



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

NAZILDA DOS SANTOS BARRETO

BRINCADEIRAS COMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO

**ABAETETUBA – PARÁ
2018**

NAZILDA DOS SANTOS BARRETO

BRINCADEIRAS COMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão de curso apresentado a Universidade Federal do Pará para obtenção do título de graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Helem Betel Negrão da Silva Alencar.

ABAETETUBA – PARÁ
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B273b Barreto, Nazilda dos Santos.
Brincadeiras como processo de aprendizagem na educação /
Nazilda dos Santos Barreto. — 2018.
41 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^a. Helem Betel Negrão da Silva Alencar
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de
Pedagogia, Abaetetuba, 2018.

1. educação. 2. Ludicidade. 3. Lúdico. 4. Criança. 5.
Brincadeiras. I. Título.

CDD 370



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

BRINCADEIRAS COMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão de curso apresentado a Universidade Federal do Pará para obtenção do título de graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Helem Betel Negrão da Silva Alencar
Orientadora:

Prof^a. _____
Membro da Banca

Aprovado em: ____/____/____

Prof^a. _____
Membro da Banca

Conceito: _____

DEDICATÓRIA

A Deus, pois foi ele quem abriu as portas e deu a oportunidade de eu fazer um curso superior e além do mais, ter colocado pessoas maravilhosas em minha vida para me dar forças e animo para que não desistisse e está concluindo meu curso.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida que nos concedeu.

À Universidade Federal do Pará pela oportunidade de realizar um curso superior.

A professora Betel pela dedicação e orientação competente.

Aos membros da banca examinadora pela revisão do texto e sugestões valiosas.

Aos colegas de curso pela amizade durante a graduação.

A meu Pai Aldemiro Francisco dos Santos pelo incentivo

A minha Mãe Zenaide dos Santos pela ajuda com minha filha

A meu esposo Ocinaldo Barreto pela paciência e incentivo

A minha filha Naendrya Barreto que foi minha inspiração para concluir o curso

E as pessoas que me ajudaram direta e indiretamente com incentivos para que eu
pudesse concluir o curso.

EPÍGRAFE

A brincadeira é considerada como um espaço de aprendizagem, onde a criança ultrapassa o comportamento cotidiano habitual de sua idade, onde ela age como se fosse maior do que é, representando simbolicamente o que mais tarde realizará (VYGOTSKY, 1991)

RESUMO

O presente trabalho argumenta sobre a brincadeira como processo de aprendizagem na educação, é um tema importante e necessário no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança e tem como objetivo geral analisar os aspectos históricos, aprendizado e desenvolvimento da criança na educação infantil por meio da ludicidade. A metodologia apresentada foi bibliográfica, do tipo descritiva que se baseia em levantamentos de autores como: Antunes (2005), Anna e Nascimento (2011), Cardoso (2017), Cintra e Jesuino (2010) e Kishimoto (1997), que retratem o tema e o detalhamento da pesquisa. O objeto de estudo para pesquisa foram jogos, brincadeiras, cantigas e também argumentos teóricos de autores que discutem o assunto, assim como também demonstrar a importância da prática como projeto relacionado sobre o tema, como processo de aprendizagem na educação infantil. Com a pesquisa verificou-se a grande necessidade de se discutir a ludicidade na educação da criança como uma das metodologias necessárias para o processo de ensino, sendo que a criança aprende brincando. E com essa pesquisa espera-se contribuir com a educação das crianças e também incentivar os educadores a trabalhar com a ludicidade para fazer com que o alunado tenha mais interesse pela educação escolar, principalmente quando estão saindo do laço familiar para um novo convívio.

Palavras – Chaves: educação. Ludicidade. Lúdico. Criança. Brincadeiras.

ABSTRACT

The present work argues about play as a learning process in education, is an important and necessary theme in the process of learning and development of the child and has as general objective to analyze the historical aspects, learning and development of children in early childhood education through playfulness. The methodology presented was a descriptive bibliography based on surveys by authors such as: Antunes (2005), Anna and Nascimento (2011), Cardoso (2017), Cintra and Jesuino (2010) and Kishimoto (1997). topic and detail of the research. The object of study for research were games, games, songs and also theoretical arguments of authors who discuss the subject, as well as demonstrate the importance of practice as a related project on the theme, as a learning process in early childhood education. With the research it was verified the great necessity to discuss playfulness in the education of the child as one of the methodologies necessary for the teaching process, and the child learns by joking. And with this research it is hoped to contribute to the education of the children and also to encourage the educators to work with the playfulness to make that the pupil has more interest for the school education, mainly when they are leaving the familiar tie for a new conviviality.

Key - words: education. Ludicidade. Ludic. Child. Just kidding.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 HISTÓRICO DOS JOGOS LÚDICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	13
1.1 O LÚDICO NO MUNDO	13
1.2 O LÚDICO NO BRASIL	17
2 LUDICIDADE E ATIVIDADES LUDICAS EM SALA DE AULA	21
2.1 CONCEITO DE LUDICIDADE	21
2.2 AS ATIVIDADE LUDICAS	22
2.2.1 Diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras.....	22
2.2.1.1 Brinquedos.....	22
2.2.1.2 Jogos	23
2.2.1.3 Brincadeiras.....	27
2.2.2 Cantigas	29
2.2.3 Importância das atividades lúdicas na educação da criança.....	30
3 DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA POR MEIO DA LUDICIDADE.....	32
3.1 METODOLOGIA.....	32
3.2 RESULTADOS E DISCUSSÃO	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERENCIAS.....	40

INTRODUÇÃO

A educação da criança inicia desde o ambiente familiar, é nela que aprende as primeiras concepções de vida e o ato de brincar, de se relacionar com alguém por meio da brincadeira, do jogo. E quando inicia o período da escolarização as brincadeiras, jogo, os objetos manuseados passam a ter outro fator importante para o aprendizado na educação infantil, que é a ludicidade, pois o lúdico é necessário para mudar a rotina do professor em sala de aula.

Para se ter conhecimento da ludicidade e usa-la como método em sala de aula é importante ter conhecimento histórico do assunto por isso o objetivo da pesquisa é analisar os aspectos históricos, aprendizado e desenvolvimento da criança na educação infantil por meio da ludicidade. E os específicos são: Analisar o histórico do lúdico na educação infantil; Observar a importância da brincadeira como processo de aprendizagem na educação infantil; Estudar jogos e cantigas como brincadeiras para o desenvolvimento do alunado na educação infantil.

O papel do professor em sala de aula é de suma importância, pois este vai a busca de novas metodologias para melhorar sua prática, é um dos métodos que vem chamando atenção, o lúdico é uma ferramenta para o processo de aprendizagem das crianças.

O presente intitulado despertou para o tema, para melhorar a prática em sala de aula e adquirir novos conhecimentos a respeito do assunto e principalmente contribuir com a sociedade e pessoas interessadas a respeito do tema.

Dentro da educação infantil a brincadeira é muito importante, pois as crianças vão aprendendo vários conceitos que o docente ensinar, elas aprendem melhor quando há uma descontração, principalmente quando o professor realiza jogos e brincadeiras lúdicas, pois elas precisam do concreto e do abstrato na sua aprendizagem ou conhecimento.

Ao brincar com jogos, a criança faz uma relação entre seus conhecimentos e o que está visualizando, pois assim a criança vai construindo seus conhecimentos e socializando-se em grupo com outras, aprendendo e ensinando as regras da brincadeira.

Para Vygotsky (1995, p.30), brincadeira é considerada como um espaço de aprendizagem, onde a criança ultrapassa o comportamento do cotidiano habitual de sua idade, onde ela age e cria uma nova forma de socializar e interagir com os outros.

Através das brincadeiras e dos brinquedos a criança cria relatos, histórias, personagens, tudo por meio da imaginação. A imaginação da criança, a cultura do lúdico está ligada ao psicológico e suas capacidades. A cultura do lúdico não é feita somente de brincadeiras com brinquedos é feita também de imaginações.

Nesta abordagem do processo educativo, o professor não deve prender o aluno somente no conteúdo, sendo que em algumas escolas existem esse quadro de professor que foca só no conteúdo e deixa a criança amedrontada, pois nesse processo educativo o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem pessoal, social e cultural onde a criança faz da brincadeira um meio de comunicação e prazer.

O primeiro capítulo, argumenta sobre o histórico dos jogos lúdicos na educação infantil, dando ênfase primeiramente sobre o lúdico no mundo, destacando a concepção de ludicidade e de brincadeira em cada lugar e época. Visto que em ambientes diferentes a educação da criança acontecia de formas diferentes.

Outro ponto discutido foi sobre o lúdico no Brasil, iniciando sobre a formação da sociedade brasileira e o resgate da mistura de cultura nos dias atuais. Sendo que a brincadeira, a culinária, dança, cantigas vêm desde a origem brasileira por meio dos povos indígenas.

No segundo capítulo aborda ludicidade e atividades lúdicas em sala de aula, começando pelo conceito de ludicidade, de lúdico e destacando a concepção de alguns autores sobre o conceito do assunto.

Ainda neste capítulo é destacado a diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras e para exemplificar melhor a teoria o acréscimo de alguns jogos tanto para leitura e escrita como para matemática, além dos jogos, brincadeiras e cantigas foram descritas para melhorar o entendimento do tema abordado e da ideia para os leitores e principalmente para os que atuam na educação infantil.

No terceiro capítulo, encontra-se a metodologia abordando o tipo da pesquisa o levantamento bibliográfico utilizado, objeto de estudo, dando significado a pesquisa realizada referente ao tema. Além disso, os resultados e discussão acerca do tema e do aprendizado e conhecimento adquirido.

Após o último capítulo, estão as considerações finais fazendo um esboço de tudo que foi abordado e confirmando a introdução e o desenvolvimento do trabalho e da pesquisa bibliográfica realizada. Além do mais, finalizo com as referencias bibliográficas que são os dados dos autores e dos materiais pesquisados para escrita deste.

Com este trabalho pretendo contribuir com a sociedade e com professores que atuam na educação infantil para que possam da uma aula significativa e prazerosa para seus alunados.

1 HISTÓRICO DOS JOGOS LÚDICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1.1 O LÚDICO NO MUNDO

É importante ressaltar que lúdico se origina do latim “ludus” que quer dizer jogo. “[...] O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano [...]” (LEAL, 2011, p. 11). No entanto, o lúdico deixou de ser uma simples brincadeira e passou a ser uma ferramenta na sala de aula para os professores, para que pudessem melhorar sua metodologia e tornar o ensino prazeroso para as crianças.

De acordo com a afirmação de Baby e Castagini:

A palavra lúdico se origina do latim ludus que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. (p. 1377)

A brincadeira é importante para o desenvolvimento e aprendizagem da criança desde o seu nascimento, pois o brincar é um momento de aprendizagem, descontração e muita diversão na vida infantil, elas socializam em grupos e ao mesmo tempo aprendem regras das brincadeiras. As regras escolares nas brincadeiras é uma atividade na qual a criança encontra-se livre para agir da forma que deseja.

Além do mais, de acordo com Feijó (1992 apud BABY E CASTAGINI, p. 1376) argumenta que: “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”. Ou seja, o lúdico é a ponte para o processo de aprendizagem e o professor tem que pensar o conteúdo juntamente com o tipo de brincadeira que irá utilizar, pois o momento de brincar deve ter objetivos e significados que a aprendizagem e o desenvolvimento do alunado.

A ludicidade tem um histórico no mundo e no Brasil de como ele é importante na vida do ser humano e demonstra em diversos anos e regiões diferentes maneiras o uso da brincadeira na educação da criança. O brincar está presente na vida do ser humano por muitos anos, até nos dias atuais, de acordo com o contexto histórico vivido pela humanidade sempre foi natural e utilizado na educação da criança para

seu desenvolvimento cognitivo e afetivo com as demais pessoas que estão ao seu redor.

O professor na postura de educador não usa o lúdico na sala de aula somente como uma simples brincadeira. “Ao contrário o lúdico é um recurso pedagógico que envolve a brincadeira de maneira seria, pois deve ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o educando, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.” (CINTRA, et. al, 2010, p.226)

De acordo com Cintra et. al (2010) “Mesmo nas comunidades primitivas ou na sociedade atual, o brincar propicia ao educando uma construção simbólica do mundo” (p.227). Para falar de ludicidade, brincadeira, jogos e outros, não tem como deixar de relatar o contexto histórico sobre a ludicidade e infância, sendo que ambos são essenciais no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Por volta do século VI, na sociedade primitiva, o aprendizado infantil era por meio da imitação nas atividades cotidianas. A educação da criança acontecia de geração a geração, pois a aprendizagem ocorria a partir do contato com a prática.

No período da antiguidade, houve uma nova organização de sociedade, “[...] ideal de educação sofria influencia da sociedade e nesse período houve o surgimento das primeiras escolas, apenas pessoas que tinham influencia econômica que eram atendidas nessa instituição”.

De acordo com o texto de Ana e Nascimento (2011, p.2). “Na história antiga o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos [...]”. Em cada época o uso e concepção da ludicidade eram diferentes, sendo que o brincar é um ato de liberdade e expressão para seu desenvolvimento e aprendizado.

De acordo com Santos (2010, p.12), a ideia de associação do estudo com outras projeções acontece desde a educação greco-romana, a educação associava-se com base nas projeções de Aristóteles e Platão.

Ainda com base no texto de Santos, na Grécia Antiga, primava nos primeiros anos d vida da criança, que a educação fosse baseada em jogos educativos praticados por ambos os sexos. Nos jogos era introduzida matemática lúdica, aplicando cálculos, problemas extraídos da vida e dos negócios. Era também dada importância do jogo didático nas diferentes áreas de ensino.

Em meados de 367 a. C, Platão mostrou a importância do uso dos jogos para o aprendizado e desenvolvimento das crianças. Segundo Antunes (2005, p.56, apud

LEAL, 2011, p. 11) na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação. Portanto o lúdico partiu da Grécia Antiga, e com o tempo foi desvalorizado por meio do cristianismo.

Comênio afirma palavras de Lutero sobre educação nas escolas “[...] para que as crianças experimentem nos estudos um prazer não menor que quando passam dias inteiros a brincar com pedrinhas, bolas e corridas” (COMÊNIO, 1957, p.156, apud SANTOS, 2010, p.11). Então, os historiadores já davam importância no prazer do brincar, jogar e desenvolver atividades em sala de aula por meio da brincadeira.

Antunes (2005, p.58) argumenta que “foi a partir do século XVI, que os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança”. A partir de então a ludicidade começa a ter lugar na educação, vista como importante para o desenvolvimento da criança.

Já no século XV, Rabelais argumentou que o ensino deveria ser por meio de jogos, para o ensino de leitura, desenho, jogos de cartas e fichas que serviam para ensinar a aritmética e até mesmo a geometria.

Vários teóricos contribuíram para que o lúdico fosse inserido na educação escolar como processo de ensino e aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento físico, cognitivo e sensório-motor da criança. Por isso destaca-se no século XVIII Rousseau e Pestalozzi, o século XIX Dewey e no século XX Montessori, Vygotsky e Piaget.

As teorias de Vygotsky argumentam sobre o desenvolvimento do ser humano a partir do aprendizado que a relação direta e indireta do ser humano com o meio e com os demais faz com que funções psicológicas superiores se desenvolvem no ser humano. Ele cita a importância do jogo como instrumento para o desenvolvimento da criança, os jogos e regras criam nos envolvidos no momento da brincadeira uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), que fica entre a zona de desenvolvimento real e potencial, visto que estas proporcionam estímulos e conquistas em busca de significados.

Ao utilizar o lúdico para o ensino do professor está mediando o aprendizado dos alunos que, a partir da ZDP pode efetivamente adquirir um conhecimento, proporcionando alterações em sua estrutura cognitiva (ANNA E NASCIMENTO, 2011, p.3).

Além do Vygotsky, Wallon e Piaget, são referencias sobre as teorias do desenvolvimento humano.

Para Vygotsky (1995, p.37), brincadeira é considerada como um espaço de aprendizagem, onde a criança ultrapassa o comportamento do cotidiano habitual de sua idade, onde ela age, como se fosse maior do que é, representando simbolicamente o que mais tarde realizara.

O brincar é uma importante forma de comunicação por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem na vida da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma uma relação estreita entre a brincadeira e aprendizagem. Assim percebemos que o brincar, a imaginação e a imitação são duas funções psicológicas superiores que estão sempre em interação, permitindo a criança criar e recriar o mundo a sua volta.

Para Vygotsky (1995, p. 47) a brincadeira “cria na criança uma forma de desejo” Ensinar o desejo relacionando a seu um fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira as maiores aquisições que no futuro torna-se seu nível básico de ação real e moralidade.

A brincadeira revela-se como um instrumento de extrema relevância para o desenvolvimento da criança, sendo uma atividade normal da base infantil. O brincar deve ser estimulado por meio de novos métodos. A relação entre desenvolvimento, o brincar e mediação são primordiais para a construção de novas aprendizagens.

O papel que o brincar exerce na formação e no desenvolvimento das crianças é relevante, visto que grande parte das crianças, especialmente as que estão na idade pré – escolar, vivem no mundo do faz de conta, no qual a criatividade e a imaginação são características marcantes, não existe qualquer atividade como brinquedo e a brincadeira no desenvolvimento da criança.

Existe uma vinculação entre atividade e funções psíquicas, assim pode afirmar sua relevância para a educação infantil, as atividades lúdicas podem ser um melhor caminho de interação entre o adulto e a criança, entre si gerar formas de desenvolvimento e reconstrução de conhecimentos.

O educador deve utilizar os jogos com um objetivo de desenvolver o aprendizado ao alunado, por isso não foi somente Vygotsky que falou sobre o jogo, Piaget também teve fortes influencias em argumentar o desenvolvimento da criança

e dividiu o uso dos jogos em 4 (quatro) estágios e cada um tem um nível e objetivo na brincadeira, a exemplo:

- Sensório-Motor: 0 a 2 anos (zero a dois anos de idade) – As crianças repetem as situações por prazer, a brincadeira ainda não é com regras, é o início do aprendizado da criança.
- Pré-Operatório: 2 a 7 anos (dois a sete anos de idade) – fase egocêntrica da criança, período de exercício mental, neste estágio deve ser ensinado à criança a compartilhar, repartir, saber o que é seu, do seu colega e a brincar em conjunto.
- Operatório-concreto: 7 a 11 anos (sete a onze anos de idade) – a criança age sobre o mundo concreto, real e visível, surge as habilidades, desenvolvimento de um senso moral e de valores.
- Operatório formal: a partir dos 11 anos – distingue o real do possível, tem base do caráter hipotético-dedutivo.

A criança antes da idade pré-escolar não tem noção e não imagina o significado da brincadeira, ela ainda está presa ao concreto, ainda não entende o faz de conta precisa amadurecer. As primeiras brincadeiras da criança tem haver com a sua realidade, daquilo que vivencia. De acordo com Bastos (2014):

Brincando, a criança pode envolver-se em um mundo imaginário e ilusório capaz de alguma maneira de realizar seus desejos, como na brincadeira de escolinha, onde passa a vivenciar o papel de professora, a partir de sua experiência real. (p. 66)

Nessa faixa etária de idade qualquer objeto pode representar um brinquedo, a exemplo a vassoura pode ser um cavalo, o palito um avião, desde que voe e faça barulho, ou seja, qualquer objeto pode se tornar um brinquedo de sua imaginação, outra forma de brincar é quando estão em grupo de crianças brincando as ações e a brincadeira se torna a realidade da sala de aula ou de seu ambiente familiar.

1.2 O LÚDICO NO BRASIL

A mistura de raças e culturas no Brasil que ocorreu há séculos deixou marcas da ludicidade, e os precursores do lúdico são os portugueses, índios e negros que até hoje as brincadeiras são mantidas no Brasil. E a história do desenvolvimento da ludicidade tem a ver com a formação da sociedade brasileira que ocorreu pela

mistura de raças, etnias, pessoas de vários povos que se juntaram formando uma nova etnia. É importante resgatar essa mistura cultural para o ensino dos alunos nos dias atuais.

Segundo Anna e Nascimento (2011) os jogos, cantigas e brincadeiras que temos atualmente vem desses povos, mas não se pode afirmar qual o povo originário de cada um. No entanto,

O que devemos ressaltar é justamente que, o que temos é um material importante trazido como herança dos nossos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles. (ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 23)

De acordo com o escrito percebe-se a importância do resgate cultural de um povo, pois assim sabemos de onde se originam as coisas construídas pelo ser humano. O exemplo são os filhos dos índios que construíam seus brinquedos com materiais próprios da natureza, sendo que os indígenas tiravam seu próprio sustento dela, pescando, caçando e além do mais as tinturas que passavam no corpo também era natural, ou seja, não necessitavam comprar tudo pronto como atualmente. Infelizmente a globalização chegou até as tribos indígenas e essa realidade mudou.

Os negros não foram diferentes dos índios em relação a sua sobrevivência, eles também trouxeram seus costumes como: dança, culinária, cantigas, vestimentas e outros. Também para se manter caçavam e pescavam. A ludicidade com brinquedos era de sua criação.

Já a vinda dos portugueses para o Brasil trouxe significados diferentes, enquanto negros e índios usavam a ludicidade como meio de sobrevivência, os portugueses a tinham somente como lazer e fonte de conhecimento. Anna e Nascimento (2011) citam em seu texto que:

Já no final da Idade Média e início da Idade Moderna em meados do século XV a Igreja Católica, tornou-se responsável por extinguir os jogos da educação por considerar o jogo algo profano. Seu uso para o ensino volta a ter destaque logo em seguida com os jesuítas, mas que não se perpetuou, pois em meados de 1758 os jesuítas foram expulsos e o Brasil ficou sem nenhum sistema organizado de ensino. Hora ou outra vinham professores enviados de Portugal para ministrar cursos, tais como o curso de álgebra, segundo uma carta régia de 1799, sobre o ensino de matemática no Brasil.

Percebe-se a resistência da igreja em relação à educação escolar e o desenvolvimento do conhecimento por outros meios e o tradicionalismo ganha força nesse período. A busca por novos métodos não tinham direitos. Somente na atualidade que há uma nova característica na educação, principalmente na infantil, em colocar a ludicidade como fonte metodológica para o processo de ensino e aprendizado.

Por volta do século XX houve a Pedagogia Nova, o Positivismo, o Tecnicismo do Ensino de Ciências.

“Nas primeiras décadas do século XX, o aprender fazendo, a pesquisa investigatória, o método da redescoberta, e de solução de problemas como também as feiras e clubes de ciências foram as grandes mudanças ocorridas para um ensino que até então não tinha essa preocupação”. (ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 24)

Com o fim da Primeira República, a Revolução de 1930 se tornou importante para a educação brasileira. Então criaram o Ministério da Educação e Saúde Pública, tendo como primeiro Ministro da Educação Francisco Campos. Essa época ficou marcada a abertura do Capitalismo para o meio de produção no Brasil. “A partir daí temos uma nova realidade que era a mão de obra especializada e para tal era preciso investir na educação” (ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 25)

Outro marco importante para a educação, foi em 1932, com o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova, lançado por um grupo de educadores, é um documento que apresenta a diversidade teórica e ideológica. E com a nova Constituição de 1934 passa a ser direito de todos, dever da família e do poder público.

Para melhoria da educação no século XX, temos a criação dos PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais), que propuseram alguns objetivos: que “deveriam ser alcançados ao final de cada ciclo em que o aluno estudasse, proposta de quais conteúdos deveriam ser desenvolvidos, mecanismos de avaliação, orientações didáticas, para os professores”. (ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 28)

A contextualização histórica da ludicidade na educação e dos marcos referentes para melhoria destes é de fundamental importância para conhecer e aprender de onde surgiram os primeiros passos educacionais. O aprendizado do sujeito deve contribuir com a sociedade, por se tornar um sujeito crítico, intelectual e

além do mais, sua interação com o meio traz novos conhecimentos e se torna o principal ator de transformação da sociedade.

A brincadeira lúdica estimula a pessoa a explorar sentidos vitais, operatórios e psicomotores, proporcionando aos sujeitos o desenvolvimento completo de suas funções cognitivas, ou seja, ajuda a desenvolver a leitura, escrita e cálculos matemáticos e além do mais a coordenação motora fina e grossa. “Considerando que os jogos estão presentes nas vidas, não só da criança, mas também dos adultos, isto os torna instrumentos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de qualquer pessoa [...]” (ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 30). Os professores tem um papel fundamental de estimular as atividades lúdicas tanto em crianças como em adultos, para que estes tenham um aprendizado significativo e assimilar os conteúdos ensinados brincando.

Além disso, o brincar ajuda a criança gastar suas energias, melhorar sua autoestima, ter autonomia e principalmente seu interesse pela educação formal, pois durante a brincadeira a criança libera a energia tendo um aprendizado significativo.

2 LUDICIDADE E ATIVIDADES LUDICAS EM SALA DE AULA

2.1 CONCEITO DE LUDICIDADE

Os profissionais da educação devem ir sempre à busca de novas metodologias para ser satisfatório o aprendizado do alunado. Uma das práticas que o corpo docente tem utilizado é o lúdico em sala de aula, principalmente na educação infantil, que é o início da educação básica. Então se pergunta o que é ludicidade? O que é lúdico?

De acordo com o dicionário Michaelis lúdico é: Relativo a jogos, brinquedos ou divertimentos; relativo a qualquer atividade que distrai ou diverte; Relativo a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo.

Através das brincadeiras e dos brinquedos a criança cria relatos, histórias, personagens, tudo por meio da imaginação.

A imaginação da criança, a cultura do lúdico está ligada ao psicológico e suas capacidades. A cultura do lúdico não é feita somente de brincadeiras com brinquedos é feita também de imaginações. No entanto, o tema ludicidade tem sido discutido por muitas pessoas, as discussões feitas pelos teóricos trata sobre histórico da ludicidade, diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras, com o intuito de demonstrar a importância da ludicidade.

Cardoso (2008, p.57, apud Cardoso e Patury, 2017, p. 3) argumenta:

A etimologia do vocábulo lúdico, surge do latim ludus que significa brincar ou jogar. Convém ressaltar que, na língua portuguesa, o termo lúdico é um adjetivo lusório, embora venha sendo utilizado sem justificativas gramaticais, como substantivo e tradução do francês jeu, do inglês play e do alemão Spiel. Assim, no intuito de tentar abranger os variados termos, existe o termo ludo e, modernamente, o neologismo lúdico ou ludicidade.

O termo ludicidade tem vários significados, mas ambos são sinônimos, e tem um valor essencial para o desenvolvimento da criança, é uma metodologia usada por muitos docentes, porém deve ter um objetivo a ser cumprido e não ser colocada apenas como brincadeira.

A ludicidade é uma metodologia pedagógica significativa nas atividades, “[...] o lúdico é um recurso pedagógico e social, uma ferramenta que o educador pode utilizar em sua prática pedagógica, que o auxilia na dinâmica da sala de aula, bem como, na descoberta da realidade social do aluno.” (CARDOSO E PATURY, 2017,

p. 4). Ou seja, o método utilizado pelo professor em sala de aula ajuda no aprendizado e desenvolvimento da criança.

2.2 AS ATIVIDADE LUDICAS

2.2.1 Diferença entre jogos, brinquedos e brincadeiras.

Jogos, brinquedos e brincadeiras têm suas diferenças e importâncias no processo de aprendizagem das crianças, ambos ajudam no desenvolvimento. Jogos são feitos por meio de regras, brinquedos são objetos que a criança brinca sem regras feitas, ela cria suas próprias regras de acordo com o que está brincando, vai de acordo com sua imaginação e a brincadeira é a ação cometida por elas, dependendo qual seja o jogo ou o objeto que esteja manuseando.

É necessário descrever a diferença entre eles para perceber que cada um tem seu significado, mas, todos com o mesmo beneficiam na escolaridade da criança ou fora dela. Sendo que os três acontecem na vida social e em família.

2.2.1.1 Brinquedos

Os brinquedos são objetos manuseados pelas crianças, é uma das formas de desenvolvimento que se desenvolve no imaginário da criança, liberando-a de restrições impostas pelo ambiente. A criança ao manusear os brinquedos cria suas próprias regras, é um dos objetos de prazer dos brinquedos.

Qualquer objeto pode se tornar um brinquedo para a criança, ou qualquer coisa que puxa torna-se cavalo. Definir o brinquedo como único objeto de prazer da criança é incorreto, existem outros objetos que despertam o interesse da criança. Ela desenvolve-se essencialmente por meio da atividade de brinquedo, pois é através das instruções que ela interage com ele, mesmo ela fazendo a ação, muitas vezes não entende o significado da ação. Por exemplo, a menina pega uma boneca e algumas loucinhas de brinquedo e reproduzem as atitudes da mãe em casa.

Para cada grupo social um objeto pode ter um significado, por exemplo, o arco e flecha pode ser apenas um brinquedo para um determinado grupo de criança, já para os indígenas o instrumento serve como meio de subsistência da tribo, ou seja, para a caça e pesca.

Kishimoto (1997, p. 18) afirma que “[...] brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam a sua utilização.” O brinquedo estimula a criança a fazer ações da realidade, no entanto, a brincadeira da criança com a boneca vira mãe e filha, quando entra na escola surge novos personagens professora e aluna.

O brinquedo é uma das formas de desenvolvimento que se envolve o imaginário da criança, liberando-a de restrições impostas pelo ambiente, onde esta cria as suas próprias regras para a brincadeira, pois nesta não se comporta somente de forma simbólica, já que criança sente prazer também por brincadeiras que não sejam com brinquedos.

Uma criança de 0 a 3 anos tem desejos passageiros e quando quer algo fica mal humorada, mas depois esquece. Uma criança na pré-escola quando deseja algo e não é imediatamente realizado seu comportamento muda e não esquece seu desejo e só passa quando é feita a sua vontade.

É com o brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. A liberdade de ação que os adultos e as crianças mais maduras possuem não é adquirida num instante, mas tem que seguir um longo processo de desenvolvimento, pois a ligação entre percepção e significado pode ser vista no processo de desenvolvimento da fala nas crianças, já no brinquedo, o pensamento está separado do objeto e a ação surge das ideias e não das coisas.

Um pedaço de madeira se torna um boneco. A essência do brinquedo não é sempre aquilo que eu vejo, depende da imaginação e do significado que será dado a ele.

2.2.1.2 Jogos

O jogo é diferente da brincadeira e dos brinquedos, ele tem regras a seguir, etapas a ser cumpridas. O jogo pode ser visto como: “1- O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2- Um sistema de regras; e 3- Um jogo” (KISHIMOTO, 1997, p.16).

Esses são três níveis diferenciados para o jogo, sendo que “os jogos assumem significações distintas” (KISHIMOTO, 1997, p.17). Cada contexto social

tem sua significação sobre o jogo, de acordo com seus valores e regras. Abaixo há exemplos de jogos.

- Leitura e escrita

Jogo: Memória Alfabética

Objetivos: Aprender o alfabeto, estimular a memória, desenvolver a leitura, incentivar o aluno a trabalhar em grupo, sem competição.

Idade: 5 e 6 anos Para 4 pessoas

Material para confecção do jogo: Papel cartão cortado em forma de quadrado e colar em cada papel a letra do alfabeto. As letras devem ser coloridas

Desenvolvimento do jogo: - O aluno deverá achar o par da primeira letra que tirou e dizer qual é.

- O aluno deverá acertar a letra que encontrou o par, não basta apenas encontrar o par terá que fazer a leitura.

- O aluno que não acertar a leitura por mais que tenha encontrado par dará a chance para outra criança.

Observação: Aplaudir o aluno e elogiar no final da brincadeira, com a finalidade de estimular o estudo da criança.

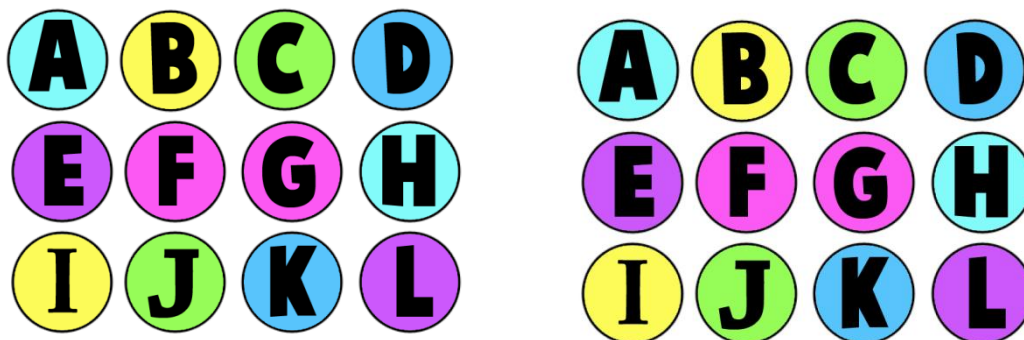


Imagem 1 – Retirada do site: chelmsfordlibrary.org

Jogo: Caixinha das palavras

Objetivo: Estimular leitura e escrita

Idade: 6 a 7 anos Mínimo de 6 Máximo de 10 pessoas

Material para confecção do jogo: caixas de fósforo, colar na parte superior da cada caixa desenhos.

Dentro da caixa, colocar letras ou sílabas que formem o nome do desenho que está na parte superior da caixa jogo.

Desenvolvimento do jogo

As crianças devem estar sentadas em círculo passando as caixinhas cantando uma música, ao parar a música a criança deve mostrar a caixa que ficou, deverá olhar o desenho abrir a caixa e lê o nome do desenho.



Imagem 2 – retirada do site: trabalhadoresecolarescriativos.blogspot.com

- Jogos Matemáticos

Jogo: Bolichê

Objetivos: Aprender os numerais de 1 a 10, adição e subtração.

Idade: 3 a 7 anos

Para 5 pessoas

Material para Confeção do jogo: 10 garrafas pets de 2L, papel cortados em tira que envolva a garrafa e canetas para colocar os números e uma bola pequena não muito leve.

Desenvolvimento do jogo

Os alunos devem ficar em filas esperando sua vez para jogar a bola

Cada aluno tem duas tentativas, dependendo da idade o aluno fala os números que jogou, ou soma quantos pontos fez em cada jogada. Pode também trabalhar subtração.

O professor usará da forma que achar melhor.



Imagem 3 – retirada do site: portaldoprofessor.mec.gov.br

Jogo: Bingo dos números

Objetivo: Trabalhar a memorização dos números.

Idade: 7 anos em diante números de participantes não definido.

Material para Confecção do jogo: Cartelas de bingo, feijão, arroz, pedra ou bolinhas de papel para marcar o número chamado.

Desenvolvimento do jogo

A professora chama os números aleatoriamente, a criança que terminar primeiro vai ajudando o colega que ainda não terminou ou que não está conseguindo.

Observação: o jogo dos bingos podem ser adaptados para menores de 7 anos com numerais iniciais.

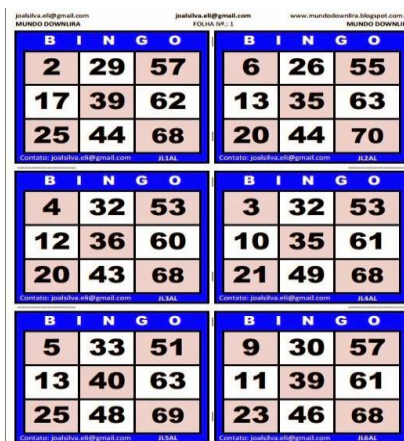


Imagem 4 – retirada do site: mundodownlira.blogger

2.2.1.3 Brincadeiras

Brincadeira é a ação cometida pela criança, é forma com ela irá se expressar com outras crianças ou só ela mesma.

- **Brincadeira: Construção da Identidade**

Objetivo: Conhecer seu próprio corpo, trabalhar imaginação e coordenação motora.

Materiais: Papel, canetinhas hidracor, fita adesiva e tesoura.

Brincando: Você irá pedir para cada criança deitar sobre uma folha de papel e em seguida irá desenhar a silhueta dela. Escreva o nome da criança e entregue a ela. Quando todos estiverem com suas folhas de papel peça que completem desenhando os olhos, o nariz, a boca, os cabelos, etc. Neste momento você pode incentivar a criança a observar o próprio corpo. Quando todos tiverem concluído os desenhos, cole-os lado a lado na parede e peça que eles observem o próprio desenho e o dos coleguinhas, neste momento você deverá estimular a observação, peça que comentem sobre as diferenças nos desenhos (como altura, por exemplo). Aproveite o momento dos comentários para conversar bastante com elas sobre as particularidades de cada um. (Brincadeira retirada do site: <https://soloinfantil.com/educacao>)



Imagem 5 – retirada do site umeipitu.blogspot.com

Brincadeira: Sons diferentes.

Objetivos: aprender a ouvir e a diferenciar os sons das músicas.

Material: Aparelho de som e CD de música com ritmos variados.

Brincando: A forma de elaborar a brincadeira fica a critério de cada professor, ele deve colocar vários tipos de sons como: de animais, de instrumentos musicais, elementos da natureza. (Brincadeira retirada do site: <https://soloinfantil.com/educacao/>)



Imagem 6 – retirada do site: <https://pt.depositphotos.com>

Brincadeira: Bola por cima, bola por baixo

Objetivos: Trabalhar a coordenação motora, concentração e velocidade.

Material: Bolas

Brincando: Os alunos devem ser divididos em fila indiana, podendo separar os meninos das meninas.

Ao primeiro sinal de um apito os alunos começam passar a bola por cima da cabeça com as duas mãos, quando chegar ao último da fila este corre com a bola na mão para o início da fila e faz o mesmo processo. Quando o último que estava na fila voltar ser o último. Agora as crianças afastam as pernas e a bola começa a passar por baixo das pernas a equipe que completa essa sequência é a campeã.

Observação: Antes de iniciar a brincadeira explique o objetivo e que vai haver uma equipe vencedora, que é normal uns ganharem e outros perderem.

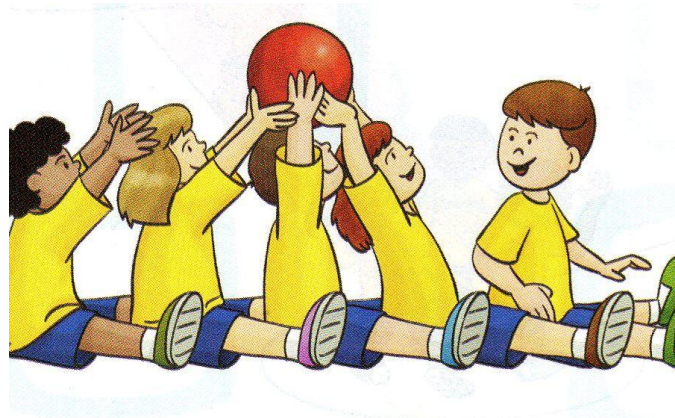


Imagem 7 – retirada do site: ainfancialudica.blogspot.com

2.2.3 Cantigas

As cantigas também devem ter um objetivo a ser alcançado, o professor deve ensinar as crianças o que são cantigas e aprender também algumas delas. Elas dão suporte no início da alfabetização e expressam a necessidade cognitiva, efetiva e social do ser humano. Abaixo se exemplifica algumas cantigas, para que o leitor compreenda o significado de se ter esse processo na educação.

- Cantiga: Indiozinhos

Objetivos: Trabalhar concentração e os números.

Um, dois, três indiozinhos
 Quatro, cinco, seis indiozinhos
 Sete, oito, nove indiozinhos
 Dez num pequeno bote
 Iam navegando pelo rio abaixo
 Quando um jacaré se aproximou
 E o pequeno bote dos indiozinhos
 Quase, quase virou

- Cantiga: Cantando e movimentando

Objetivos: Trabalhar partes do corpo humano

Cabeça ombro joelho e pé, joelho e pé (2X)
 Olhos ouvidos boca e nariz

Cabeça ombro joelho e pé, joelho e pé

2.2.4 Importância das atividades lúdicas na educação da criança.

As atividades lúdicas são de suma importância para educação, pois as crianças além de brincarem por meio da ludicidade aprendem também os conteúdos de sala de aula de forma dinâmica. O lúdico na educação pode trazer grandes aprendizados e fundamentos. Ajuda a sair do tradicionalismo e a aprender de forma diferente e além do mais a criança se sente motivada para ir a escola.

O jogo humano é o modo de criar significados e situações no momento da brincadeira, como: criar estratégia, aguçar a imaginação e de se relacionar com pessoas diferentes em pensamentos, linguagens e de criar novas decisões. “O jogo simbólico ou de faz de conta, particularmente, é ferramenta para criação de fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo” (OLIVEIRA, 2008, p. 159)

As brincadeiras com objetos para algumas crianças representam algo e com certa idade a imaginação com objetos passa a ser substituído pelas regras que ajudam a criança a alcançar metas e a respeitar o espaço de cada um na sociedade. “São os jogos, ainda, instrumentos para aprendizagem de regras sociais”. (OLIVEIRA, 2008, p. 159)

Além dos jogos, a criança também:

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância, respectivamente [...]” (OLIVEIRA, 2008, p.160)

A brincadeira possibilita novas ações e formas de representar o ambiente que o cerca, ao imitar uma pessoa, ou reproduzir o que vê estará ampliando sua visão de mundo.

A criança quando interage com outras crianças ou com o adulto no momento da ludicidade penetram no mundo das relações sociais, desenvolvendo e adquirindo novos conhecimentos, senso de iniciativa, autonomia e auxílio mútuo.

A metodologia utilizada no momento da brincadeira faz sérios avanços cognitivos na vida da criança, proporcionando aprendizagem e a troca de experiências vividas.

O uso do lúdico na escola pelos professores com certeza é uma forma de aguçar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. O lúdico é a ideia de que a criança aprenderá brincando e o educador deverá se esforçar para desenvolver jogos referentes ao assunto trabalhado, para se chegar a uma meta.

De acordo com Santos (2010, p. 9): “A ele, estão atrelados os tópicos: Fatos históricos, que procura esclarecer as transformações de conceitos e a importância da ludicidade no processo educativo no transcorrer do tempo; Contextualizando o Lúdico na Escola [...]”. A aprendizagem em sala de aula vai aprimorando o trabalho do professor e construindo características próprias para os alunos.

3 DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA POR MEIO DA LUDICIDADE

3.1 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para conclusão deste foi bibliográfica e como passo inicial houve a procura de referências bibliográficas para embasamento do tema e na escolha do método a ser abordado durante a pesquisa. E esta pesquisa foi do tipo descritiva com base na argumentação de autores que discutem o tema pesquisado, que subsidiou os dados coletados para construção deste, pois de acordo com Duarte (2017) “a pesquisa descritiva tem como objetivo descrever características e estabelece a relação entre as variáveis no objeto de estudo analisado”.

O levantamento do referencial teórico foi feito em sites e bibliografias especializadas no assunto como: acervos da Universidade Federal do Pará, sites dos periódicos da CAPS (periodicos.capes.gov.br), e entre outros sites a cerca do assunto estudado.

O objeto de estudo da pesquisa foram jogos e brincadeiras analisados de forma teórica que proporcionam o lúdico na educação infantil, e este é de suma importância para pratica do professor e é um processo de aprendizagem na educação infantil, com o intuito de gerar nos educadores atitudes reflexivas em torno das especificidades de trabalho, com sensibilidade e sabendo intervir quando necessário impor regras e limites com paciência e sabedoria.

Segundo Lakatos e Marconi (2001, p.67), o projeto é uma das etapas do processo da elaboração e execução e apresentação da pesquisa. Essa deve ser planejada com extremo rigor, caso contrário o investigador encontra-se perdido no emaranhado de dados.

A construção e concretização do projeto foram essenciais para aprofundamento do assunto, chegando-se a conclusão de que a ludicidade para ser aplicada deve ter um objetivo que é responsável pelo aprendizado e também que não deve ser somente brincar, mas deve direcionar o jogo, a cantiga e a brincadeira, sendo que dessa forma o aprendizado se torna significativo.

Sendo que o jogo, a cantiga e a brincadeira são atos de brincar, cada um tem regras e significados diferentes, ambos seguidos de metodologias pedagógicas.

3.2 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a presente pesquisa pode-se perceber a grande importância da ludicidade no processo de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo infantil. O seu uso na sala de aula faz grande diferença na motivação pela educação, visto que ela trabalha vários aspectos com o alunado.

A educação lúdica é direcionada na sala de aula pelo educador e trabalha o cognitivo, o motor, o raciocínio, a linguagem e a percepção, tudo por meio do concreto e do abstrato, pois se a criança for ensinada somente com base teórica a atividade torna-se complexa para as crianças.

Durante a brincadeira o professor deve observar a ação das crianças ter paciência com todos, visto que pode haver criança com dificuldade de aprendizagem e as crianças que apresentam dificuldades podem não compreender de imediato as regras do jogo ou da brincadeira. “Nas brincadeiras lúdicas as crianças desenvolvem várias aptidões entre elas estão às linguagens oral e escrita, pois a criança se relaciona com outras aonde vão aprendendo entre elas.” (BABY, CASTAGINI, 1375). A brincadeira ajuda a criança a se comunicar com outras e a desenvolver seu psicológico.

As brincadeiras devem estar interligadas com o conteúdo, pois é a vivência do concreto com o conteúdo trabalhado que as crianças assimilam significativamente. Além do mais, Baby e Castagini relatam que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação e construção do conhecimento (p. 1376)

A brincadeira leva a criança a adquirir conhecimentos, formar pensamentos, ter um conhecimento global e, além disso, poder se relacionar, se comunicar com outras pessoas e a possibilidade de recreação, pois o ser humano aprende com o meio e com demais pessoas, sendo que a aprendizagem e desenvolvimento é uma troca de conhecimentos.

A brincadeira e o jogo fazem parte do cotidiano da criança, é algo habitual e natural de seu desenvolvimento. Os próprios adultos que não trabalham diretamente

com crianças tem a compreensão de que o brincar faz parte da educação infantil, mas tudo deve ser direcionado por um adulto.

O desenvolvimento significativo depende de vários fatores como filosófico, emocional, neurológico e intelectual. Certos conhecimentos que a criança adquire, aprende naturalmente ou por meio do grupo em que vive e um desses é o da fala, e no grupo de convivência ao qual faz parte aprende valores, costumes e sua própria cultura.

A criança passa por uma fase imitando o adulto em tudo, por isso, as pessoas do lar e o professor (a) devem ter cuidado com as palavras e suas ações próximo da criança devido observar tudo, e elas são muito curiosas, pois faz parte de seu aprendizado.

Em virtude da curiosidade da criança é importante o profissional da área usar material concreto de acordo com a atividade que irá realizar, pois, a medida que vão identificando o objeto, vão criando situações e o faz de conta na sua própria imaginação.

De acordo com Baby e Castagini, “A importância do desenvolvimento das habilidades básicas pode ser vista de uma maneira sistemática na pré-escola, onde vai fornecer a criança requisitos necessários para a aprendizagem da leitura e da escrita” (p.1379). No entanto, as habilidades básicas, o jogo, a metodologia do professor fazem muita diferença na educação da criança, isso se percebe no ato de falar, de se relacionar com os demais colegas. Com isso percebe-se que o brincar, cantar, ou seja, a ludicidade não é somente um jogo, uma brincadeira e sim é essencial para o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança.

A cultura lúdica da criança está relacionada na sua vivência e no espaço que está inserida, pois a construção de seu vocabulário inicia em casa e depois continua na escola com a mediação do professor, sendo que é um processo por meio da relação, da interação e da transformação transmitido pela brincadeira.

A ludicidade tem que:

“ser vivida, interpretada, co-constituída, por cada criança e cada grupo de crianças em um contexto cultural dado por suas tradições e sistemas de significações que tem que ser interpretados, resignificados, re-arranjados, re-criados, incorporados pelas crianças que nesse contexto chegam”. (BARBOSA, 2009, p. 72)

A brincadeira da criança e sua vivência estão relacionadas ao seu contexto cultural, ela manuseia o brinquedo e incorpora o jogo a partir de sua imaginação, organizando suas ideias e tornando prazeroso a partir do que lhe chama atenção. De acordo com Vygotsky (1991) há coisas que despertam o interesse na criança mais do que um brinquedo, por exemplo, algumas preferem uma chupeta do que uma boneca ou uma bola, no entanto a ludicidade para com a criança acontece por meio do envolvimento na brincadeira ou no jogo.

No final da idade pré-escolar as crianças preferem jogos que dão a sensação de prazer como uma disputa que tenha um vencedor, a exemplo: “Os jogos esportivos (não somente os esportes atléticos, mas também outros jogos que podem ser ganhos ou perdidos) são, com muita frequência, acompanhados de desprazer, quando o resultado é desfavorável para a criança.” (VYGOTSKY, 1991, p.62).

É um tipo de jogo que deve ser direcionado por um educador (a), para que as crianças saibam que há momentos que você pode ganhar ou perder, nem todo tempo ganhará e também nem todo tempo perderá, tudo depende do desempenho, do esforço e de usar a sua imaginação para pensar adequadamente no que fazer, pois há determinados jogos ou brincadeiras que desenvolvem bastante o raciocínio da criança.

Cada brincadeira, jogo ou cantiga é para uma faixa de idade, tem brincadeira que para uma criança de 3 anos é interessante e para uma de 6 anos não tem interesse, ou seja, cada momento da infância sofre mudanças no comportamento. “Aquilo que é de grande interesse para um bebê deixa de interessar uma criança um pouco maior [...]” (VYGOTSKY, 1991, p.62). Sendo que, uma criança antes da idade pré-escolar seu prazer pelo brinquedo é curto, ela muda normalmente para outro objeto, já na idade pré-escolar, já se tem uma satisfação melhor.

O brinquedo tem ação diferente do trabalho escrito, das atividades de sala de aula, o brincar estabelece critérios, alguns regras para entender o funcionamento da brincadeira ou do jogo, as atividades possuem comandos sucintos para desenvolvimento e resolução. Então, Vygotsky (1991, p.63) conclui que: “no brinquedo a criança cria uma situação imaginária”. Cria novas ideias e desperta um novo vocabulário.

O momento do jogo e da brincadeira para a criança é uma conquista de valores, realização pessoal e de interação, autodomínio de ação e reação, conquista

no fazer e refazer das atividades com sua imaginação. A ludicidade é a busca de uma realidade própria no ato de jogar e de manusear os objetos na brincadeira.

Em relação ao lúdico, o adulto tem plena consciência no significado que a brincadeira tem para o convívio infantil, pois desde muito pequena já faz parte do convívio social, possui relação de sentimentos enquanto vai adquirindo sua própria identidade. E o jogo é necessário na educação infantil. Em virtude disso Costa (1991, p.188) afirma:

O jogo caracteriza a atividade lúdica do homem com uma certa superioridade indo além de uma simples necessidade biológica, ou seja, a brincadeira infantil constitui-se em uma atividade em que as crianças sozinhas ou em grupos procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente.

No entanto, o jogo faz parte da vida da criança, a partir da brincadeira assumem diferentes papéis, experimentações e situações diferenciadas preparando a criança para uma educação melhor e a viver em sociedade, pois no ambiente social é importante saber lidar com o outro em virtude do sujeito ser de características e atividades diferentes.

A atividade lúdica ajuda a criança a ter noção de espaço e tempo principalmente quando está no início de sua escolarização. E para maioria dos adultos a brincadeira está relacionada a algo que não se leva a sério, apenas a um passatempo que não possui utilidade na vida do ser humano, por isso muitos não gostam de brincadeira, mas uma pequena diversão é eficaz para a saúde e para o psicológico da pessoa.

De acordo com Baby e Castagini o lúdico é “uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como um grande jogo em que, como em que todos os demais, estão presentes objetivos regras e papéis.” (p.1382). com isso percebe-se que a brincadeira não é apenas um passatempo, é uma forma de interagir com os demais e com a sociedade e se adquirir conhecimentos a partir da convivência e da fala de outras pessoas.

Toda teoria pesquisada fundamenta a importância da ludicidade na educação, desde a clássica até as mais usadas na atualidade, pois o lúdico é um meio de expressão e de aprendizagem desde a infância. Mas essas atividades não podem ser realizadas em sala de aula sem um objetivo ou finalidade para educação infantil

e também não pode ser somente brincadeira na sala de aula, deve ser colocada para as crianças o benefício da escrita, a necessidade de copiar, visto que dessa forma também é trabalhada a coordenação motora e a memorização durante as atividades.

Com a brincadeira ou o jogo as crianças aprendem a usar regras, e o primeiro espaço onde são usadas regras e limitações é na família, é o momento de socialização e de aprendizado, pois o que se requer é uma educação diferenciada transformadora que permite criar novos significados para a vida do sujeito.

A criança gosta de ser criativa, de modificar e transformar sua brincadeira e também seus brinquedos, pois o brinquedo é o que se compra nas lojas aparentemente perfeito, mas a criança não fica com ele da forma que foi comprado, ela sempre modifica, cria novas possibilidades de manuseio, usa ludicamente.

A criança ao sair do seio familiar passa a ter sua vida escolar, sua nova relação afetiva é com a professora e com seus colegas, no entanto o educador deve fazer parte da atividade lúdica com o alunado e criar um ambiente imaginativo com eles, saindo da mesmice. “Portanto, é importante que o professor descubra e trabalhe a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.” (BABY e CASTAGINI, p.1384).

É necessário o professor trabalhar o lúdico a partir da cultura que a criança está inserida e além do mais ser um facilitador do aprendizado. Como afirma Campos (1986, p.15 apud BABY e CASTAGINI, p.1384): “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivador de qualquer tipo de aula.” Para que isso aconteça o professor deve buscar o contexto histórico das brincadeiras que fizeram parte de sua infância para fazer uma comparação com as da realidade e fazer uma busca de seu contexto cultural.

É de suma importância o professor exercer sua profissão com amor, para poder dar mais sentido naquilo que se propõe a fazer. A atividade lúdica ajuda tanto o professor quanto a criança a ter visão holística e compromisso com a educação, pois dessa forma terá seu aprendizado e desenvolvimento significativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença de uma cultura lúdica está relacionada desde o nascimento da criança, quando começa a brincar com o seu próprio corpo, são explorações e experimentações sensoriais e motoras que o bebê começa a perceber e se encantar com o que é novo para si.

Com isso percebe-se que o ato de brincar, jogar e a brincadeira propriamente dita faz parte da natureza da criança. A ludicidade depende do grupo social a qual pertence e da cultura existente onde a criança está inserida. Na educação infantil ocorrem algumas interações, de acordo com o material de orientação pedagógica:

As crianças e as professoras/adultos – essenciais para dar riqueza e complexidade às brincadeiras;
 As crianças entre si – a cultura lúdica ou a cultura infantil só acontece quando as crianças brincam entre si, com idades iguais ou diferentes (maiores com bebês, crianças pequenas com as maiores);
 As crianças e os brinquedos – por meio das diferentes formas de brincar com os objetos/brinquedos;
 As crianças e o ambiente – a organização do ambiente facilita ou dificulta a ação de brincar. Uma estante na altura do olhar das crianças facilita o uso independente dos brinquedos. Um escorregador alto no parque, além do risco oferecido ao uso pelos pequenos, leva a uma situação de estresse no grupo quando a professora proíbe utilizá-lo.
 As crianças, as instituições e as famílias – tais relações possibilitam vínculos que favorecem um clima de respeito mútuo e confiabilidade, gerando espaços para o trabalho colaborativo e a identificação da cultura popular da criança e de sua família, de suas brincadeiras e brinquedos preferidos. (BRASIL, 2012, p. 16)

A criança aprende brincando com outras crianças, na escola, com a família e outros meios onde estiver a brincadeira. No entanto, a atividade lúdica torna possível uma aprendizagem significativa, onde a criança irá adquirir e criar seu próprio repertório e além do mais, ser autônoma. “A brincadeira é, para a criança, um dos principais meios de expressão que possibilita a investigação e a aprendizagem sobre as pessoas e o mundo.” (BRASIL, 2012, p. 5)

A brincadeira na educação infantil é uma forma de valorizar a expressão da criança e uma estratégia para que a criança assimile os assuntos estudados em sala de aula e também de interagir com seu colegas e com a professora, por isso o Ministério da Educação implementou Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, são propostas pedagógicas para educação infantil, visto que a criança nessa etapa da educação é o centro da atenção devido ser sujeito histórico

que constrói sua identidade pessoal, coletiva, brinca, fantasia, aprende, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL, 2012, p. 5)

Com a pesquisa percebeu-se que para muitos educadores a brincadeira é desnecessária na sala de aula e se torna um estorvo no processo de aprendizagem. Para eles o ato de brincar é ignorado e até mesmo as atividades são proibidas para o processo de aprendizagem.

O que alguns ainda prezam somente como processo de aprendizagem são as atividades no papel, trabalhos que vão comprovar algo, muitos esquecem que a brincadeira está na natureza da criança e que elas aprendem brincando. A brincadeira deve estar relacionada com o que o educador (a) está ensinando, não deve apenas colocar para brincar sem um objetivo.

A atividade lúdica deve ter objetivo e metodologia para se chegar a algo e para direcionar a aprendizagem das crianças, sendo que os eixos norteadores são as brincadeiras e as interações.

“Brincando com a fantasia, a criança constrói uma ponte no tempo, revivendo o passado, experimentando no presente e projetando o futuro, transitando entre o mundo inconsciente e a realidade, complementando-os.” (BABY e CASTAGINI, p.1383). Com o brincar a criança estimula e experimenta seu corpo, os órgãos dos sentidos passam a ser cada vez mais apurados, pois são eles que são bastante manuseados durante a atividade.

REFERENCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.

ANNA, Alexandre Sant’; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, eISSN 1981 – 1322, Florianópolis (SC), v.06, n.2, p.19-36, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br>>. Acesso em: 01/09/2017.

BABY, Sandra Maria; CASTAGINI, Fernanda da Silva. **O lúdico na educação infantil**.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Praticas cotidianas na Educação Infantil. Bases para a reflexão sobre as orientações curriculares**. Brasília, 2009.

BASTOS, Alice Beatriz Barreto Izique. **Wallon e Vygotsky: psicologia e educação**. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras nas creches: Manual de orientação pedagógica** – Brasília: MEC/SEB, 2012.

Brincadeiras. Disponível em: <<https://soloinfantil.com/educacao>>. Acesso em: 14/11/2017

Cantigas de roda infantil. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/explre/cantigas-de-roda-infantil/>>. Acesso em: 14/11/2017.

CARDOSO, Marilete Calegari; PATURY, Fabiane Maltez. **Ludicidade na formação profissional do professor: um olhar atento**. 2017

CHIZZOTTI, Antônio. **A construção em ciências humanas e sociais** – São Paulo: Cortez (2001) – biblioteca da educação serie 1 escola; v.16

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; JESUINO, Mirtes dos Santos; PROENÇA, Michelle Alves Muller. **A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski**. Revista Rascunhos Culturais. Coxim/MS. V.1. n.2. p. 225 – 238. Jul./dez.2010

COSTA, Santa Maria Pires. **A sala do jogo.** São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

DUARTE, Vânia Maria do Nascimento. **Pesquisas: exploratória, descritiva e explicativa.** Disponível em: <monográficas.brasilecola.uol.com.br>. Acesso em: 15/12/2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologias científicas** 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2001 – Metodologia do trabalho científico 6 ed. São Paulo: Atlas, 2001.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.** Santa Maria, RS, Brasil, 2010.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** Editora Fontes Ltda. São Paulo – SP. 1991.