras e jogos na educação infantil significa transportar para o lado do ensino aprendizagem condição de facilitar o desenvolvimento de conhecimentos a propriedades da ludicidade. A pratica da brincadeira percorre aspectos diversos na criança que serão de suma importância para o seu desenvolvimento biopsicossocial, sendo de suma importância para uma formação solida e concreta.

Nesse sentido, argumenta Emerique:

[...] penso que o próprio processo de aprendizagem pode ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro: tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando num laboratório de uma universidade estão lidando com sua curiosidade, com o desejo de descoberta, com a superação do não saber, com a busca do novo, que sustentam a construção de novos saberes (EMERIQUE, *apud* SOMMERHALDER, 2011, p. 28).

Desse modo, com base nesses pressupostos de que a utilização de brincadeiras e jogos, sejam de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, ainda se deixa muito a desejar quanto a valorização da brincadeira pelos professores e principalmente pelos pais, que não as vejam como recurso que venham contribuir no processo ensino-aprendizagem das crianças.

O brinquedo é um dos fatores mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Assim, Rau destaca que:

Cabe ao educador conhecer a necessidade de uma nova abordagem sobre o jogo que vá além de sua prática, aproveitando a motivação lúdica para estimular ainda mais a formulação de questionamentos construtivos, reflexivos e prazerosos, criando, assim, uma gama de oportunidades no processo de ensino-aprendizagem (2011, P. 118).

Então podemos dizer que isso é uma importante tarefa a ser resolvida, porque nem sempre a instituição de ensino atribui o devido valor ao brincar, o que acontece no máximo é integrar a brincadeira fazendo uma atividade dirigida, e também depende do profissional de educação estar preparado para mudanças e usar isso no seu cotidiano.

2.3- O LÚDICO E A EDUCAÇÃO

A Educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam à sua causa. Pensar em Educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências, a esse respeito entender que o brincar além de ser uma atividade espontânea nas crianças, é também por si só, um instrumento que comporta alegria, diversão entretenimento de práticas, de emoções e de construções de conhecimentos, pois isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela; por isso é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico.

Faz se necessário um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Portanto cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogo, por exemplo as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhados por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidades e uma expansão de movimentos, onde irá possibilitar um aprendizado diferenciado e significativo, pois através das atividades lúdicas a criança expressa seus sentimentos.

De acordo com a analogia de Antunes (2003) diz que: “Você, como educador, deve buscar o conhecimento sobre o que faz e sobre por que motivo o faz, visando ao domínio dos

instrumentos pedagógicos para melhor adaptá-los as exigências das novas situações educativas”.

Segundo o autor, a escola deve ceder espaços para que o professor possa organizar alternativas metodológicas onde as concepções, o planejamento do espaço, do tempo dos materiais, a liberdade de ação, e a intermediação do adulto fará a diferença no seu processo educativo. Onde despertará aptidões necessárias para o seu desenvolvimento harmônico, Pois através do brincar, a criança expressa sua maneira de ver o mundo e assim contribui para seu desenvolvimento integral.

A escola é um elemento de transformação da sociedade, sua função é contribuir, junto com outras instancias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com ela no sentido de que sua integração seja construtiva (FRIEDMANN, *apud* RAU, 2011 P.36).

Segundo o autor, atividades lúdicas são manifestações humanas, carregadas de magia e prazer, e a educação é um processo historicamente construído, e o educador possui um papel nesse processo, onde deve estimular o educando a buscar sua identidade e atuar de forma crítica e reflexiva na sociedade.

Com base nesse pensamento, o lúdico é uma ferramenta primordial que vem contribuir com a prática do professor além de preencher as necessidades de uma criança, pois é através do brincar que a criança expressa seus sentimentos.

Nas palavras de Kishimoto diz que;

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (2008, p. 37).

Nesse sentido uma observação atenta, pode indicar aos professores que sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida, introduzindo novos personagens ou novas situações que torne o jogo mais rico e interessante para as crianças, interessando-se por elas animando-as pelo esforço.

É importante mencionar que o brinquedo enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da educação infantil supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização.

O Referencial Curricular Nacional da educação Infantil diz que:

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é indispensável que haja riqueza e diversidade nas experiências que são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas as brincadeiras ou as aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta (BRASIL, 1998, p. 27)

O professor ao estudar a ludicidade em seus aspectos teóricos e práticos, saberá utilizá-lo como recurso pedagógico, voltado a contribuir com o ensino aprendizagem da criança. Assim, quando a criança apresenta algum tipo de dificuldade de aprendizagem em uma área do conhecimento, o educador pode buscar metodologias e recursos pedagógicos que auxiliem na significação dos conteúdos.

O lúdico utilizado pelo professor em sua pratica contribui significativamente na realização dos objetivos educacionais, e o aluno, ao praticá-lo não se limita apenas a brincar livremente, iniciada pelo simples fato de jogar, mas principalmente por participar ativamente do processo de construção do conhecimento:

Quando participa de um jogo, a criança elabora e reelabora suas atitudes, organiza estratégias e pensamento, utiliza o raciocínio e a memória. Expressa seus sentimentos de alegria na vitória e frustração na perda, sozinha e junto aos seus colegas, fortalecendo-se emocionalmente ao lidar com suas reações emocionais, desenvolvendo o autoconhecimento, a autonomia e a perseverança (ALMEIDA, *apud* RAU, 2011, P. 103).

O autor favorece a ludicidade como recurso pedagógico que favorece o processo ensino-aprendizagem, por contar com a utilização de diferentes maneiras de expressão, linguagens e por considerar diversas possibilidades de ação e estratégias, tentativas e maior aceitação do erro.

O professor não precisa ensinar a criança a brincar, pois a brincadeira acontece espontaneamente, o que realmente precisa é oferecer espaços onde possa acontecer as brincadeiras e materiais adequados, dessa forma, um ambiente bem estruturado, permite o enriquecimento das competências imaginativas e criativas da criança.

Segundo o autor as brincadeiras aconteçam de maneira diversificada, proporcionando as crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem irá brincar. Além disso, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

O processo de aprendizagem é desencadeado a partir da motivação. Esse processo se dá no interior do sujeito, estando, entretanto, intimamente ligado às relações de troca que o mesmo estabelece com o meio, principalmente, seus professores e colegas. Assim, nas situações escolares, o interesse é indispensável para que o aluno tenha motivos de ação no sentido de apropriar-se do conhecimento.

Segundo Friedmann *apud* Rau, (2001, p.130)

A oportunidade de o indivíduo expressar seus sentimentos por meio do jogo só será possível em um ambiente que facilite a expressão, e é papel do educador proporcionar esse espaço. Ao ser estimulada à aprendizagem por meio de diferentes materiais pedagógicos ou brinquedos, a criança explora o espaço livremente e de diferentes maneiras, estabelecendo, assim, um vínculo entre o objeto e as relações que o antecedem. Isso ocorre porque os objetos utilizados na aprendizagem não possuem uma existência neutra, mas refletem o próprio processo interior do educando e do professor.

Com base no pressuposto de que a prática pedagógica possa oferecer alegria às crianças no processo de aprendizagem, o lúdico deve ser reconhecido pela escola como ferramenta importante e necessária para o desenvolvimento integral da criança, e assim proporcionar o ensino por meio do jogo, é dizer que a criança aprende brincando.

Vale ressaltar que a formação lúdica do professor contribui para efetivação dessa prática. E é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

Os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

Santos, *apud* Rau (2011 p. 38) “defende que formação lúdica contribui para a criatividade, o cultivo da sensibilidade e saber buscar a afetividade”. O adulto que observa a atividade lúdicas relembra e resgata com prazer a alegria do brincar, impulsionando a transposição dessa prática para o campo da educação através do jogo.

O brincar possibilita trabalhar com diferentes tipos de linguagens, o que contribui com a transposição e a representação de conceitos criados pelos adultos para as crianças.

Nesse sentido, educar significa ir além da transmissão de informações ou de oferecer ao educando apenas um caminho, limitando com isso seu próprio conhecimento.

Para Vygotsky *apud* Kishimoto (2011, p. 67) “o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade.

Costa cita que;

Educar é ajudar a pessoa tomar consciência de si mesma, dos outros, e da sociedade, oferecendo ferramentas para que o outro possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar (COSTA, *apud*, RAU, 2011, p. 38).

Dessa forma é importante que o educador tenha domínio dos instrumentos pedagógicos, onde poderá criar situações favoráveis para desenvolver o ensino- aprendizagem através da ludicidade. E a partir daí aumentar as possibilidades de traçar caminhos compatíveis com seus valores e para diversas circunstâncias da vida.

De acordo com a RCNEI, onde afirma que: As crianças precisam de um ambiente que estimule o seu potencial criativo, com ações que priorizem o brincar ou as aprendizagens específicas e ainda que a brincadeira é uma ação que desenvolve linguagem simbólica, evidenciando a diferença entre fantasia e realidade” (BRASIL, 1997, P.28).

A possibilidade de desenvolver as interações levando em consideração a criança como cidadã e um sujeito histórico-cultural e de direitos que nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, oportunizando que as possibilidades de a aprendizagem e o prazer andarem juntos, é que destacamos a importância de o professor compreender como se dá o desenvolvimento da linguagem na criança, pois mediante essa compreensão é que ele poderá planejar situações intencionais de aprendizagem. Pois muitas vezes educadores apontam que em relação ao jogo, no contexto escolar, as experiências lúdicas como a recreação, revelam a visão do lúdico apenas como diversão e em momentos livres, o que empobrece as possibilidades de intervenção no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Destacamos a importância do professor em ter conhecimento nos fundamentos teóricos, onde a sua atuação como docente possa ser consciente e intencionalmente planejada, que seja também comprometida com o desenvolvimento de uma prática pedagógica transformadora e eficaz, onde precisará ser sustentada pelos conhecimentos específicos e que envolvem o trabalho do professor. Assim, terá domínio dos conhecimentos necessários para desenvolver uma prática pedagógica coerente, tendo relevância no desenvolvimento do ensino-aprendizagem das crianças.

Em relação, aos benefícios do brincar, podemos dizer que estão ligados ao desenvolvimento infantil. Tanto o brincar pelo brincar, quanto o brincar dirigido (jogos), fazem bem à criança e ao seu desenvolvimento em todos os aspectos, pois sabemos que é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É brincando que a criança expressa vontades e desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais oportunidades a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento como já mencionamos anteriormente são inúmeros os benefícios causados pelo brincar, sendo eles alguns aqui citados, deixa as crianças mais felizes e alegres, bem como as diverte,

desenvolve habilidades físicas, ensina a respeitar as regras, ajuda na socialização, no aprendizado, na criatividade, na relação com o próximo..

De acordo, com a LDBEN, em seu artigo 32, inciso IV, que diz: *“ o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social.”*

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que elas passem de um estágio de desenvolvimento para outro. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua autoestima e independência.

Nas palavras de Rau diz que:

Assim, o brincar constitui-se em uma atividade que coloca à disposição do educador e do educando questões do cotidiano que envolve as relações sociais. O resgate da memória da infância, suas relações familiares, a visão que a criança tem da sua própria vida são conteúdos férteis para análise das necessidades afetivas das crianças, pois ao representar papéis ela dispõe de elementos que, não explicam, pelo menos deixam transparentes determinados comportamentos e atitudes (2011, p. 85).

O brincar e o jogo, por sua vez, são compreendidos como atividades de mesma natureza; no entanto, o brincar se constitui em ação, brincadeira, divertimento, imitação, faz de conta, expressão livre. Já o jogo, se constitui num espaço de vivência diverso do universo habitual, onde a fantasia e a realidade se cruzam e existe um conjunto de regras e normas determinadas que caso quebradas podem destruir este universo, que é um lugar de exercitação de habilidades adquiridas por experiência e vivências.

As razões para brincar são inúmeras, pois sabemos que a brincadeira só faz bem, e só não entendemos porque em muitos lugares isso incomoda tanto algumas pessoas, pais, professores sabemos que o brincar é um direito da criança, como apresentado na Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança e do Adolescente, acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se. Então vimos que, a criança tem o direito de brincar pois está amparada por lei, e esta é mais uma razão para brincar, além das inúmeras que já citamos, porque o brincar favorece a descoberta, a curiosidade, uma vez que auxilia na concentração, na percepção, na observação, e além disso as crianças crescem, movimentam-se no espaço, descobrindo o seu próprio corpo.

O brincar tem um papel fundamental neste processo, nas etapas de desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança representa o mundo em que está inserida, transformando-o de acordo com as suas fantasias e vontades e com isso solucionando problemas.

3. O LÚDICO E O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM



Foto: Educandos Interagindo com outros

Fonte: Acervo Bernardo

3.1 - O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA A PARTIR DA TEORIA DE VIGOTSKI E PIAGET

De acordo com Vygotsky (1998, 1997, 1982), aos processos psicológicos da criança são construídos de injunções do contexto sociocultural. Onde seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na essência vivida em seu cotidiano que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade mas inclusive as formas de pensamento do ser humano.

Vygotsky em seus estudos sobre o desenvolvimento, mental, social e individual da criança, afirma que:

O desenvolvimento da criança encontra-se, assim, intrinsecamente relacionado a proposição da cultura. Essa apropriação implica uma participação ativa da criança na cultura, tornando próprios dela mesma os modos sociais de perceber, sentir, falar, pensar e se relacionar com os outros. “Eu me relaciono comigo mesmo como as pessoas se relacionam comigo [...]. Eu sou uma relação social comigo mesmo.” A diversidade e a complexidade dessas relações sociais internalizadas são constitutivas do drama experiência do pelos sujeitos (2009, p.8).

Na visão do autor para que haja o funcionamento mental, social e individual encontra-se a possibilidade humana de criação e uso de signos, onde os signos são um meio de relação social e se destaca a sua importância e o estatuto da forma verbal de linguagem no

desenvolvimento humano e na formação da consciência. Sendo as palavras como modo de comunicação com o outro, onde desempenham um papel primordial não só no desenvolvimento do pensamento, mas na evolução histórica da consciência como um todo.

A criança precisa ser considerada como membros efetivos dessa sociedade, a criança não apenas que a linguagem escrita está presente no cotidiano desses sujeitos, mas também e, sobretudo, que ela confere um significado distinto as suas práticas sociais.

Partindo daí Vygotsky, afirma que as crianças eram introduzidas na cultura pelos pais ou pelos adultos que as rodeiam, ou seja, o meio onde elas estão inseridas para a sua formação. Ele acreditava que as representações mentais, juntamente com a utilização de símbolos, auxiliavam na relação do indivíduo com o mundo.

De acordo com a LDBEN n 9.394\1996, em seu art. 29, destaca que:

A integração das áreas de desenvolvimento e aprendizagem quando aponta que “a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (RAU,2011, p.102).

A LDBEN afirma que em relação ao desenvolvimento da criança é preciso enfatizar a importância do contato entre eles, pois é a partir desse contato ela começa a se conhecer e conhecer o outro, culminando com o aprimoramento do pensamento verbal em um processo histórico-cultural nas formas naturais da fala e do pensamento, se socializando com sua faixa etária com mediações em que o educador necessitava de práticas e teorias que sejam relevantes a necessidades de compreensão referente ao desenvolvimento integral da criança, e que possibilite criação e recriação estimulando-as a criatividade e desenvolvimento de suas habilidades, despertando assim possibilidades de afetividade, desenvolvendo o cognitivo e social da criança de forma contextualizada.

Sob essa linha de reflexão, argumenta Piaget:

O jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois, ao representar situações imaginárias, a criança tem a possibilidade de desenvolver o pensamento abstrato. Isso acontece porque novos relacionamentos são criados no jogo entre significados e ações. Na atividade lúdica, a criança expressa sua personalidade, o que contribui para evolução da imagem do corpo (PIAGET *apud* RAU, 2011, p.58).

O brinquedo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, etc.

Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

O brincar não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do brincar a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

Desta forma, a criança é um ser social em um contexto no qual as crianças participam efetivamente como atores sociais de pleno direito, deveres, igualmente considera-las sujeitos capazes de interagir com os signos e símbolos, a partir da interação com os outros, destacando que o ensino-aprendizagem da escrita é o acesso ao objeto do conhecimento como um direito da criança.

3.2. O LÚDICO NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

Vigotsky (1998) acentua o papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois quando a criança brinca, joga, ela revela o seu estado cognitivo, auditivo, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo que o cerca como as pessoas, coisas e símbolos. O brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, onde a perspectiva educativa apresenta um sentido ampliado, para além da transmissão de um conjunto de saberes escolares. É educar para a vida, trata-se de possibilitar à criança aprender a conciliar o individual e o coletivo, a satisfação do desejo inconsciente e as exigências do convívio civilizado. Reconhecer a importância do lúdico para a infância envolvendo o real e o imaginário, não podendo perder de vista o vínculo entre o pensar, o agir e o sentir.

A criança desenvolve a sua capacidade de argumentar, raciocinar, criticar, interagir, de como chegar a um resultado, percebendo o quanto isto é necessário para dar início a atividade em si.

A brincadeira, por sua vez, encontra fundamento na fala de Kishimoto (1994) quando é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar

conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas (RAU, 2011, p. 50).

De acordo com a análise da autora Kishimoto (2008), a brincadeira infantil possibilita a criança a representar por meio da imitação, diferentes papéis presentes em seu cotidiano. Quando brinca de faz de conta, a criança organiza os seus pensamentos, estabelece regras, o que facilita a transferência do mundo adulto para o seu universo particular, a brincadeira é recriada com seu poder de imaginação e recriação.

O brincar tem grande importância para o desenvolvimento infantil, pois através das regras internalizadas nos jogos e nas brincadeiras a criança vai dimensionando o seu vocabulário, aprendendo a respeitar o outro e se desenvolvendo coletivamente. Esses elementos constituídos nos jogos contribuem para a construção de um sujeito solidário e a formação de sua identidade.

Como podemos observar, as atividades lúdicas são fontes precisas de interação, que sempre estiveram presentes na vida das pessoas, passando de geração em geração, carregando consigo diferentes formas de relações sociais e o prazer de brincar. Assim sendo, levar em consideração a história da criança, propondo momentos onde a criança possa exercer o direito de se expressar livremente durante as brincadeiras de faz de conta, é dar possibilidades a criança a ampliar seu conhecimento do mundo. O lúdico é um instrumento de grande importância para facilitar o ensino. O brincar é uma tarefa essencial do educador.

Nesse sentido pode-se dizer que:

As crianças desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo utilizando objetos, bem como desenvolvem a noção de causalidades, chegando a representação e, finalmente, a lógica. As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; assim esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos, quanto emocionais. Estando mais motivados durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente (OLEQUES *apud* RAU, 2011, p.58).

Diante dessa afirmação, é importante criar espaços, que ofereça oportunidades para que a criança possa desenvolver seu pensamento através da sua imaginação. E para que isso faça parte do cotidiano da criança, tanto no convívio familiar como no espaço educativo, faz-se necessário o uso da ludicidade, pois através dos jogos e brincadeiras, é que a aprendizagem passa a ter significado no desenvolvimento do ensino e aprendizagem da criança.

Sabemos que a criança é um ser histórico que se desenvolve de acordo com meio em que vive, e para seu avanço cognitivo, motor, afetivo e social, é importante que o adulto assuma seu papel quando considera que as formas como a criança se relacionam com o mundo, constitui-se em conhecimentos dependendo de sua idade. Nesse sentido percebesse que o

brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação.

O lúdico tem papel primordial no desenvolvimento cognitivo da criança, pois contribui como elemento facilitador de representar fatos de sua realidade através de sua própria atividade ao imitar o adulto, e outras crianças. O brinquedo então aparece como pedaço de cultura colocado ao alcance das mesmas, onde se tornará seu parceiro nas brincadeiras. Ao manipular os brinquedos a criança começa a desenvolver as habilidades representativas, onde ao usar a sua imaginação se apropria de um universo de sentidos e não somente de ações (BROUGÈRE, 1990).

Pode-se dizer, a partir de Vygotsky (2004), que a brincadeira que inclui representações de papéis reconhece o indivíduo em sua “totalidade”, e de acordo com Vygotsky (2004, p.6) “coloca em sua ação o pensamento, memória, imaginação, sentimento, resolução de conflitos etc”.

Assim pode-se destacar que:

[...] A criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma imaginação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção a realização consciente de seu propósito. Finalmente surgem as regras que irão possibilitar a divisão do trabalho e o jogo na idade escolar (VIGOTSKY *Apud* RAU, 1984, p. 82).

Na visão do autor, o desenvolvimento da criança se dá a partir do contato com o meio em que vive, pois são essas relações que contribuem para que a criança internalize na memória fatos de sua realidade e assim pode utilizar de forma positiva no decorrer de sua vida, onde poderá expressar sua individualidade e sua identidade. Kishimoto, (2011, p. 55) afirma que: “No desenvolvimento das crianças, é evidente a transmissão de uma forma para a outra através do jogo, que é a imaginação em ação. A criança precisa de tempo e de espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia”.

Segundo autora, para que ocorra o desenvolvimento da criança, passando de uma etapa para a outra, é preciso que introduza jogos na vida das crianças, pois são esses instrumentos que irão auxiliá-las através da imaginação, contribuindo então de maneira significativa para a construção de sua identidade. Kishimoto, (2011, p. 69), diz ainda que: “o brinquedo tem grande importância no desenvolvimento, pois cria novas relações entre situações no desenvolvimento, pois cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais”.

A utilização de jogos na infância, possibilita a criança não só preencher necessidades que são necessárias para seu pleno desenvolvimento e mudam de acordo com sua idade, mas

também participar da cultura lúdica para compreender o seu próprio universo, Vygotsky *apud* Kishimoto (2011 p. 67) afirma que “à medida que a criança vai se desenvolvendo, vai havendo uma modificação, primeiro predomina a situação e as regras são ocultas (não explícitas), quando vai crescendo, vai prevalecendo as regras (implícitas) e a situação imaginária fica oculta”.



Foto: Educandos brincando com os tipos de solo Fonte: Acervo Bernardo

O brincar não faz parte apenas do presente da criança, mas também fará parte de seu futuro, pois à medida que vai vivenciando a ludicidade vai possibilitando a criança ampliar seu universo e assim por meio dessas apropriações que as crianças aprendem as regras que antes eram vistas como explícitas vão se tornando oculta.

3.3. O LÚDICO E A PRÁTICA PEDAGÓGICA

Estabelecida à caracterização geral do que é o “lúdico e brinquedo” e em que consiste o “brincar”, passamos agora a focar, de maneira mais específica, a teoria de um dos autores que mais têm contribuído para a compreensão do papel do brinquedo/brincar no desenvolvimento da criança em idade pré-escolar – a teoria de Piaget.

Como veremos, para esse autor, a criança em idade pré-escolar conhece o mundo através do relacionamento que ela estabelece com pessoas e objetos, sendo que deste mundo fazem parte o brinquedo e os jogos, ambos assumindo diferentes modalidades e contribuindo de diferentes formas para o desenvolvimento do pensamento infantil.

Cabe ao educador por meio da intervenção pedagógica propiciar atividades significativas que levem a uma aprendizagem de sucesso. Para que isso aconteça é necessário que o professor reflita sua prática pedagógica percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefa, mas alguém que sente prazer em aprender.

Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível e que contribuirá significativamente para formação de cidadãos que atendam as demandas do século XXI.

De acordo com Freire (1996, p.67) “Saber que deve respeito à autonomia e identidade do educando exige de mim uma prática em tudo coerente”.

Palavras que levam a refletir sobre a importância de uma prática pedagógica voltada a valorização e respeito da individualidade do aluno. Mas a preocupação com uma educação significativa, atualizada e que respeite o aluno, não começou hoje. Podemos perceber isso claramente através das palavras de Freinet (1975, p.38) “o professor deve ter sensibilidade de atualizar a sua prática”.

O autor com essas colocações chama o professor a pensar sobre sua prática visualizando a necessidade de uma constante atualização. Reflexão essa que o autor e também educador já fazia nos anos vinte do século passado, propondo uma mudança na escola que considera teórica demais. Fazendo inclusive sugestões como o uso de: jogos pedagógicos, trabalho em grupo, aulas passeio, jornal escolar, entre outras.

Defendia ainda a ideia de que a escola deveria ser um lugar bastante alegre com atividades prazerosas, como a brincadeira, por exemplo, sobre o qual nos fala Winnicott (1975, p32) “A criança brinca para buscar prazer, para controlar ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade, por fim para comunicar-se com as pessoas”. E com base no Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil: “A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo-lhe material adequado, assim como espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacional”. (1998 V1, p.29).

Mas para que isso ocorra o professor precisa ter sensibilidade ao intervir permitindo que as crianças possam elaborar através da brincadeira de forma pessoal e independente, suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras. E o brincar é uma das atividades fundamentais da criança. Através da brincadeira ela fala, elabora seus sentidos, busca compreender o mundo.

Para Oliveira (1995, p.36) “No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende; objeto e significado”. Ou seja, a brincadeira possibilita a ação com significados, além disso, as situações imaginárias fazem com que as crianças sigam regras, pois cada faz-de-conta supõe comportamentos próprios da situação, ao brincar com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho por exemplo, ela se relaciona como o significado em questão (a ideia de carro) e não com o objeto concreto que tem nas mãos.

Para Vigotsky, “A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”. (1979, p.4).

E a infância é tempo de brincar, está é uma verdade que não se pode mudar. Para o adulto, o jogo e a brincadeira são atividades para as horas de lazer, um passatempo. Para as crianças é algo muito sério, que permite dar asas à imaginação, permitindo descobrirem a si mesmos e ao mundo. Desse modo vemos a importância do jogo na vida da criança, sendo o mesmo, uma atividade construída socialmente e culturalmente. É uma forma de a criança entrar em contato com a cultura.

Segundo Piaget (1978, p.29), “os jogos de regra são: a atividade lúdica do ser socializado”. Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais. E é principalmente na escola, que a criança começa a incorporar regras de conduta, a se socializar, entrando é na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos”. (1991, p.122).

A criança envolve-se em um mundo ilusório nos quais todos os desejos são realizáveis, desenvolvendo através do brinquedo sua imaginação, onde através da fantasia um simples pedaço de pau transforma-se de acordo com seu desejo. A criança cria um mundo de papéis e relações sociais. E assim, os jogos despertam na criança interesse e atração, onde ao mesmo tempo em que, participam com prazer desfrutam da oportunidade que eles lhes oferecem para o seu desenvolvimento.

Enfim, através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando sentimentos como amor e medo. No jogo a criança se coloca em movimento num universo simbólico, projetando-se no mundo ao seu redor.

A escola ao valorizar o lúdico, estendendo-o também ao ato pedagógico, ajuda às crianças a formarem um bom conceito de mundo, um mundo onde a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados.

A ação física é a primeira forma de aprendizagem da criança, estando à motricidade ligada à atividade mental, a criança se movimenta pelo prazer do exercício para adquirir maior mobilidade e explorar o meio ambiente.

Toda a ação humana envolve atividade corporal, a criança movimenta-se nas ações do cotidiano: brincar, correr, saltar e dançar, são algumas das atividades que estão ligadas a sua necessidade de experimentar o corpo não só para o seu domínio, mas na construção da sua autonomia. O jogo, a brincadeira fazem parte deste maravilhoso mundo do movimento e estarão presentes nas mais diversas atividades aqui propostas, as quais serão permeadas pela ludicidade e a busca constante do envolvimento de todas as crianças.

O trabalho com jogos e brincadeiras é sem dúvida, um grande avanço para superação de uma prática desestimulante e estática. O professor que vê nas atividades lúdicas um recurso valioso para a aprendizagem de seu aluno, com certeza terá seus objetivos alcançados com maior êxito.

4 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para realizar este trabalho de cunho pedagógico e teórico acerca da construção de conhecimento, como princípio educativo, usou – se uma pesquisa básica bibliográfica, e de campo, elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e materiais disponibilizados na Internet. Em relação à sua natureza, foi reforçado uma pesquisa de campo que segundo Andrade(2009), recebe esse nome por ser realizada no local que ocorre o problema. O objeto de estudo, através do contato maior entre pesquisador e ambiente a ser pesquisado, favorecendo a realização da pesquisa, a mesma buscou estudar a qualidade das práticas pedagógicas da Educação Infantil, com objetivo de obter informações acerca das práticas pedagógicas desenvolvidas por estes professores e suas implicações na educação das crianças.

A escolha por este tipo de técnica de obtenção de dados se deu pela sua facilidade em adquirir informações acerca do problema estudado conforme diz Marconi e Lakatos 2009, p.278, “O objetivo da entrevista é compreender as perspectivas e experiências dos entrevistados”. Deste modo por meio da entrevista foi possível explorar melhor os sujeitos da pesquisa, buscando seu posicionamento acerca das práticas pedagógicas desenvolvidas nas salas da educação infantil. Confrontou –se a realidade com as informações obtidas na entrevista.

5 - ANÁLISE DE DADOS

A análise dos dados coletados aqui tem por objetivo identificar se as pedagogas da Unidade Municipal de Educação Infantil pesquisada estão utilizando a metodologia do lúdico em sala de aula e como essas brincadeiras estão sendo trabalhadas, além de tratar da abordagem do lúdico durante a formação acadêmica desses profissionais.

Com este intuito, aplicamos um questionário com seis questões com duas professoras que atuam na Educação Infantil, onde as mesmas trabalham nas turmas do Maternal e Infantil respectivamente. A partir do questionário, realizamos discussões em relação aos conteúdos expostos mediante as respostas a seguir. Para iniciar o questionário, perguntamos para as entrevistadas o que elas entendem por ludicidade. O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus”, que quer dizer “jogo”. Se o significado do lúdico estivesse preso à sua origem, o termo “lúdico” estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

Acerca da percepção sobre a ludicidade observou-se que as entrevistadas tem conhecimento sobre o assunto, como pode ser ressaltada na fala da professora “J¹”, onde a mesma diz que o lúdico é [“a forma de se relacionar com coisas e pessoas de maneira que possibilitem momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos. Despertando à liberdade de expressar livre e solidariamente, com criatividade, imaginação.”] Já a professora “L²” diz que a [“Ludicidade é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, raciocínio de uma criança através de jogos, música, dança, mímica. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros.”].

De fato, quando damos a oportunidade das crianças brincarem livremente, estamos concebendo as mesmas a usar as suas fantasias, a sua imaginação. A partir disso a resposta da professora “J” corrobora com Emerique (2003, p.19. apud), onde Brougère (1998) afirma que: “O jogo não é mais do que um meio de expressão de fantasias inconscientes, de conteúdo ocultos. Assim, devemos incentivar a criança na expressão de sua fantasia...”.

Já a professora “L” afirma que os alunos desenvolvem a criatividade através de jogos, música, dança ou mímicas, interagindo com os outros. Essas manifestações artísticas também são propostas das Diretrizes Curriculares, onde afirmam que estas, sempre criam oportunidades para inúmeras brincadeiras. No entanto, essas experiências no campo das artes devem fazer parte da vida diária das crianças.

¹ Professora da turma Maternal, graduada em pedagogia.

² Professora da turma jardim II, graduada em pedagogia.

Foto: Alunos da professora L fazendo apresentação para os seus responsáveis



Fonte: Acervo de Heloise Bernardo

Através dos estudos e das respostas das professoras, entende-se que o lúdico vai muito além dos jogos e das brincadeiras, pois o que traz a ludicidade para a sala de aula é mais a “atitude” lúdica do educador e dos educandos.

As entrevistadas ainda nos falaram como trabalham o lúdico no cotidiano escolar, onde se faz importante observar se esta metodologia está sendo usada pelas profissionais e se a mesma está usando-as de forma correta. "J" diz que o lúdico ["está presente em toda a rotina da sala de atividades da acolhida a saída com músicas, jogos, brincadeiras, momento da leitura, recreações e etc."] e "L" afirma usar essa metodologia ["Através de jogos que contribuam para desenvolver na criança a sua socialização, criatividade, espontaneidade e o seu desenvolvimento cognitivo."]

Percebe-se então que hoje, as atividades lúdicas estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar, percebe-se pelas respostas das professoras, principalmente da "J", que a todo o momento é utilizado este ato lúdico como forma de ajudar no desenvolvimento dos alunos. Podemos perceber que para “J;”, as atividades lúdicas podem desenvolver a aprendizagem da criança de forma dinâmica, onde através da interação, as crianças podem valorizar a cultura e construir seus conhecimentos a partir da sua relação com o meio e com as pessoas desenvolvendo sua linguagem, capacidade afetiva ou através das experimentações com regras, desenvolvendo seu raciocínio e pensamento.

A professora “L” em suas poucas palavras nos diz que as atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento das crianças, pois as mesmas ["...criam mecanismos para assimilar os conteúdos propostos de forma prazerosa"], ou seja os educadores devem apresentar

situações educativas, onde permitam que as crianças relacionem o que já sabem com o que lhe está sendo apresentado.

A escola e os educadores tem o dever de influenciar no desenvolvimento das capacidades das crianças, pois a aprendizagem destas depende da interação com outras pessoas, bem como de alguns recursos. Recursos esses, que utilizados pelos pedagogos como o faz-de-conta, a linguagem, imitação, brincadeiras, entre outros.

Criar condições para o desenvolvimento sugere investimento em um ambiente que conte com suportes de imobiliários, equipamentos que criem oportunidades de trabalhar em grupos, construindo significações e ressignificando práticas... para que possam organizar o espaço de maneira que contemple a brincadeira, a imaginação, a criatividade e a descoberta próprias da infância. (KRAMER, 2013, p. 277).

Para isso, se faz necessário perguntar ainda se essas professoras percebem diferença no rendimento e no interesse dos seus alunos pelas atividades quando estas dispõem de suporte lúdico. Segundo "J", ela percebe sim, pois ["... o processo de interação e participação é maior e mais prazeroso, tanto para o aluno que está construindo seu conhecimento, como para o professor que possibilita essa aprendizagem."] e para a "L", essas atividades lúdicas interferem sim no rendimento dos seus alunos.

Na entrevista questionamos também a formação acadêmica das professoras perguntado - lhes como foi visto o lúdico, através de disciplinas, estágios ou outra experiência que poderiam vir a contribuir. Segundo "J", o lúdico foi visto ["através de algumas disciplinas que já instigava o prazer de ensinar brincando construindo e de minha pratica de sala de aula, pois já trabalhava na educação."] e para "L" esse ato foi visto também através de algumas disciplinas que abordavam essa temática. E a mesma afirma ainda que sua especialização foi do Ensino da Arte e Educação Física na Infância, que favoreceu mais ainda seus conhecimentos em relação ao lúdico.

Podemos perceber que o Ensino Superior deve ser completo e seu currículo deve apresentar disciplinas que favoreçam a formação do educador. Muitos professores entendem o que é a ludicidade, mas não sabem ainda como aplicar essa metodologia em sala de aula. Vale ressaltar, que mesmo que este assunto esteja sendo mais abordado no currículo, ainda falta ser estudado com mais eficácia e serem relacionados com a prática em sala de aula.

Fonte: Alunos da professora J brincando de faz de conta com a cultura do município.



Fonte: Acervo de Heloise Bernardo

Partindo desse propósito, questionamos por último prática das entrevistadas, (principalmente em relação ao lúdico) no início de sua atuação profissional na educação infantil com relação a sua prática de hoje. No entanto a professora "J" afirma que:

"Hoje sou mais consciente da necessidade de me aperfeiçoar, preocupada em ser uma profissional da educação comprometida com a qualidade de minha prática pedagógica, reconheço a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional das crianças. Portanto me dedico a vivenciar novas experiências, buscar corrigir e aprimorar." (PROFESSORA "J"),

Vale ressaltar a importância dos profissionais da educação ter uma formação contínua, buscando uma qualidade de suas práticas pedagógicas para melhor educar as crianças. Segundo a PROFESSORA "J", com o passar dos anos suas práticas foram sendo lapidadas e aprimoradas, pois para ela somos eternos aprendizes. É obrigação de todo profissional procurar se atualizar a cada dia para ser um bom profissional.

6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com educação infantil requer um cuidado enorme, pois a mesma acontece no início da vida escolar, como também da formação da criança. Busca-se muito mais do que a transmissão de conteúdo, pois se sabe que a escola tem um papel bem mais valioso, que é proporcionar a entrada dessas crianças para a jornada da vida, cuidando-as e educando-as de forma prazerosa. Com base nos estudos do presente trabalho e na observação a partir da entrevista, percebeu-se que as professoras das turmas pesquisadas dominam a compreensão do lúdico, e fazem o uso de atividades com fundamentação lúdica nos diversos momentos da sua rotina de forma consciente.

Observa-se então, que esta metodologia(O LÚDICO NÃO É METODOLOGIA ?) é muito bem aceita nas salas de aula, pelos professores de Educação Infantil. De acordo com as professoras e com os resultados observados a utilização de atividades lúdicas proporciona um melhor desempenho e envolvimento das crianças nas atividades realizadas. Quando existe a aplicação de atividades sem suporte lúdico é necessário um maior esforço para alcançar a atenção dos alunos e para obter um retorno sobre o conteúdo com que se desejou trabalhar.

Sabe-se que a utilização do lúdico ainda passará por dificuldades, isto acontece devido a algumas disciplinas e projetos que não são ofertados de maneira correta durante a formação acadêmica dos profissionais. Por isso, é importante que os profissionais estejam cientes de que precisam ter uma formação continuada, participando de cursos e fazendo especializações que possam contribuir para o rendimento dos alunos.

No que se refere a aplicação de atividades é importante que os profissionais estejam preparados e que a escolha destas precisa ser feita com cuidado, seguindo um processo de reconhecimento das turmas, do nível de desenvolvimento intelectual, físico e emocional, entre outros, para que assim possa se realizar de forma satisfatória o despertar do imaginário das crianças e o resgate do prazer proporcionado pelo brincar, todos eles unidos ao aprendizado, como atua a instituição pesquisada.

A intenção é apontar a ludicidade como uma alternativa para a metodologia utilizada na educação infantil, não como um recurso único, mas como uma estratégia que não impossibilita utilização simultânea de outros recursos e estratégias metodológicas.

As atividades lúdicas são uma mídia privilegiada para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal e a cooperação. Apoiada sempre na qualidade do suporte de como planejar, preparar e dirigir atividades lúdicas exitosas, e também na qualidade da mensagem, procurando transmitir para as crianças um conteúdo educacional adequado e

desejável. Podendo assim, entrelaçar suporte e mensagem, de forma a produzir um veículo adequado à formação de cidadãos plenos, autoconfiantes, éticos e construtivos.

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem. O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e pela influência da televisão. Com toda essa questão chegou-se à conclusão da necessidade de se retornar aos estudos dos jogos.

É importante salientar nesse momento os benefícios que o jogo fornece à aprendizagem das crianças no que diz respeito ao desenvolvimento físico–motor envolvendo as características de sociabilidade, como trocas, as atitudes, reações e emoções que envolvem as crianças e os objetivos utilizados.

Apesar de tantas teorias defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos e dos movimentos espontâneos da criança, elas estão longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade livre dos atos. Para que isso ocorra de maneira proveitosa torna-se necessário aperfeiçoar e instruir professores, sendo que a utilização dos jogos de forma errônea é o principal ponto negativo deste recurso, por isso, é necessário salientar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático–pedagógicas, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, na ludicidade envolvendo todo o contexto escolar.

O jogo implica para a criança mais que o simples ato de jogar, é através dos jogos que ela se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo; ao jogar a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada.

O papel do professor durante o processo didático–pedagógico é provocar participação coletiva e desafiar o aluno a buscar soluções. Através do jogo que pode-se despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções é necessário também criar ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

Os jogos, segundo Piaget, tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos e reinventar as coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação deve

ser realizada ao longo da infância e consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação.

Em relação ao jogo, a criança passa por diversas etapas, sendo que cada uma delas possui esquemas específicos para assimilação do meio. O jogo representa sempre uma situação-problema a ser resolvida pela criança, e a solução deve ser construída pela mesma, sendo, portanto, uma boa proposta o jogo na sala de aula, pois propicia a relação entre parceiros e grupos, e nestas relações, podemos observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias para a vitória, e as relações diante das derrotas.

Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que o jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.

Por fim, conclui-se que o lúdico deve ser aplicado como um agente facilitador do desenvolvimento da criança, pois este pode ser trabalhado através de incentivos que podem ser ofertados pelo professor como um instrumento de aprendizagem. O lúdico implica para a criança mais que o simples ato de brincar, é através dos jogos que ela se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo; ao jogar a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada. O papel do professor durante o processo didático-pedagógico é provocar participação coletiva e desafiar o aluno a buscar soluções. Através do jogo que pode-se despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, apresenta suas soluções é necessário também criar ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupos de seu cotidiano

7 - REFERENCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação Lúdica – **Prazer de estudar Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

ANTUNES. C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis: vozes. 2003.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2ª Ed. Rio de Janeiro, LTC, 1981.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

BERNABEU, Natalia. **A brincadeira como ferramenta pedagógica**/ Natalia Bernabeu e Andy Goldstein. – São Paulo: Paulinas, 2012. – (Coleção pedagogia e educação. Série ação educativa).

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Básica: Brincadeira e interações nas diretrizes curriculares para a educação infantil** – Brasília: MEC, SEB, 2012.
BRASIL. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC / SEF, 1998.

COUTINHO, Angela Scalabrin. **A prática docente com os bebês**. Porto Alegre: Grupo A Educação S.A: 2013. Disponível em: www.revistapatio.com.br

FERNANDES, V. de J.L. A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE**. 104. Ed.

FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3ª edição, 1995.

FERREIRA, Antônio Gomes. A infância no discurso dos intelectuais portugueses do Antigo Regime. In: FREITAS, Marco Cesar e KHULMANN JR, Moisés. **Os intelectuais na história da infância**. São Paulo: Cortez, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança**. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

FREINET, C. **As Técnicas Freinet da Escola Moderna**. Lisboa: Editorial Estampa, 1975.

FREIRE P. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes Necessários a Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FORTUNA T. R. e SILVA N. S. **Concepções sobre o brincar dos bebês**. Porto Alegre: Grupo A Educação S.A: 2013. Disponível em: www.revistapatio.com.br

<http://www.educador.brasilecola.com/orientacoes/dez-jogosbrincadeiras-para-educacao-infantil.htm>. Acesso 22/06/18.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed.

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KRAMER, Sonia. **Infância, formação e cultura: uma trajetória de pesquisa e / em curso**, 1ª Ed. Campinas- SP: Papiros, 2013.

LAKATOS, E.M. e MARCONI, M.A. **Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2009.

_____, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei 9394/96, 20 de dezembro de 1996.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de; **Educação infantil: fundamentos e métodos**/Zilma Ramos de Oliveira. – 2. Ed. – São Paulo: Cortez, 2005.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibplex, 2011

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física. Infantil**. Universidade Estadual de Londrina. Londrina: SC, 2011.

SIMÃO, Márcia Buss. ROCHA, Eloísa Acires Candal. Crianças, infâncias, educação e corpo. Nuances: estudos sobre Educação. Presidente Prudente, SP, ano XIII, v. 14, n. 15, p. 185-204, jan./dez. 2007.

APÊNDICE A: Entrevista aplicada aos professores

ANEXOS I

ENTREVISTA (JARDIM I E II)

Sexo: () feminino () masculino Idade: () até 30 anos () 31 a 50 anos () 50 em diante

Grau de Instrução:

() Ensino Médio (Pedagógico)

() Ensino Superior Incompleto: _____

() Ensino Superior Completo: _____

() Especialização: _____

Tempo de atuação na educação: () 1 a 3 anos () 4 a 6 anos.

1. Qual a sua opinião sobre o lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil?

2. Ao longo de sua prática docente, você desenvolve atividades lúdicas, como: jogos e brincadeiras na sala de aula? Justifique.

3. Como é trabalhado o lúdico em sala de aula?

4. Quais os materiais que você utiliza para desenvolver a ludicidade em sala de aula?

5. A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem das crianças?

6. Na sua opinião, qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

Obrigada pela colaboração.

ANEXO A: SUGESTÕES DE BRINCADEIRAS UTILIZADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segue algumas sugestões que poderão auxiliar o professor no cotidiano da sala de aula, bem como fora dela.

Caixa de Sensações: o professor pode encapar uma caixa de tênis fazendo um furo em forma de círculo, com dez centímetros de diâmetro. O professor deverá organizar materiais como retalhos, flocos de algodão, pedaços de lixa, tampinhas, caixinhas e outros objetos e ir colocando-os por uma das extremidades, a fim de que a criança, com a mão do outro lado, identifique o material.

Caminho Colorido: com folhas de papel pardo, faça um caminho para que as crianças carimbem os pés, com tintas coloridas. É uma atividade que envolve muito as crianças, e as deixam muito felizes.

Toca do Coelho: Dispor bambolês no pátio da escola de forma que fiquem duas crianças em cada um e que sobre uma fora do bambolê. Ao sinal do professor, as crianças deverão trocar de toca, entrando duas em cada um. Sempre sobrar uma criança fora da toca.

De onde vem o cheiro? A professora irá passar perfume em um paninho e o esconderá na sala, num lugar fácil, onde os alunos deverão descobrir de onde vem o cheiro.

Dentro e Fora: Fazer uma forma geométrica bem grande no chão e pedir que as crianças entrem na delimitação desse espaço. Se quiser o professor poderá fazer outra forma dentro da que já fez onde irá pedir que os alunos adentrem também, explorando ainda que se a forma é pequena eles irão ficar apertados.

Arremesso: O professor fará uma linha no chão, usando fita crepe e as crianças deverão arremessar garrafinhas plásticas cheias de areia, para frente. O professor irá medir as distâncias e verificar quem conseguiu arremessar mais longe. Depois, em sala de aula, poderá fazer um gráfico explicativo.

Pneus: Esses podem ser usados para várias brincadeiras, como pular dentro e fora, se equilibrar andando sobre a parte de sua lateral ou ainda quem consegue rolar o pneu de um determinado lugar até outro sem deixá-lo cair.

Que som é esse?: Com faixas de TNT preto, vendar os olhos dos alunos e fazer diferentes barulhos usando instrumentos musicais, latas, brinquedos, etc., a fim de que as crianças identifiquem os mesmos.