



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

ELEN CRISTINA DA SILVA BRITO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO: Práticas E Posições de Docentes do CEI A
Mão Cooperadora II em Itaituba- Pará**

Itaituba - PA

2018

ELEN CRISTINA DA SILVA BRITO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO: Práticas E Posições de Docentes do CEI A
Mão Cooperadora II em Itaituba- Pará**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Itaituba para obtenção do título de
Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Esp. Lucia Maria da Costa Cruz.

Itaituba - PA

2018

BRITO, Elen Cristina da Silva.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO: PRÁTICAS E POSIÇÕES DE DOCENTES DO CEI
A MÃO COOPERADORA II EM ITAITUBA- PARÁ

67 fls. il.

CLPL da FAI, 2017: CLPL da FAI, 2017. p....Trabalho de Conclusão de
Curso (TCC) – Faculdade de Itaituba-FAI, Curso de Licenciatura Plena em
Pedagogia, Itaituba- Pará- BR-PA, 2017.

Orientadora: Prof.^a Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

1 A NECESSIDADE DO LÚDICO NO UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL:
ANÁLISE NO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL A MÃO COOPERADORA
EM ITAITUBA- PARÁ.

ELEN CRISTINA DA SILVA BRITO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO: Práticas E Posições de Docentes do CEI A
Mão Cooperadora II em Itaituba- Pará**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Itaituba para obtenção do título de
Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Esp. Lucia Maria da Costa Cruz.

BANCA EXAMINADORA

Presidente: _____ **Nota:** _____

Prof.^a Antoniel soares Araújo

Orientadora: _____ **Nota:** _____

Prof.^a Lúcia Maria da Costa Cruz, Esp.

Avaliador: _____ **Nota:** _____

Prof. Raimunda Bentes

Resultado: _____ **Média:** _____

Itaituba-PA, ----- de 2017.

*Dedico este Trabalho de Conclusão de
Curso à minha família cuja força e amor é
inspiração de Deus a nos guiar todos os dias.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por permitir que tudo isso acontecesse ao longo da minha vida, pois ele é o maior mestre em todos os momentos que a pessoa pode conhecer. A minha família que é a base da minha vida, sem os quais nada disso seria possível. Devo a eles a caracterização desta etapa importante que cumpro na via, obrigada pelo o amor, carinho apoio e incentivo constante.

Agradeço a minha orientadora esp. Lucia Maria da Costa Cruz, pelo o carinho e atenção dedicados, com conselhos, palavras de incentivo, indicações que pudesse enriquecer a pesquisa, orientações quanto a forma de trabalho da pesquisa de campo, enfim, pela a orientação como um todo agradeço também pela a confiança que depositou em mim e por ter acreditado em meu trabalho.

Obrigada a todos os meus amigos, colegas que são a minha segunda família, que fortaleceram os laços de igualdade, num ambiente fraterno e respeitoso, jamais lhe esquecerei. Ao meu namorado que apesar de todas as dificuldades me fortaleceu e me apoiou que para mim foi de grande importância.

E para finalizar, meus sinceros agradecimentos a todos os professores por me proporcionar conhecimentos não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional. Quero agradecer a minha turma aos amigos e colegas do curso em que convivemos durante quatro anos em que contraímos grandes amizades e conhecimentos, obrigada a todos pelo o apoio.

“O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram”. (Jean Piaget)

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar a necessidade do lúdico no universo da educação infantil, buscando identificar as compreensões dos professores sobre o uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Para a realização deste trabalho fez-se necessário uma pesquisa e análise sobre a questão levantada, tanto no campo prático quanto bibliográfico. Fez-se a investigação com o enfoque qualitativo. As técnicas e instrumentos foram aplicados as professoras da educação infantil da escola A Mão Cooperadora II, sendo aplicado um questionário com oito questões. Nos resultados obtidos considera-se que os docentes apresentaram-se interesses e habilidades na aplicação do lúdico e reconhecem-se os benefícios do lúdico para o processo de ensino aprendizagem e que por falta de espaço escolar algumas encontram dificuldade de realizar algumas das atividades lúdicas. A análise dos dados apresentou que o lúdico é o método importante que a criança necessita quando está na sala de aula ou fora campo escolar, pois ela aprende se socializar, desenvolver, se descobrir e aprender através do conhecimento participando de atividades lúdicas. Ao finalizar a pesquisa, o estudo procura-se considerar, sugerir aos educadores da importância de que estejam atentos a algumas atitudes para que reconheçam o potencial de cada educando e os seus objetivos, trabalhando juntamente com a turma atividades lúdicas usando jogos, brinquedos e brincadeiras só assim a criança busca grande interesse pelas aulas.

Palavras- Chave: Ludicidade; Educação infantil; Aprendizagem.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Qual sua concepção sobre a ludicidade na escola?	50
Quadro 2 - Você utiliza a ludicidade como metodologia em sua sala de aula?	51
Quadro 3 - A escola está adequada para trabalhar o lúdico com os alunos?	52
Quadro 4 - Fale do seu ponto de vista se professores desta escola estão qualificados para trabalhar com a modalidade de forma lúdica?	53
Quadro 5 - Os jogos e brincadeiras são utilizados objetivando o aprendizado do aluno?	54
Quadro 6 - Quais os benefícios que a ludicidade proporciona para os alunos?	55
Quadro 7 - Quais as dificuldades de trabalhar o lúdico em sala de aula?	56
Quadro 8 - Fale uma mensagem para professores que trabalham na educação infantil?	57

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 ABORDAGEM SOBRE O LÚDICO NA EDUCAÇÃO	11
1.1 A EDUCAÇÃO INFANTIL E A LUDICIDADE	11
1.2 OS BENEFÍCIOS DO “BRINCAR” PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL	17
1.3 O ALUNO, O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E OS JOGOS.....	24
2 A IMPORTANCIA DO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL	31
2.1 A LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR	31
2.2 METODOLOGIAS LÚDICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL	35
2.3 O PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL: MOTIVAÇÃO ATRAVÉS DA LUDICIDADE	41
3 A NECESSIDADE DO LÚDICO NO UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL: ANÁLISE NO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL A MÃO COOPERADORA II EM ITAITUBA- PARÁ	47
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA	47
3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	48
3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS	49
3.4 RESULTADO DA PESQUISA.....	50
3.4.1 O que falam os professores	50
3.5 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO	58
CONCLUSÃO	60
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
APÊNDICE	66

INTRODUÇÃO

O Presente Projeto do Término de Conclusão do Curso tem como temática, A Necessidade do Lúdico na Educação Infantil, a partir dos olhares dos educandos do Centro de Educação A Mão Cooperadora II, no município de Itaituba- Pará; teve o objetivo de analisar a influência da ludicidade no desenvolvimento da criança da Educação Infantil.

Os educadores de modo geral, sentem dificuldades para transmitir muitos conhecimentos, que poderiam ser mais facilmente transmitidos, com a utilização de brincadeiras lúdicas para este fim.

Com o intuito de investigar a ludicidade na escola, precisou-se de questões que direcionasse o referido trabalho: A escola desenvolve e valoriza brincadeiras e jogos para interação e aprendizado na Educação Infantil? Os professores tem dado importâncias as brincadeiras no processo ensino aprendizagem das crianças da Educação Infantil? De que forma os professores da Educação Infantil podem utilizar a ludicidade como mediador pedagógico no desenvolvimento da aprendizagem do aluno?

Para a produção deste, foi necessário uma pesquisa bibliográfica com autores específicos e de campo, com abordagem qualitativa através de aplicação de questionários individuais para entrevistas com cinco professores.

Aprender de forma lúdica pode proporcionar muitos benefícios para as crianças. As brincadeiras direcionadas ofertam as crianças um ambiente agradável e interessante, possibilitando assim, o aprendizado de várias habilidades úteis a vida social e efetiva.

É de suma importância dizer que o lúdico é uma ferramenta indispensável para o trabalho do professor de Educação Infantil na aprendizagem do aluno, é através do lúdico que os alunos vão aprender de forma mais prazerosa e ter uma ótima socialização com as demais crianças criando um leque de amizade propício para seu desenvolvimento e ter uma educação de qualidade.

Prosseguindo, ocorreu a coleta de dados e análises dos mesmos, com discussões e comentários, onde verificou-se a ludicidade como metodologia eficaz para o processo de ensino aprendizagem, seguidos de propostas de interveniências. Pois, Segundo MONTI (1998, p. 57), “cabe ao profissional da área a responsabilidade de trazer

atividades concretas envolvendo objetos e o próprio corpo da criança sendo atividades motoras que possibilitem expor a criança a atividades gráficas”.

A estrutura deste trabalho, consta de três capítulos distintos: No primeiro capítulo trata-se de uma abordagem sobre o lúdico na educação infantil, onde favorecer os desenvolvimentos de habilidades psicomotoras, sociais afetivas e intelectuais, levando a criança a desenvolver-se em amplos sentidos. O segundo capítulo mostrando a importância da atividade lúdica na educação infantil, onde a escola tem a missão de educar as crianças para que elas assim possam conviver em sociedade, e formar um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres.

No terceiro capítulo apresenta o resultado da pesquisa com a caracterização da escola, os procedimentos metodológicos, perfis dos entrevistados, a coleta e a análise e dos dados com suas devidas discussões, as propostas de interveniências que visam a melhor utilidade do lúdico em sala de aula, a conclusão e referenciais bibliográficos.

1 ABORDAGEM SOBRE O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

1.1 A EDUCAÇÃO INFANTIL E A LUDICIDADE

A educação infantil constitui-se em um espaço de aprendizagem que busca favorecer os desenvolvimentos de habilidades psicomotoras, sociais afetivas e intelectuais da criança, é aí que a ludicidade se insere com o objetivo de promover, com espontaneidade, atividades de caráter didático-pedagógico levando a criança a desenvolver-se em amplos sentidos. Afirma o lúdico como uma das maneiras mais valorizada para envolver o aluno nas atividades da educação infantil, pois o brincar está intimamente ligado a criança e seu desenvolvimento motor.

Para Maluf (2003, p. 9), o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. A criança estimula de forma ampla, por meio da exploração do meio ambiente tem mais chances de praticar as habilidades motoras e, conseqüentemente de dominá-las com facilidades.

Dentro da educação infantil a brincadeira é muito importante, pois as crianças vão aprendendo vários conceitos que o professor irá ensinar. As crianças aprendem melhor quando o professor faz jogos e brincadeiras lúdicas, elas precisam do concreto e abstrato na sua aprendizagem e conhecimento. Ao brincar com os jogos a criança faz uma relação com seus conhecimentos e o que está visualizado, assim a criança vai construindo os seus conhecimentos e muito desses conhecimentos são novos.

[...] seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. As crianças brincam, isso é o que as caracterizam. (KRAMER, 2006, p.15).

A brincadeira e os jogos não são apenas um passatempo, são também formas de despertar na criança autoconfiança, desenvolvimento psicomotor, afetividade e são as principais formas de socialização, pois através do brincar, a criança aprende regras e

limites no qual usará respeitosamente no dia a dia e com os colegas.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que “todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança”. (NEGRINE, 1994, p. 19).

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. “As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a sociedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e o consumo” (MOYLES, 2006, p. 46).

É importante não só a participação dos professores no processo de ensino aprendizagem através do lúdico, mas os pais devem incentivar os filhos desde cedo lhes trazendo brinquedos, brincadeiras e jogos adequados a faixa etária em que a criança se encontra. O brincar está presente no cotidiano da criança, pois é a fase fundamental e importante para o desenvolvimento. Sabemos que é um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não se devem deixar as crianças presas em seus lugares, o que devem fazer é saber aplicar o lúdico na sala de aula, trabalhando a coordenação motora e a socialização deles, trabalhando também com atividades em grupos participando das atividades com jogos.

Atualmente observa-se a necessidade da ludicidade está sempre presente no cotidiano escolar e isso vem contribuindo com as concepções psicológicas e pedagógicas do desenvolvimento infantil. Dessa forma as atividades lúdicas ajudam a vivenciar fatos e favorecer aspectos de cognição. A brincadeira pode ser tanto coletiva quanto individual, quando existem regras na brincadeira, não quer dizer que ela perde seu caráter lúdico, pois a criança pode mudar algumas coisas, pode acrescentar regras ou modificá-las, então as regras são extremamente importantes.

O brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto torna-se, sempre, um motivo de zombaria, de ligação com a infância. O jogo ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se assim pela sua função lúdica (BROUGÉRE, 2004, p.13).

O brinquedo é um objeto muito valioso e importante para o aprendizado e o conhecimento da criança, através do brincar a criança desenvolvem elementos fundamentais na formação da personalidade, ao ponto de organizar suas ideias, emoções construindo autonomia de ação, entre outros.

Na escola, as crianças só integram as atividades escolares no momento da execução e dificilmente participam das decisões e das escolhas. O espaço lúdico colorido atrai a criança para o imaginário, no entanto cabe ao professor e aos pais proporcionar jogos e brincadeiras que despertem conhecimentos. 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 estar em contato com a cultura. De acordo com Vigotsky (1987, p. 72) a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, que possibilitará ao indivíduo chegar a uma zona real do desenvolvimento.

Toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. As atividades lúdicas podem ser consideradas, tarefas do dia a dia na educação infantil. Os jogos em suas diversas fases contribuíram sensivelmente com os aspectos formativos dos seres humanos, tendo em vista que na Educação Infantil o mesmo serve como recreação, favorecendo a aprendizagem da leitura e escrita e, ao mesmo tempo, pode ser utilizado como recurso para adequar o ensino às necessidades infantis.

Segundo Fortuna (2003, p. 32) "é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças". Quando as atividades lúdicas são elaboradas com uma intencionalidade a fim de estimular a aprendizagem da criança, surge uma educação eficaz que desenvolve na

criança o gosto em aprender novos conhecimentos, por isso toda a brincadeira vivenciada pela a criança transforma e desenvolve emoções.

[...] a gente olha e não vê, a gente vê, mas não percebe, a gente percebe, mas não sente, a gente sente, mas não ama e, se a gente não ama a criança, a vida que ela representa, as infinitas possibilidades de manifestação dessa vida que ela traz a gente não investe nessa vida, a gente não educa e se a gente não educa no espaço tempo de educar, a gente mata, ou melhor, a gente não educa para a vida; a gente educa para a morte das infinitas possibilidades. A gente educa (se é que se pode dizer assim) para uma morte em vida: a invisibilidade. (TRINDADE E SANTOS, 2000, p. 09).

Educar é estimular e buscar na criança a perfeição, despertar a consciência, facilitar o progresso integral do ser e essa relação educativa pode se dar em qualquer relação humana, para isso o professor deve gostar da sua profissão de educar, gostando e acreditando naquilo que faz, fazendo com que cada aluno respeite o próximo, sua maior preocupação é saber em como fazer de uma criança um cidadão sujeito.

Diante da vasta oportunidade de recursos que envolvem o lúdico, não se pode perder de vista o referencial da cultura, que por sua vez, é muito importante, pois retrata a história de um povo e nesse contexto. O jogo tem um elo com historicidade dos antepassados da humanidade que deixaram um legado de modalidades lúdicas que servem como entretenimento e lazer.

No dia a dia, percebe-se uma grande dificuldade de falar sobre o lúdico, pois por alguns não é considerado coisa séria. Na sala de aula, o lúdico deve ser tratado no sentido de dedicação ou atribuição de significados, pois o trabalho com ludicidade requer do professor dedicação e seriedade.

Garcia (2002, p. 56) comenta que “ao brincar, o sujeito ensaia, treina, aprende, se distrai, sim; mas se constrói: afirma, assimila, reorganiza, descobre e inventa suas formas enfrenta os enigmas, os desafios, as oportunidades e as imposições que a vida lhe apresenta”. As brincadeiras permitem à criança imaginar e ao interagir nas brincadeiras. Ela, ao mesmo tempo em que cria ‘saídas’ para situações reais, assimila regras sociais, observa o outro e elabora novos conhecimentos.

Brincar, contudo, não é apenas ‘coisa de criança’. A ludicidade faz parte de toda a vida do homem e não é porque os adultos não brincam que ela deixa de existir. Uma aula lúdica é uma aula onde a criança brinca, têm atividades livres, criatividade e capacidade

de observar o aluno que brinca e pensa. Uma aula lúdica não está centrada só na produtividade; mas sim na satisfação e na vontade de ensinar e aprender.

As atividades lúdicas são a essência da infância, brincar é uma necessidade básica da criança, assim como se alimentar, ter saúde, onde morar e estudar. O jogo é essencial para a saúde mental e física da criança. O jogo simbolicamente dito permite que a criança viva entre o mundo real e o mundo imaginário, numa transição entre ambos.

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146).

Por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças passam a compreender e a utilizar regras empregadas no processo ensino aprendizagem. Nas atividades lúdicas acontecem às experiências inteligentes e reflexivas, a partir disso se produz o conhecimento. Pode-se então, definir os jogos como experiências e liberdade de criação nos quais as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo e com os outros.

Existem vários jogos e brincadeiras que facilmente são do interesse das crianças menores. São exemplos disso às cantigas de roda, dança das cadeiras, quebra-cabeça, jogos de encaixe, labirintos, dominós, jogos de cartas, jogo de memória, etc. As brincadeiras e os jogos coletivos, permitem que a criança aprenda a interagir, se estruturar, aprenda a esperar sua vez, respeitar as regras e a manter uma relação rica de trocas e adquirir a consciência que num jogo pode ganhar como também perder.

O brinquedo representa certas realidades, uma forma de representação de algo presente em um lugar determinado. Ele também coloca a criança na presença de reproduções, através no que existe no seu cotidiano, na natureza e construções humanas, o brinquedo dá a criança um substituto dos objetos reais, para que ela possa manipulá-los. Podem incorporar no imaginário da criança, criados pelos desenhos

animados, mundo encantado, seriados televisivos, histórias onde a criança brinca de ser o seu personagem favorito.

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VIGOTSKY, 1984, p. 97).

A brincadeira faz parte do mundo infantil de toda a criança, e dentro da sala é essencial usar os brinquedos para que possam está se relacionando uns com os outros, sabe-se que os jogos e brincadeiras estão presentes no cotidiano das crianças, sendo atividades livres e espontâneas, onde o aprendizado acontece por meio desintegrações com as demais crianças e com os objetos a sua volta, tudo isso contando com a ajuda e a colaboração do seu professor na sala de aula.

É uma das formas mais autênticas de expressão da criança, sendo através dele que consegue entender, apreender o mundo adulto. Além disso, o brinquedo pode ser usado como instrumento na aprendizagem e compreensão do meio ambiente. Brincar é tão importante para a criança, quanto o trabalhar para o adulto, e a ausência desta atividade na infância indica séria dificuldade, que pode ser traduzida como doença, quer física, quer psicológica.

Enquanto a criança brinca revela seu mundo interior, se equilibra entre a realidade e a fantasia. Quando não pode modificar a situação real, é capaz de suportá-la porque pode refugiar-se no “mundo do faz-de-conta”. Nesse sentido, FREIRE (1997, 43), sinaliza a adoção de atividades da cultura infantil como conteúdos pedagógicos uma vez que facilita o trabalho de professores das escolas de primeira infância, garantindo o interesse e a motivação das crianças. As atividades lúdicas, reforçando as ideias de que enquanto brinca, o educando aprende, demonstrando maior participação e envolvimento nas ações realizadas. Muitos professores diante da desmotivação, se depara com a escola e tenta fazer algo para levantar seu auto estima, usando criatividade para resgatar o querer da aprendizagem do aluno, buscando estabelecer para o aluno o prazer de está cara a cara com o professor fazendo da aula um programa interessante. Para isso, utilizam algumas músicas, jogos, dramatização experimentos dentre outras

formas de atividades que envolvam o lúdico.

1.2 OS BENEFÍCIOS DO “BRINCAR” PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Estar na escola é direito de toda criança. Todo mundo sabe que brincar é importante para garantir uma infância saudável para as crianças. Hoje em dia sabemos que, atualmente, sobra pouquíssimo tempo de brincadeira para os pequeninos, pois os professores acham que é preciso mais que eles aprendam com ensino dentro da sala de aula, ao invés de brincadeira sendo uma das partes que eles mais gostam.

O brincar é a chave para o desenvolvimento de muitas habilidades, a criatividade e a capacidade de se relacionar com outras pessoas são alguns benefícios para a criança se desenvolver. Além disso, quando abrimos a possibilidade de interagir com um filho através de uma brincadeira, reforçamos o vínculo de cumplicidade e de amizade com ele.

Com o regresso às aulas, muito se fala quase não dão muita importância de estabelecer rotinas, dos métodos de estudo, de aprender coisas nova, mas esquecemos muitas vezes de uma coisa, as crianças continuam a ser crianças, e é imperativo que continuem a ter todos os dias tempo livre destinado à brincadeira. Porém, brincar não é somente ver televisão, jogar computador ou descobrir novas funcionalidades do *tablet* ou do telemóvel. Brincar é ter a oportunidade de criar, explorar, inventar e, acima de tudo, é uma oportunidade única do desenvolvimento.

O vocábulo brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem dimensão material, cultural e técnica. O objeto brinquedo é um suporte da brincadeira, é a ação que a criança desempenha ao brincar. Assim podemos concluir que brinquedo e brincadeira esta relacionada diretamente com a criança/sujeito e não se confundem com o jogo em si. (KISHIMOTO, 2002, p. 21).

Os brinquedos são considerados importantes aliados no processo da aprendizagem das crianças, em especial as que apresentam certa deficiência. Através do brincar, a criança desenvolve elementos fundamentais na formação da personalidade, visto que aprende, experimenta situações, organiza suas emoções, processa informações, constrói autonomia de ação, entre outras.

O benefício importante é estimular o desenvolvimento da criança: por meio das brincadeiras, as crianças desenvolvem os aspectos físico, social, cultural, afetivo,

emocional e cognitivo. São as habilidades apreendidas durante a infância que acompanharão os indivíduos durante toda a sua vida. E, nem que seja por entender que essas são características cada vez mais valorizadas na vida profissional que um dia seu filho terá, é importante criar espaço e oportunidade para que o brincar aconteça.

Outro benefício muito importante é garantir uma boa saúde, além de auxiliar no desenvolvimento, as brincadeiras fazem com que os pequenos gastem energia, concentrem-se nas atividades e também se exercitem. Crianças que ficam por muito tempo na frente da televisão, do computador, celular e videogame podem se tornar sedentárias e ansiosas.

A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida. (ZANLUCHI, 2005, p. 91).

Deixar as crianças mais tranquilas, esse benefício é, brincadeiras que fazem com que os pequenos se divirtam, interajam com outras pessoas e, por isso, relaxem. Nos tempos de hoje, cercados pela tecnologia e pelo excesso de tarefas, muitas crianças se tornam apreensivas e impacientes. O tempo livre permite que os pequeninos brinquem e fiquem mais tranquilos.

Estimular a criatividade, o brincar transporta as crianças para um mundo de faz-de-conta, repleto de fantasias. Assim, as atividades também incentivam a criatividade, o que traz grandes benefícios para o desenvolvimento dos pequenos. Permitir que as crianças se expressassem, as brincadeiras são a maneira que as crianças encontram para se expressar. Muitas vezes, no vocabulário usado, no tipo de atividade escolhida para divertir, e nas atitudes do próprio brincar é possível identificar como o filhote entende o mundo e as situações que vive.

Incentivar a socialização são as brincadeiras que permitem que as crianças entrem em contato com outras crianças e até mesmo com os adultos. Isso é muito importante porque, além de divertir, os pequenos apreendem as noções de convivência que são necessárias para viver em sociedade. Refletir a maneira como os pequenos entendem o mundo, por meio das brincadeiras, as crianças aprendem que normas são

importantes para que as pessoas possam conviver em harmonia.

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. (BRASIL, 1998, p. 23).

De maneira lúdica, o ato de brincar faz com que regras sejam entendidas, seguidas e até mesmo construídas. O lúdico auxilia no desenvolvimento integral da criança, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. A brincadeira como ferramenta de ensino-aprendizagem, faz com que a criança aprenda de forma lúdica, conferindo a ela mais autonomia, capacidade de julgar e argumentar.

Para Vygotsky (1998, p.41), o educador poderá fazer uso de jogos, brincadeiras e outros para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas para que imite e crie regras utilizadas pelo adulto. Quando se fala em brincar, não quer dizer apenas deixar a criança livre, enchê-la de brinquedos para que ela faça o que quiser. O brincar como prática pedagógica é um importante instrumento para a formação da personalidade e aquisição de conhecimentos.

Nossa organização social é de tal modo 'autocêntrica', que nossas reflexões sobre a criança e seu universo cultural correm sempre o risco de, repetindo a organização social, situar a criança em condição passiva face à cultura. Pensamos sempre na criança recebendo (ou não recebendo) cultura, e nunca na criança fazendo cultura ou, ainda, na criança recebendo e fazendo cultura ao mesmo tempo. (PERROTTI, 1990, p.18).

A criança por si só já tem uma relação natural com o brinquedo, essa ferramenta em sala de aula, irá enriquecer as atividades, propiciando a aprendizagem de forma divertida e prazerosa. Os jogos, nos quais está implícito o perder e o ganhar, permitem que a criança possa começar a trabalhar a sua resistência à frustração. Aprender a lidar com esse sentimento é essencial para o seu equilíbrio emocional e para o desenvolvimento da personalidade. Outro aspecto importante do brincar é o desenvolvimento do raciocínio, da atenção, da imaginação e da criatividade, na medida em que as brincadeiras trazem nova linguagem e ajudam a criança a pensar, se quisermos, a pensar a realidade de forma criativa.

O movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem. A criança consegue lidar com situações novas e inesperadas, e age de maneira independente, e consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano. (CARNEIRO; DODGE, 2007, pág. 59).

Quando a criança ingressa na escola e tem uma visão negativa de si, demonstra um comportamento diferente dos demais colegas como: agressividade ou antipatia, e na maioria das vezes é considerado preguiçoso, desatento entre outros, ou seja, aluno problemático. Por isso cabe ao pedagogo despertar um grande interesse em trabalhar com aquele aluno juntamente com a turma, buscando mais animo e fazendo com que a criança possa se despertar de si, e passar a se comunicar com todos, fazendo assim uma nova descoberta.

O brincar desempenha um papel igualmente importante na socialização da criança, permitindo-lhe aprender a partilhar, a cooperar, a comunicar e a relacionar-se, desenvolvendo a noção de respeito por si e pelo outro, bem como sua autoimagem e autoestima. Os benefícios do brincar são inesgotáveis e como tal é muito importante que os pais não se esqueçam de definir na agenda da criança um espaço diário para não fazer nada, é aí que surge o espaço para brincar.

Os pais têm um papel fundamental no que respeita à preparação dos espaços, à seleção dos brinquedos e dos contextos a serem explorados, proporcionando à criança um ambiente de qualidade e enriquecedor da imaginação infantil, que estimule as interações sociais com outras crianças, familiares e amigos. Importa lembrar que enriquecedor não significa proporcionar brinquedos caros, mas meios que permitem a exploração de diferentes linguagens como a musical, corporal, gestual, escrita.

O adulto pode e deve participar na brincadeira, uma vez que o seu envolvimento não só estreita os laços afetivos com a criança como também aumenta o seu nível de interesse e motivação. Na interação, o adulto tem oportunidade de conter e ajudar a criança na elaboração das inquietações que surgirem durante a brincadeira, bem como enriquecer e estimular a imaginação da criança, despertando-lhe ideias e questionando-a para a descoberta de soluções.

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças. (ALMEIDA, 2005, p. 5).

Toda criança tem o direito e o dever de brincar em todos os tipos de espaços. E nós, como pais e educadores, terapeutas temos o dever de zelar por este direito, fazendo com que elas se socializem com outras crianças, que frequentem parques e pracinhas e que tenham no mínimo uma hora destinadas ao brinquedo livre por dia, estando longe da tecnologia e deixando a imaginação fertilizar e brotar.

Através do brinquedo a criança estará desenvolvendo a imaginação, a noção de regras e normas, tolerância, desenvolvimento motor, dentre tantas outras habilidades. Este é o momento exato onde todos devem resgatar e proporcionar para as crianças o gosto pelo brincar. Que seja em qualquer lugar, com qualquer brinquedo, mas que seja prazeroso e cheio de fantasia e simbolismo. É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos. A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

A brincadeira é uma palavra estritamente associada à infância e às crianças. Porém, ao menos nas sociedades ocidentais, ainda é considerada irrelevante ou de pouco valor do ponto de vista da educação formal, assumindo frequentemente a significação de oposição ao trabalho, tanto no contexto da escola quanto no cotidiano familiar. (BORBA, 2007, p. 03).

As brincadeiras são um fenômeno universal e um direito das crianças. São

atividades espontâneas, gratificantes e divertidas que oferecem inúmeros benefícios que são eles: Educativos, Sociais, Cognitivos e Terapêuticos. Benefício Educativo: as brincadeiras ajudam as crianças a desenvolver as habilidades que são a base do aprendizado da leitura, da escrita e das matemáticas. Sociais: as brincadeiras oferecem oportunidades de socialização com os pares da mesma idade, de aprender a entender os outros, de se comunicar e de negociar.

Cognitivos: as brincadeiras encorajam as crianças a aprender, a imaginar, a categorizar e a resolver problemas. Terapêuticos: as brincadeiras permitem às crianças se expressar sobre os aspectos perturbadores de seu cotidiano como os fatores de estresse, os traumatismos, os conflitos familiares e outros dilemas. Nossas crianças vivem em uma época de horários carregados, onde as expectativas em relação ao seu desempenho são elevadas.

A função do brincar não está no brinquedo, no material usado, mas sim na atitude subjetiva que a criança demonstra na brincadeira e no tipo de atividade exercida na hora da brincadeira. Essa vivência é carregada de prazer e satisfação. É a falta desse prazer ou dessa satisfação que pode acarretar na criança alguns distúrbios de comportamento. Em cada etapa evolutiva da criança, o brincar vai se modificando, mas é essencial que ela tenha oportunidade de explorar todas as fases do brincar.

A importância do brinquedo é a da exploração e do aprendizado concreto do mundo exterior, utilizando e estimulando os órgãos dos sentidos, a função sensorial, a função motora e a emocional. A brincadeira tem uma enorme função social, desenvolve o lado intelectual e principalmente cria oportunidades para a criança elaborar e vivenciar situações emocionais e conflitos sentidos no dia a dia de toda criança.

Ao considerar as brincadeiras das crianças como algo que atrapalha a aprendizagem, a escola começa a separar os momentos que são para “aprender” dos que são para “brincar”. Porque esses momentos precisam ser separados? Porque as crianças precisam deixar de brincar para serem transformados no adulto? Porque o adulto não pode brincar. (TOLEDO, 2008, p.12).

Visando a importância do brincar é muito importante pois quando a criança está brincando ela cria situações imaginárias que lhe permite operar com objetos e situações do mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento se amplia, pois ela pode fazer

de conta que age de maneira adequada ao manipular objetos com os quais o adulto opera e ela ainda não. Hoje o brincar é muito importante por que é através do mesmo que a criança desenvolve, conhece e compreende, o seu desenvolvimento para o aprendizado e se expressarem no mundo que o cerca.

O ato de brincar não é somente “o brincar por brincar”, mas sim o que ela representa para quem brinca. O brincar está em uma dimensão valorizada no desenvolvimento do aprender, abrangendo crianças e adultos, elevando-os a patamares ainda maiores pelo brincar e representando a necessidade de conhecer, construir e de se descontraírem, em um mundo real ou simbólico cheio de momentos maravilhosos que só acontece através do brincar.

O brincar tem grande importância na educação infantil, principalmente no aspecto cognitivo, proporcionando à criança criatividade, com o objetivo de desenvolver suas habilidades. As brincadeiras fazem parte da infância de toda criança, pois garantem divertimento, alegria e aprendizagem.

1.3 O ALUNO, O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E OS JOGOS

As atividades lúdicas são relevantes no aprendizado das crianças, pois são atividades que reúnem, interessam e exigem concentração das crianças. A partir de jogos, brinquedos e brincadeiras, a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, enfim, aprender. Através de brinquedos, jogos e brincadeiras, a criança tem a oportunidade de se desenvolver, pois além de ter a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia estimuladas, ainda desenvolve a linguagem, a concentração e a atenção.

O brincar contribui para que a criança se torne um adulto eficiente e equilibrado. Além disso, as crianças aprendem muito mais se o conteúdo for apresentado em forma de jogos ou brincadeiras. Para Vygotsky, (1989; p.16). “As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível de ação real e moralidade.”

Por meio das atividades lúdicas, o professor estimula a imaginação das crianças, fazendo com que ideias e questionamentos sejam despertados. É preciso que o

professor fique muito atento para que nenhuma criança seja autoritária com as outras, e que todas tenham as mesmas oportunidades na brincadeira.

O professor deve estar atento também com a competição nos jogos, e deve intervir quando necessário, para que as crianças saibam que os jogos são coletivos e democráticos, e dão condições de vencer a todos os jogadores. É preciso demonstrar a importância e a verdadeira função do uso deste recurso na aprendizagem, considerando o planejamento do professor, bem como seu verdadeiro papel no desempenho de sua ação diária para que o lúdico realmente contribua para o desenvolvimento pleno da criança.

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem tornando mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. O professor deve provocar o aluno a pensar, criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento com uma aula lúdica, porém o mais próxima possível da sua realidade, porque assim ficará mais fácil para este estudante identificar, investigar e resolver o problema.

Pode parecer contraditório, mas é através do lúdico e da realidade que o professor pode construir situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimentos. Segundo Chaves (2014, p. 05), “observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos”.

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras são utilizados principalmente pela educação infantil e nos últimos anos a concepção de jogo, brinquedo e brincadeira sofreram várias mudanças, no passado as brincadeiras eram mais voltadas para socialização e para estreitar os laços coletivos. Nesta época os pais participavam mais ativamente da vida de seus filhos, seja em suas brincadeiras, festas ou no próprio lazer delas, mas esta participação ao longo do tempo foi sofrendo grandes perdas, pois o trabalho ou a vida profissional dos adultos ganhou uma propensão maior no dia a dia do ser humano o que modificou a sua participação e envolvimento nos jogos e nas brincadeiras dos seus filhos.

Os meios de comunicação como, por exemplo, a televisão, os celulares e a internet

ganharam uma propensão muito grande dentro do ambiente familiar, fazendo com que desde pequenos fossemos interagindo e usando essa tecnologia como a principal fonte de lazer. Com a inclusão da tecnologia, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras comuns do tempo dos nossos pais ou ainda de nossos avós, como por exemplo: a amarelinha, o pega-pega, entre outros, foram deixados de lado, trocados por vídeo game, brinquedos eletrônicos, jogos em computadores, celulares, entre tantos outros que fazem parte atualmente das brincadeiras e do dia a dia das crianças.

Conforme Canário (2006, p. 59,60), “Nas últimas décadas e em todo o mundo, face os problemas enfrentados pelos contextos escolares, a mudança e a inovação educativa ganharam um papel central nas preocupações daqueles que ensinam ou gerem tais sistemas [...]”. Um fator que contribuiu para isto acontecer é certamente a ausência dos pais, onde os mesmos estão focados no trabalho, no crescimento pessoal e profissional para que assim possam oferecer melhores condições de vida para a sua família.

Comportamento visto pela sociedade em geral como sendo algo normal e necessário, pois atualmente as condições de vida são mais caras e as necessidades de uma criança hoje não são as mesmas do que há a 10 ou 20 anos atrás. Contudo, a escola também deve participar e procurar interagir com as famílias de seus alunos mostrando que a presença, o incentivo e a participação dos pais são de grande importância para o desenvolvimento intelectual de seus filhos, além da educação dos mesmos como um todo.

E é claro que a escola também tem a sua função, o seu objetivo e os profissionais que nela atuam devem fazer da escola um local onde se possa desenvolver e estimular o gosto pelo ato intelectual de aprender. Desta forma, a escola se coloca no processo como sendo um agente de grande relevância na educação e nos conceitos criados e desenvolvidos pelas crianças no decorrer do seu processo de formação. Desde muito cedo as crianças são apresentadas a jogos, brinquedos e brincadeiras e esta interação é de suma importância, propicia um maior desenvolvimento delas.

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras fazem parte do universo infantil, através deles é possível à criança se desenvolver, conhecer e interagir com o mundo ao seu redor. Desde os primeiros anos de vida somos apresentados a esse mundo de imaginação e interação, o que faz com que criamos e recriamos atitudes e

comportamentos vivenciados em nosso dia a dia. As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança.

O brincar faz parte da infância de qualquer criança, é frequentemente lembrada pelos adultos, compreendido como um período de grande aprendizado, interação, descontração, imaginação e descoberta, o que com certeza influencia nas atitudes e comportamentos ao longo da vida. “Brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.” (BUENO, 2010, p.21).

A infância, o jogo, o brinquedo e as brincadeiras estão inteiramente ligados, sendo que desde muito cedo somos orientados a brincar com jogos e objetos, seja para aprendermos ou simplesmente para nos distrairmos, mas estas palavras fazem parte e sentido do universo infantil.

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras são utilizados principalmente pela educação infantil e nos últimos anos a concepção de jogo, brinquedo e brincadeira sofreram várias mudanças, no passado as brincadeiras eram mais voltadas para socialização e para estreitar os laços coletivos.

Nesta época os pais participavam mais ativamente da vida de seus filhos, seja em suas brincadeiras, festas ou no próprio lazer delas, mas esta participação ao longo do tempo foi sofrendo grandes perdas, pois o trabalho ou a vida profissional dos adultos ganhou uma propensão maior no dia a dia do ser humano o que modificou a sua participação e envolvimento nos jogos e nas brincadeiras dos seus filhos.

O brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor, desde os primeiros meses de vida somos estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos ao nosso redor, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio.

Desde os primeiros dias, os pais, tios, tias, avós, entre outros, interagem com a criança, estimulando assim a interação e a descoberta com o mundo exterior. É através das brincadeiras que as crianças realizam suas primeiras escolhas e aprofundam temas

e assuntos vivenciados pelos adultos, os quais no decorrer do tempo as mesmas necessitam compreender.

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras ao longo do tempo estão sendo interpretados de forma diferente, passaram a ser compreendidos como objetos de grande aprendizado e importância para as crianças, deixando de serem apenas um passa tempo e foram ganhando espaço nas escolas e nos processos pedagógicos, além de chamarem a atenção de algumas pessoas.

Atualmente existe uma grande variedade de jogos, brinquedos, brincadeiras e materiais pedagógicos que podem ser usados pelos profissionais que atuam na educação infantil e na educação como um todo. Alguns deles são mais usados pelos profissionais de educação física, principalmente no que refere-se a jogos e brincadeiras que exigem maior locomoção, equilíbrio, agilidade e raciocínio.

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. (VELASCO, 1996, p. 78)

As brincadeiras abordam o desenvolvimento, bem como a socialização e a aprendizagem. É nesse momento que a criança tem prazer em realiza-las, pois permite a elas todo o desenvolvimento sem esforço. As crianças sempre brincaram e brincam, ou seja elas vão brincar e aprender de forma que mais gostam, é com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividade e liberdade.

Existem brincadeiras ligadas à música, utilizadas por crianças de todas as idades e para as mais diversas funções, além de apresentações artísticas e encenações. Os brinquedos devem ser usados de acordo com a faixa etária da criança. Os bebês podem interagir e serem estimulados através da música, da contagem de histórias, entre outros, já as crianças a partir dos primeiros anos de vida, com o uso de jogos coletivos ou individuais que os coloque em contato com os colegas ou pessoas de forma geral e com as regras existentes do jogo ou da brincadeira, adquirindo assim conhecimento e compreensão sobre as mesmas.

O brincar em alguns momentos pode ser confundido com um passatempo e

concluído como uma falta de seriedade pelos profissionais que deles usam para interagir e passar conhecimento para seus alunos. Mas é necessário que os profissionais da educação, segundo Bueno (2010, p. 21) “[...] tenham em mente que é através das ações, do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolver suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto.” Ou seja, é através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, aprender, entre outros.

Desta forma, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras de todas as formas são importantes para o desenvolvimento da criança e a sua compreensão sobre o mundo que a cerca. É através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança se desenvolve, pois é estimulada a ter curiosidade, autoconfiança e autonomia, além de instigar a linguagem, a concentração e atenção. As crianças, durante os jogos ou brincadeiras são expostas a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar, dominar a angústia e ansiedade, além de conhecer o próprio corpo.

Atualmente existem vários tipos de jogos, jogos de mesa, de caneta e papel, de cartas, de dados, de tabuleiro, musicais e jogos interativos. Os jogos de mesa são jogos que estão confinados a uma área pequena, geralmente em mesas e que exigem pouco esforço físico, pois basicamente os movimentos são para pegar e mover peças, como por exemplo: o jogo de damas, e entre outros.

Os jogos de caneta e papel são aqueles que não exigem nenhum equipamento específico a não ser os materiais de escrita, podemos citar alguns exemplos como: caça-palavras, e entre outros. Já os jogos de cartas têm como equipamento principal as cartas, como pôquer, truco, canastra, buraco, uno, entre outros, alguns exemplos desta modalidade.

Para Bueno (2010, p. 25), “Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos”. Os jogos de dados utilizam os dados como ferramenta central, geralmente estão ligados aos jogos de tabuleiro. Os jogos de tabuleiro usam como ferramenta central um tabuleiro, onde os jogadores tem controle usando um objetivo físico e envolvem na grande maioria dados e/ou cartas. Estes jogos são em sua

grande maioria e não em sua totalidade fabricados industrialmente.

Os jogos musicais são atividades que envolvem um som ou ruído, sendo que o coordenar ou educador deverá coordenar e estipular as regras do jogo. E por fim, atualmente existem os jogos interativos, ou seja, aqueles jogos que utilizam de recursos tecnológicos para serem jogados, como é o caso de jogos de paciência, copas, futebol, entre outros. O brinquedo chama a atenção de qualquer criança independentemente da sua idade, seja por ele ser pequeno ou grande, colorido ou não, mas por todo o simbolismo que o mesmo tem durante a infância de qualquer sujeito.

2 A IMPORTANCIA DO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

2.1 A LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR

Atualmente com os avanços tecnológicos, a atividade lúdica torna-se uma grande aliada no processo de aprendizagem do aluno. Entretanto dentro da escola, o lúdico muitas vezes não é trabalhado com tanta importância. Dessa forma percebe-se que o lúdico é muito importante na aprendizagem da criança, seja ela por forma de jogos ou brincadeiras. Além disso, brincando a criança mantém contato com outras crianças, se socializa, aprende a respeitar regras, aprende a tomar decisões, e a ter comportamento adequado.

A escola tem a missão de educar as crianças para que elas assim possam conviver em sociedade, e formar um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres, utilizando a forma lúdica dentro do contexto das salas de aula, o aluno assimila melhor o conteúdo e faz comparações entre a vida social e a escola. A atividade lúdica trás parte do cotidiano escolar várias emoções como a curiosidade do aluno a respeito do novo.

O lúdico, (brincar, jogar), sempre fez parte da nossa história. Desde as épocas da pré-história era considerado algo natural para o ser humano. No Egito e na Grécia toda a família brincava ensinando a arte e os deveres para as crianças.

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... Como se fora brincadeira de roda [...] (MARCELINO; 1996, p.38).

Para o educador, a melhor maneira de conduzir a criança a atividade, a auto expressão e a socialização é através dos jogos. O autor diz que de uma maneira o lúdico pode ser uma metodologia a ser seguida e que sempre será motivador para o aluno e o que facilita para o professor, pois trabalhar com o lúdico é mais do que uma brincadeira ou um simples jogo e um despertar na imaginação do aluno e dar sentido ao conteúdo e tornar a sala de forma mais prazerosa.

O brincar é uma necessidade humana que proporciona a integração do indivíduo com o ambiente onde vive, sendo considerado como um meio de expressão e de aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, intercâmbio de ideias, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade bem como, o aprimoramento de várias habilidades destacando-se as motoras. Por intermédio do lúdico, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário.

Brincar é importante porque é uma atividade que oferece a oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa, a criança brinca e desenvolve-se na brincadeira. Brincar é diversão e prazer. O brincar possibilita experimentação, invenção, descoberta. Quando brinca, a criança se exercita e desenvolve habilidades motoras, além disso, a atividade de brincar é fundamental a saúde física, intelectual e afetiva, como também contribui para a formação de um futuro adulto equilibrado.

A escola tem a missão de educar as crianças para que elas assim possam conviver em sociedade, e formar um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres, utilizando a forma lúdica dentro do contexto das salas de aula, o aluno assimila melhor os conteúdos e faz comparações entre a vida social e a escola. A atividade lúdica traz para o cotidiano escolar várias emoções como a curiosidade do aluno a respeito do novo, diferente, com isso lhe dará prazer em fazer as atividades, pois será dinâmico e a rotina no ambiente escolar será quebrada, desta forma o aluno se torna mais participativo e atuante. E vale lembrar que as atividades lúdicas praticadas no ambiente escolar, não são como brincadeiras qualquer, tem uma intenção um propósito um objetivo a ser alcançado.

Objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que estes recursos funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. Todos os recursos são válidos para estimular a brincadeira. Fantasias, tecidos, chapéus, sapatos, fitas, tintas, pregos e martelos, quanto maior for a variedade de materiais para subsidiar a criatividade e a vontade de inventar, melhor. O valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que ele representa para ela. (CUNHA; 2007, p.33).

A escola pode e deve utilizar-se dos jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade como recursos pedagógicos na aplicação de seus conteúdos, para assim promover a construção do conhecimento de uma maneira prazerosa, estimulante a

criativa. É fundamental que a escola valorize as experiências e os benefícios que o brincar proporciona, com sua troca de experiência rica e completa.

Todos os professores tem a consciência de que a cada ano se passa, as dificuldades que surgem no caminho de cada um são muitas, em relação a aprendizagem dos conteúdos escolares. Muitos métodos são criados, novas tecnologias inventadas, tudo isso pode funcionar, mas o que os professores precisam se conscientizar é a maneira e o método de como será trabalhado e os conteúdos e além de passar em conteúdos e atividades deve-se primeiro pensar em como motivar, despertar o aluno para aquele momento de transmitir conhecimento e ainda como fazer com que esse aluno participe, se interesse, de sua opinião, interaja.

O lúdico é uma ferramenta para fazer com que tudo isso aconteça no ambiente escolar é uma das pontes de ligação entre o aluno e o conhecimento. A ludicidade é um recurso de muita importância para que as crianças continuem em pleno desenvolvimento e garante resultados eficazes na educação, apesar de exigir extremo planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada, pois tudo requer atenção quando se envolve crianças, ou seja, o professor deve tomar cuidado na hora de escolher os materiais, brincadeiras, jogos se são adequados para aquela turma, faixa etária e etc.

A escola tem a missão de educar as crianças para que elas assim possam conviver em sociedade, e formar um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres, utilizando a forma lúdica dentro do contexto em sala de aula, o aluno assimila melhor os conteúdos e faz comparações entre a vida social e a escola.

A atividade lúdica traz para o cotidiano escolar várias emoções como a curiosidade do aluno a respeito do novo, diferente, com isso lhe dará prazer em fazer as atividades, pois será dinâmico e a rotina no ambiente escolar será quebrada, desta forma o aluno se torna mais participativo e atuante. E vale lembrar que as atividades lúdicas praticadas no ambiente escolar, não são como brincadeiras qualquer, tem uma intenção um propósito um objetivo a ser alcançado.

A brincadeira desempenha um papel de grande importância para o desenvolvimento infantil, pois brincando a criança se comporta de maneira mais avançada do que nas suas atividades da vida real, essa é uma forma de observarmos como o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal. (Por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios de ação, pela exploração, ainda que desordenada, e exerce

papel fundamental na construção do saber-fazer. (KISHIMOTO; 2002, p. 146).

Nesta visão, a brincadeira infantil assume uma colocação privilegiada para que assim seja analisada no processo de formação do sujeito; quebrando aquela visão antiga de que ela é uma atividade apenas de lazer para criança. A nossa infância é o período das brincadeiras, a partir delas, a criança alcança em partes seus interesses, necessidades e desejos particulares.

Conhecer o contexto cultural da criança é observar é observá-la diariamente, nos jogos e nas brincadeiras, os quais possibilitam o aprendizado e a expansão da criatividade e imaginação, bem como fortalecem a sociabilidade e estimulam a liberdade de se expressar seu espírito crítico e conseqüentemente o amadurecimento do sujeito.

Através da brincadeira a criança começa a interagir com a sociedade onde aprende a seguir regras de brincadeiras, fazer amizades. A brincadeira cria um espírito de ajuda dentro de uma equipe, por exemplo, o valor da competição sadia para ser o melhor na brincadeira, estimula a criança a disputar para ser o melhor e aceitar quando não for. A brincadeira de uma maneira geral é benéfica quando dosada e moderada.

Quando uma criança está brincando ela passa por vários momentos emocionais, ela sorri quando vence, chora ou fica triste ou até mesmo bravo quando perde, mais assim ela aprende o valor da disputa e estimula ela em uma próxima brincadeira tentar ser a melhor, é através da brincadeira que as crianças aprendem muitos valores da vida. A brincadeira é essencial na vida de uma criança.

O brinquedo educativo se auto define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos. Simboliza, portanto, uma intervenção deliberada no lazer infantil no sentido de oferecer conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança. (OLIVEIRA, 1984, p. 44).

O brinquedo sempre chamou a atenção da criança independente do tamanho e da qualidade. Enquanto o objeto, ele é sempre suporte de brincadeira, e a brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar regras de jogos, ou seja, mergulhar na ação lúdica.

Muitos métodos são criados, novas tecnologias inventadas tudo isso pode funcionar, mais o que os professores precisam se conscientizar é a maneira e o método

de como será trabalhado os conteúdos e além de pensar em conteúdos e atividades deve-se primeiro pensar em como motivar, despertar o aluno para aquele momento de transmitir conhecimento e ainda como fazer com que esse aluno participe, se interesse, de sua opinião, interaja. O lúdico é uma ferramenta para fazer com que tudo isso aconteça no ambiente escolar é uma das pontes ligações entre o aluno e o conhecimento.

Portanto, o educador tem um papel essencial já que a ele cabe auxiliar o aluno, no entanto, o educador deve atentar para o tipo de auxílio que fornece. (SKINNER; 1968, p. 136), afirma que o mesmo “Deve induzir o aluno a agir, mas deve ser cuidadoso em como fazê-lo”. Porque “Fazê-lo agir em uma dada ocasião pode interferir na probabilidade que aja da mesma maneira no futuro”.

Apresentar atividades lúdicas para a criança como uma ferramenta para o desenvolvimento das inteligências múltiplas, dos saberes e na construção do conhecimento dentro do ambiente escolar, a atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, além de trabalhar essas habilidades na criança, ajudara no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal e na coordenação motora.

É fundamental que todos os pais e responsáveis pelas suas crianças tenham consciência de que a atividade lúdica na educação infantil é muita importância para o desenvolvimento. A informação passada para a criança na ludicidade trás para ela inúmeras contribuições para sua vida pessoal, como a expressão das suas emoções, a maneira como interage com seus colegas, seu desempenho físico motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, e sua formação moral.

2.2 METODOLOGIAS LÚDICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar é fundamental para criança, ele facilita em todos os sentidos e desenvolvimento das crianças ajuda na sua memória, coordenação motora, trabalha sua atividade com seus colegas e ajuda em todos os aspectos de desenvolvimento. A criança que não brinca pode ter seu desenvolvimento lento e apresentar perda. E fica uma

criança diferenciada das outras, muitas vezes até resguardada de se mesma, do seu mundo real, uma criança sem iniciativa.

O educador ao tomar conhecimento o quanto o lúdico nós ajuda na formação das nossas crianças, compartilhando a aprendizagem de forma geral em todos os conteúdos escolares. Os educadores podem estar levando a ludicidade até as crianças de forma precisa de cada turma, que corresponde sua necessidade, com o mesmo objetivo de trabalhar a atividade lúdica com suas crianças com prazer para melhoria no seu desenvolvimento.

O uso de brinquedos e jogos na educação infantil de forma educativa com os fins pedagógicos leva os instrumentos até as crianças no sentido de ensino aprendizagem e o desenvolvimento infantil. O brinquedo desempenha um papel de grande importância para desenvolvê-la com a criança, permitindo à ação, afetiva, a construção, representações mentais a manipulação com o brinquedo o desempenho de ações, e as trocas nas interações. O jogo contempla inúmeras representações que a criança tem como opção de aprendizado que vem contribuir com o conhecimento e a desenvoltura da criança na sua educação lúdica infantil.

As crianças que se encontram na faixa etária de 04 a 05 anos de idade, dispõem de muita energia, elas precisam se movimentar constantemente, principalmente quando estão em grupos, e devem ser livres para fazer isso. Sendo assim é preciso utilizar alguns métodos de ensino usando atividades lúdicas, nas quais todas as crianças pudessem interagir.

O professor que atua nessa etapa de ensino deve ser ciente que seu trabalho abrange desde o cuidar até o preparar para uma vida em sociedade, educando, e fazendo com que as crianças desenvolvam-se como seres capazes de representar socialmente suas culturas, adotando posturas que assumirão mais tarde no mundo adulto.

Possibilita à criança desenvolver a sua imaginação, expressar seus sentimentos e construir sua consciência da realidade. Dentre outros recursos, o jogo e a brincadeira podem fazer com que a criança compreenda sua sociedade e sua cultura, pois eles são portadores de valores e permitem, ao mesmo tempo, a construção de significados e interpretações que se adaptam às diversas realidades. (Kishimoto, 1998, p. 60).

Assim faz-se necessário disponibilizar jogos que façam com que elas avaliem o próprio desempenho, percebendo seus erros e buscando então uma solução para determinado problemas. A discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem não é recente, e serve para consolidar a ideia de que brincando a criança se desenvolve integralmente.

A metodologia lúdica na prática pedagógica, em especial junto a criança em fase de alfabetização é de grande importância, pois ao fazer uso das brincadeiras infantis, novos desafios surgirão, proporcionando o desenvolvimento integral da criança, sendo o professor a peça relevante desse processo.

O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Os jogos são atividades naturais que satisfazem a atividade humana, e é necessário seu uso em sala de aula. Para compreender o significado da atividade lúdica na vida da criança, é necessário que se considere a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidades de repetir experiências e realização simbólicas. A ludicidade é, então, uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, ainda colabora para uma boa saúde mental. “(...) o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona de desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”. (VIGOTSKY, 1988, p. 117).

O desenvolvimento pessoal da criança é um processo onde ela mesma se descobre, na qual tem mais habilidades no que se faz com prazer sem dificuldades, este processo existe em todas as fases da vida, mais para a criança que ainda não tem esta compreensão de mundo dificulta o seu meio. Mais a atividade lúdica compõe o seu papel de forma agradável, para trabalhar tanto a habilidade e a dificuldade de cada criança.

Brincando a criança desenvolve a sua imaginação, aprende a explorar o mundo, amplia sua capacidade de percepção sobre ele e sobre si mesma, aprende a organizar seus pensamentos e seus sentimentos. A liberdade que o brincar proporciona é de suma

importância para o desenvolvimento da criança, essa liberdade à leva a conciliar o mundo real e o mundo da imaginação. Imaginando a criança consegue regular suas próprias ações e emoções. O brincar desperta emoções e sensações de bem estar, liberta as angústias e joga para fora as emoções ruins, ajudando a criança a entender os sentimentos negativos que fazem parte do dia a dia infantil. Brincando a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua identidade pessoal e autonomia, experimenta sentimentos bons como o amor, e ruins como o medo e a insegurança, sentimentos esses presentes na vida cotidiana.

A criança é um ser espontâneo e a brincadeira deve estar sendo aplicada dentro dessa espontaneidade, pois, a criança brinca por prazer e porque sente vontade de brincar, com isso está expressando seus sentimentos e desejos. Cabe ao professor discernimento pedagógico e perspicácia para explorar da melhor maneira esse momento, criando espaços, disponibilizando materiais, fazendo assim a mediação do conhecimento. Se desvalorizar o que a criança tem demais verdadeiro que é seu movimento natural e espontâneo de brincar e passar a valorizar o conhecimento formalizado, a brincadeira não será abordada do ponto de vista pedagógico, ou seja, como fonte de estímulo para o desenvolvimento da criança.

Criança que brinca, aprende mais, e o educador que se propõe a utilizar essa ferramenta facilitadora da aprendizagem também aprende. É brincando que a criança atribui sentido ao seu mundo, como ela o interpreta e o assimila. O brincar poderá ser o reflexo da vida real de uma criança.

O jogo em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, tendo uma importância fundamental em sua aplicação no ensino. O objetivo é descobrir novas estratégias, pois, cada fase do desenvolvimento do ser humano é caracterizado na conformação única e especial através de jogos individuais, jogos simbólicos, jogos pré-sociais ou de regras.

A utilização dos jogos, brinquedos e das brincadeiras como meio educacional é um avanço para a educação. Quando bem orientado, o jogo pode ser um excelente curso para a aprendizagem. Ao professor cabe observar o momento como um retrato da relação pedagógica, na qual a criança expressa seus desejos, angústias e descobertas de si e do grupo.

É necessário o professor compreender que o seu papel é proporcionar nas crianças experiências diversificadas e enriquecedoras, afim de que elas possam desenvolver sua autonomia, e autoestima, [...] “é necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil”. (FORTUNA, 2002, p. 9).

Nota-se que os jogos e brincadeiras precisam ser planejados, assim como outras atividades desenvolvidas na Educação Infantil. Brincar significa simplesmente deixar as crianças totalmente livres sem nenhuma orientação. A criança precisa relacionar-se e comunicar-se com outras crianças e com os alunos, ter a possibilidade de cooperar, compartilhar experiências e, ao mesmo tempo, necessita de seu espaço próprio. A privacidade é necessário para reforçar o “eu” e protege-lo, portanto, é necessário que haja espaço para cada membro do grupo expressar-se.

Os cantinhos pedagógicos como estratégia que permite a interação das crianças umas com as outras, brincam juntas, e lhes são proporcionadas momentos prazerosos e espontâneos, a criança interpreta e assimila o mundo e suas relações.

Na brincadeira a criança protagoniza as experiências que trazem e compartilham das mesmas com os colegas enquanto vivenciam o “faz de conta”, brincam naturalmente através de um processo de desenvolvimento para descobrir o seu ambiente, para aprender sobre o que acontece e porque as coisas acontecem e prioritariamente para se divertir.

O professor deve oportunizar a brincadeira de forma lúdica para seus alunos, estimulá-los para que se torne uma atividade prazerosa, pois o ato de brincar é uma atividade importante no processo de desenvolvimento da criança. As atividades lúdicas devem fazer parte das estratégias para a construção do conteúdo específicos para a criança da educação infantil, uma vez que a brincadeira é uma atividade educativa essencial e que faz parte da infância. É por meio das brincadeiras que as atividades propiciam a vivencia de diversas emoções e pensamentos.

É preciso, sobretudo na educação infantil, como nas séries iniciais do Ensino Fundamental, dar espaço para as atividades lúdicas, pois sua influência é necessário para o desenvolvimento da criança.

O Cantinho pedagógico como uma prática para a educação infantil possibilita inúmeros benefícios, sendo uma atividade de alta prioridade, estimula a criança a criar símbolos e faz também com que todos vivenciam o faz de conta, como também sustenta uma proposta para favorecer o vínculo com o ambiente a ser explorado juntamente com a imaginação.

A sala de aula na educação infantil, organizadas por cantinhos devem oportunizar cantos de trabalhos, que comportem um número x de alunos. É importante, ressaltar que os materiais, os brinquedos e tudo o que será utilizados em cada canto, deverá ficar ao alcance das crianças. “Essa organização do espaço em cantos mais ou menos protegidos e comportando um número maior ou menor de crianças para cada atividade, permite a elas um aprofundamento maior de seus contatos” (SAMPAIO, 1989, p.187).

A organização dos cantinhos é de fundamental importância para que os alunos tenham um melhor contato e possam desenvolver suas habilidades de maneira prazerosa. Essa prática na sala de aula exige que o professor converse com seus alunos sobre as regras para a participação dos cantinhos, pois é necessário que todas as crianças participem de todas as atividades feitas dentro da sala de aula, havendo assim um rodizio dos alunos.

Se a professora permite às crianças a construção desses espaços, compartilhando com os alunos as suas normas de funcionamento, certamente vínculos de confiança serão estabelecidos. As possibilidades de múltiplas vivências permitirão o contraponto nas ideias e nas opiniões diferentes entre as crianças, estabelecendo na sala de aula um clima de cumplicidade. (HORN, 2004, p.87).

A construção de um canto é algo sério e deve ser construído com responsabilidade, pois nunca se deve propor um cantinho sem que a criança conheça aquela realidade, pois só haverá sentido para a criança se o que ela estiver fazendo tiver significado para ela. Para alcançar resultados incriveis e fazer com que as atividades se tornem prazerosas é necessário que os cantos sejam montados de acordo com a faixa-etária dos alunos, de acordo com o interesse deles e também deve conter materiais acessíveis a essas crianças.

O brincar se torna ainda mais significativo quando está envolvido no chamado faz de conta. O faz de conta e a brincadeira são importantíssimos aliados ao

desenvolvimento da linguagem. Ao imaginar a criança se comunica, constrói suas próprias histórias e expressa seus desejos e vontades. Contudo, o brincar não é apenas passatempo, deve ser visto como atividade fundamental para o dia a dia de qualquer criança, as crianças encaram o brincar como um trabalho, pois é através deste momento que elas desenvolvem talentos, descobrem seus limites, fazem novas experiências e desenvolvem habilidades. Enquanto a criança brinca de polícia e ladrão ou de professor e aluno, por exemplo, nota-se a seriedade com que tratam a brincadeira, tanto quanto os adultos em suas pesquisas mais sérias.

Para a criança o objeto seja qual for, não poderá proporcionar uma brincadeira chata, pois a criança valoriza o brinquedo de acordo com sua sensibilidade e emoção, o que conta é a imaginação. A criança não está preocupada em saber quanto custou um determinado brinquedo, ela se preocupa com o prazer que este brinquedo pode proporcionar. Pode ser uma sucata, isso não será relevante para ela, o que e como fazer é o mais interessante nesse momento.

2.3 O PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL: MOTIVAÇÃO ATRAVÉS DA LUDICIDADE

Diante da definição do papel da pré-escola, que se “veste” a cada momento com uma “roupa” diferente, percebe-se a fragilidade e a inconstância dos programas de educação infantil. É necessário questionar a função, os objetivos, os critérios de qualidade, tentando buscar uma função para a pré-escola, que não seja nem depósito de crianças, nem supridora de carências das mesmas, mas que tenha como objetivo estudar a realidade atual, penetrá-la, viver nela, buscando a sua transformação. Essa preocupação deve servir de uso norteador para toda e qualquer atividade que venha a ser planejadas, e realizada. Para tanto, faz-se necessário que a função da pré-escola seja eminentemente pedagógica.

Educadores confiantes em sua capacidade de transforma-se e de transformar a realidade tem melhores condições na medida do possível de enfrentar os problemas ainda existentes para que realize um atendimento de melhor qualidade, procurando resguardar os objetivos primordiais da educação infantil. Assim, “O professor tem que

partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito” (VASCONCELLOS, 1995, p.74).

Nenhum fato vivenciado pode ser ligado sem a construção de um quadro lógico onde a criança relaciona, mede ou enumera esse fato, colocando-o em relação com o seu conhecimento. Quando se introduz uma brincadeira, a criança passa por uma fase de adaptação e reconhecimento, sendo interessante que ela o faça livremente, explorando todas as suas possibilidades, pois o brincar implica ação.

A brincadeira é uma atividade rica em estimulação e pode conter desafio necessário para provocar uma determinada aprendizagem ao liberar um potencial existente e como consequência, uma situação de descoberta. Como estratégia de ensino o brincar propicia a aprendizagem, o ensino de um conteúdo ou de uma habilidade, por isso ao escolher uma brincadeira o educador tem que ter em mente o cumprimento deste objetivo. Quando a criança vive isoladamente, as brincadeiras podem estimulá-las ao convívio do grupo, por isso é extremamente importante que as escolas e os professores saibam da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança.

O fato da criança sentir com o domínio da situação, mesmo considerando-se que o professor é o líder, ela precisa saber quais são as regras, o que se espera dela, de forma que ela consiga prever a relação de causa e efeito de seus atos. Ela precisa acompanhar a evolução da atividade e perceber, por seus próprios meios, quando se obteve desejado.

Apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessita ter uma atitude sobre ela, inclusive, uma atitude de observação que lhe permitirá conhecer muito sobre as crianças com que trabalha.

Em uma atividades competitiva, mais importante do que ganhar é conseguir acompanhar e avaliar o desempenho de todos os participantes. Isso se explica na pratica pelo o alto senso de justiça encontrada nas crianças na participação em um jogo, elas entenderão as regras, submetendo-se a elas e querem que todos tenham o mesmo comportamento, pois só assim é o que poderão alcançar o objetivo do jogo, que é ver quem realmente “é o melhor”.

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146).

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

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

Se o professor tem a legitimidade do saber, cabe aos mesmos buscarem uma forma de fazerem de ensino alguma coisa mais prazerosa. A aprendizagem baseada no trabalho-logo, o lúdico, pode ser a solução para trazer a autonomia ao indivíduo, uma “autonomia” construída através do processo de criação trazido pela arte, pelas brincadeiras, pelos jogos, por tudo aquilo que o homem pode elaborar com sua inteligência e com o desenvolvimento de suas potencialidades.

Toda a criança que sonha e brinca, torna-se um adulto mais feliz. Cabe a escola e aos professores, através da educação lúdica, mostrar que o mundo pode ser melhor se a criança poder sonhar, brincar e jogar, e um dia essa criança será sem dúvida um adulto mais criativo, mais autônomo e não perderá nunca o desejo de sonhar e brincar. “Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (PAULO FREIRE: 2001, p.52). Nesta forma de pensar, delineia-se um importante papel para o professor, pois a Escola passa a ser um local de

fazer e de criar junto, de valorização da comunidade, de troca de experiências e aprendizagens.

Hoje no mundo globalizado, e de constante mudanças, temos que repensar qual é o papel da escola. Cada aluno participa, hoje, de múltiplas redes de relações de conhecimentos, sendo a escola de hoje, um espaço onde se encontra esta multiplicidade de informações.

O professor deve ser aquele que gera necessidade de ação no aluno, de modo que seja comprometido de fato com o desenvolvimento, assim cabe a ele proporcionar oportunidade de experiências e novos objetos a serem descobertos e compreendidos e proporcionar um ambiente agradável.

As crianças vão para a escola cada vez mais cedo. Esta, por sua vez, tendo a assumir o papel da família, meio gerador, onde a criança dispunha de espaço-físico e emocional necessário para executar sua vontade de explorar, experimentar e se interessar pelo mundo externo. No ambiente familiar, a criança amplia seus horizontes e, por consequência, as suas respostas sociais.

A proposta curricular deve respeitar o direito da criança de falar, agir, ter consciência de sua ação e do meio ambiente que a cerca. Ela deve poder brincar, exercitar suas necessidades psicológicas, buscar a solução de problemas e ter um local seguro para desenvolver-se.

Além de possibilitar a compreensão da aprendizagem e desenvolvimento humano, o jogo gera, também, o desenvolvimento da rede de significados posta no ensino-aprendizagem, ascendendo a condição de atividade seria e, ao mesmo tempo, prazerosa sem ser descomprometida – no sentido de status rebaixado que assume o jogo em algumas experiências pedagógicas. (SANTOS, 2000, p. 83).

É importante que o educador da Educação infantil tenha afinidade com a ludicidade, ou seja, se ele não interagir com as crianças por meio dos jogos e brincadeiras, não irá observar seus alunos vivenciando práticas lúdicas e também não reconhecerá o valor das brincadeiras na vida da criança, portanto, este educador precisa ter um compromisso com o desenvolvimento da infância.

Quando o professor deixar de lado a sua posição de detentor do saber considerando seus alunos como “receptores” desse saber e passar a construir o

conhecimento junto com os alunos, numa relação de interação e trocas de conhecimentos, certamente o ensino terá mais qualidade, porque o indivíduo é considerado como um ser social, capaz de desenvolver-se dentro de uma sociedade numa relação de troca.

A motivação é peça chave da aprendizagem, pois desenvolvida pelo educador nas aulas, possibilita impulsionar o educando a alcançar os objetivos propostos pela escola de maneira significativa, principalmente com atividades lúdicas. As práticas lúdicas possuem relevâncias plausíveis, pois possibilitam discussões importantes à docência no que tange ao aprender com sentido para o educando e o educador.

Do ponto de vista pedagógico, percebe-se que as brincadeiras auxiliam aos educandos a formar conceitos, relacionar ideias, estabelecer relações lógicas, desenvolver a expressão oral, reforçar as habilidades sociais e construir seu próprio conhecimento, confirmando ser esse o papel dos jogos: facilitador do desenvolvimento da criança.

Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente. (OLIVEIRA,1997, p. 62).

Sendo assim o papel do educador é fundamental no ensino processo-aprendizagem cumprindo a função de mediador, favorecendo o educando a construir o seu próprio conhecimento.

Enquanto a escola furta da criança a brincadeira, a criança furta da escola o brincar em meio ao enrijecido tempo somente de estudos, levados à assimilação de conteúdo. O pulverizar a alegria é fundamental, pois a criança, por essência, busca o prazer, a alegria, o riso, o divertimento. O abrir espaço para o lúdico é necessário, vendo-o como texto ao invés de considerá-lo um pré-texto para a escola.

O vivenciar o lúdico, consiste no ato de valorizar a cultura da criança que está constantemente em movimento, vibração, emersa em uma alegria, em um prazer que faz parte do universo infantil. O lúdico na escola é compromisso de todos, pais, educadores, educandos, e funcionários, pois a escola é considerado um espaço de cultura e sala de aula um ponto de encontro.

O uso do lúdico na escola promove a inserção da alegria, da criatividade, da descoberta, rompendo com a reprodução, a rotina e a domesticação dos corpos. Ao se prover do universo criativo da criança parte-se a caminho de uma educação com sentido, enriquecendo o processo ensino-aprendizagem, manifestando novos valores.

3 A NECESSIDADE DO LÚDICO NO UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL: ANÁLISE NO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL A MÃO COOPERADORA II EM ITAITUBA- PARÁ

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA

O Centro Municipal de Educação Infantil R/C “A Mão Cooperadora II”. A História da Mão Cooperadora em nossa região inicia no ano de 1978 quando Pr. ERICH GAYEWSKI, presidente do KINDERHILFSWERK e Pr. EDGAR HENKE chegam ao município de Itaituba, a convite do Pr. Orestes Greiner e sua esposa Pr.^a Marlene Greiner, para conhecerem o trabalho e verem um terreno, o qual neste mesmo ano é doado à entidade pela prefeitura. O terreno é localizado a 11^a rua bairro Bela Vista, onde hoje funciona a Escola A Mão Cooperadora. Em 1980, ano que é implantado o primeiro trabalho da A Mão Cooperadora no Município, o CENTRO DO MENOR INTEGRADO A COMUNIDADE – CEMIC, localizado à 11^a rua bairro Bela Vista, com capacidade para atender 120 crianças. No ano de 1982, este semi-internato é transferido para o 2º prédio que fora construído com capacidade para 150 crianças, localizado à Rua Riomar Tapajós V. Lages (23^a) do Bairro Bom Remédio, onde no ano de 2007 funcionou atendendo 278 crianças e adolescentes, com acompanhamento educacional e social.

Em 1982, é criada a Escola de Ensino Fundamental A Mão Cooperadora com o objetivo de suprir a carência de vagas para as crianças já atendidas no semi-internato, desta forma possibilitou a entidade um trabalho intensivo às crianças atendidas. A escola ocupou o prédio onde funcionava o 1º semi-internato.

No ano de 2007 foram atendidas 281 crianças e adolescentes na faixa etária de 02 a 14 anos de idade. As crianças e adolescentes receberam um atendimento que visa o desenvolvimento sócio educativo através do ensino infantil e atividades de ensino complementar para os alunos de 1^a a 8^a série, o programa é desenvolvido através de atividades recreativas (com ampla área de diversão, quadra esportiva, brincadeiras pedagógicas), alimentação (são três refeições por dia, café da manhã, almoço e lanche da tarde). Foram oferecidos cursos profissionalizantes de pintura em tecido, biscuit, manicure, pedicure, bordado, hidráulica, marcenaria e informática aos alunos do ginásio.

Como também atendimento médico, exames laboratoriais, odontológico e pequenos curativos. Tudo para que nossas crianças possam ter oportunidades de inserção social, exercendo sua cidadania com maior dignidade e como sujeitos de direitos, construir sua própria história.

Para as mães da creche foi ofertado curso de corte e costura, manicure, biscuit e panificação. Toda as quintas-feiras realizava-se programação com o clube de pais na Igreja de Deus, pois acreditamos que a presença das famílias na escola é de suma importância, pois há necessidade de os pais educarem seus filhos. E isso exige exemplo, doação, determinação, envolvimento, compromisso, e perseverança. E os valores que são internalizados, acompanharão a pessoa por toda vida. Pois vivemos numa sociedade que valoriza demasiadamente o ter, o exterior, as coisas, as famílias precisam aprender a valorizar e a cultivar o ser, o interior, os valores. Somente assim teremos famílias mais felizes e uma sociedade mais saudável.

O Centro A Mão Cooperadora II atende crianças de 3 a 5 anos em períodos parciais, está localizada no Bairro Bela Vista, que é um bairro de classe baixa e média, porém o centro atende crianças de todos os bairros da cidade inclusive da zona rural.

Os pais ou responsáveis pelas crianças do centro A Mão Cooperadora II são em sua maioria assalariados, tendo alguns autônomos e donos de seus pequenos comércios, empregados domésticos e funcionários públicos, muitas famílias são participantes do programa do governo federal Bolsa Família.

As famílias tem uma participação efetiva na escola estando presente em todos os aspectos: reuniões, eventos, programações e diariamente mantendo diálogo entre as partes. O centro está localizado ao lado da Igreja de Deus na Amazônia e em algumas ocasiões a igreja disponibiliza seus espaços para eventos do centro.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho foi construído a partir de uma pesquisa bibliográfica e uma de campo, com abordagem qualitativa e coleta de dados, fundamentada com os principais autores como: Almeida (2005), Toledo (2008), Vigotsky (1989), Bueno (2010), Negrine (1994), que objetivou discutir a necessidade do lúdico na educação infantil. Já a pesquisa de campo aconteceu no Centro Municipal de Educação Infantil R/C “A Mão Cooperadora

II”, localizada no Município de Itaituba Estado do Pará. No qual foi abordado o tema: A Necessidade do Lúdico na Educação Infantil, para coleta de dados serão utilizados instrumentos como: questionários compostos por perguntas que serão aplicados aos professores que lecionam na educação infantil.

A abordagem da pesquisa foi de forma qualitativa e exploratória, e teve por intenção buscar informações sobre como os agentes educativos trabalham a questão do lúdico no ensino e aprendizagem na Educação Infantil, a pesquisa ocorreu no período de Fevereiro de 2018. Foram entrevistado 5 professores do Centro Municipal de Educação infantil para compreender a importância que os mesmos dão a necessidade do lúdico na educação infantil no espaço escolar.

O início da pesquisa foi com a entrega de um questionário aos agentes educativos citados acima, nesses questionários os entrevistados estiveram dando suas sugestões de acordo com o tema levantado em questão. Partindo desse diagnostico podemos chegar a vários pontos seja ele crítico ou construtivo.

A partir desse encontro com os educadores e responsáveis será mais proveitoso desenvolver esse trabalho que procuramos conhecer mais a situação dessa referida instituição do ensino no tocante ao uso do lúdico como processo de ensino.

3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS

A pesquisa foi realizada com (5) cinco professores da escola Centro Municipal de Educação Infantil R/C “A Mão Cooperadora II”, que trabalham na educação infantil, sendo todas do sexo Feminino, onde não encontraram nenhuma dificuldade ao responder as perguntas. As professoras servidoras da referida escola pesquisada possuem entre 40 a 34 anos de idade, onde todas graduada no curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, porém uma possui a graduação em educação especial e inclusiva, e outra graduada em Gestão Escolar, todas trabalharam sempre na mesma Instituição, mas apenas uma trabalha a 10 anos na Educação Infantil, enquanto as demais trabalham apenas quatro a três anos, apesar da diferença de anos, todas responderam os questionários em consenso.

Desta forma, os entrevistados (professores) exerceram um papel muito importante para o bom resultado dessa pesquisa, que se pode dizer obteve quantidade de dados

satisfatórios, para se observar sobre o tema “O Lúdico na Educação: Práticas e Posições de docentes do CEI A mão Cooperadora II” em Itaituba/PA.

E assim percebemos a importância que o lúdico tem na educação infantil, e como as crianças acabam por aprenderem brincando, ou seja, o momento escolar acaba por deixar de ser um pesadelo na vida da criança e passa a ser um momento prazeroso no qual a mesma passa a gostar e a querer estar mais presente.

3.4 RESULTADO DA PESQUISA

3.4.1 O que falam os professores

Sabe-se que os professores são indispensáveis ao ambiente escolar, pois eles são multiplicadores de conhecimentos e acabam por implementar e planejar a aula que será aplicada e assim o ensino repassado aos alunos, e na educação infantil isto acontece de uma forma ampla e necessária, pois sabe-se que o educador tem grande papel na formação psicológica, educacional e de âmbito ambiental. Partindo desse princípio foi que se atribuiu questionários aos professores bem como: Qual era a sua concepção sobre a ludicidade na escola?

Quadro 1 - Qual sua concepção sobre a ludicidade na escola?

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	A ludicidade é muito importante para os alunos principalmente da educação infantil, pois as crianças aprendem se divertindo e não cansam da escola.
P2	Promove a interação e a socialização entre as crianças e a aprendizagem se torna mais prazerosa.
P3	Importante, pois facilita o aprendizado além de ter mais significado.
P4	É importante pois proporcionam aos educandos uma aprendizagem eficaz.
P5	De grande importância.

Fonte: Professores da CMEI R/C “A mão Cooperadora” II em Itaituba- Pará/2018.

Todos responderem que a ludicidade é muito importante para o aprendizado, o desenvolvimento e a socialização das crianças, onde facilita e promove a interação de todos. Percebendo-se que a ludicidade no contexto da sala de aula, possibilita ao

professor observar o desenvolvimento de cada aluno, pois o lúdico desenvolve capacidade cognitivas, motoras e facilita muito mais a aprendizagem.

Desta forma percebeu-se que todos os professores veem no lúdico um grande apoio para o processo de ensino- aprendizagem, uma vez que a criança está em processo de desenvolvimento e com os jogos podem aprender regras além de se divertirem e perceberem grande atratividade ao adentrar a escola e deparar-se com este ambiente acolhedor e dinâmico.

Continuando, foi realizada uma nova pergunta: Você utiliza a ludicidade como metodologia em sua sala de aula?

Quadro 2 - Você utiliza a ludicidade como metodologia em sua sala de aula?

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	Quando possível sim, pois as vezes não disponibilizamos de recursos para uma aula lúdica.
P2	Sim, pois se faz necessário este mecanismo jogos e brincadeiras para possibilitar a criança se expressar, interagir e aprender.
P3	Sim, pois acredito que essa metodologia de trabalho vem enriquecer o trabalho principalmente se tratando da educação infantil.
P4	Sim, pois através da mesma as crianças aprendem com mais facilidade e torna-se uma aula prazerosa.
P5	Sim, pois é através da ludicidade que a criança desenvolve-se melhor.

Fonte: Professores da CMEI R/C “A mão Cooperadora” II em Itaituba- Pará/2018.

Observa-se que todos os professores responderam que utilizam a ludicidade como metodologia em sua sala e aula, pois é através da ludicidade que a criança desenvolve-se melhor, aprendem mais com facilidade e o lúdico torna-se uma aula mais prazerosa, também é uma metodologia de trabalho que enriquece o trabalho escolar principalmente se tratando de Educação Infantil, fazendo necessário usar este mecanismo de jogos e brincadeiras para possibilitar a criança se expressar, interagir e aprender. Almeida (1994, p. 18) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”.

Isso porque, quando a criança ingressa na escola, ela sofre um grave impacto físico mental, pois até então, sua vida era voltada aos brinquedos e ao seu ambiente familiar, a partir de quando a criança entra na escola ela começa a descobrir novos

conhecimentos e se desenvolve de forma mais rápido com a ajuda de professores usando atividades lúdicas.

Com os jogos as crianças se envolvem nas atividades, e na medida em que brincam desenvolvem e aprendem pelo o fato de que os jogos e as brincadeiras já fazem parte do mundo delas, e quando utilizado como metodologia torna a aprendizagem mais prazerosa e mais eficaz, que através da aplicação da lúdico foi possível perceber a importância do mesmo pois o resultado é vivenciado no processo de escolarização da criança. Então foi questionado a seguinte pergunta como: A escola está adequada para trabalhar o lúdico com os alunos?

Quadro 3 - A escola está adequada para trabalhar o lúdico com os alunos?

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	Em parte sim, temos pouco espaço e materiais.
P2	A escola possibilita os materiais didáticos, e nós professores planejamos e confeccionamos o que vamos utilizar.
P3	Razoável, mais na minha opinião o professor tem papel importante para desenvolver essa ludicidade na sala de aula.
P4	Sim, temos tanto um espaço, (grama) para realizar atividades lúdicas como também proporcionar recursos didáticos.
P5	Sim, o centro tem um espaço adequado para promover as atividades lúdicas.

Fonte: Professores da CMEI R/C “A mão Cooperadora” II em Itaituba- Pará/2018.

Desta forma, a maioria dos professores disseram que “sim”, mais outros disseram razoável, os que disseram sim, falam que têm tanto espaço como grama, quanto uma sala suficiente para trabalhar com atividades lúdicas, os que disseram não, responderam que as salas não tem espaço suficiente para realizações de atividades aplicadas de forma lúdica, mais o professor tem o papel importante para desenvolver essa ludicidade dentro das salas de aula, e que não importa o tamanho do espaço, o mais importante era a comunicação e o prazer quem o professor tem em realizar as atividades de jogos e brincadeiras.

Segundo Lima (2001, p.16): “o espaço é muito importante para a criança pequena, pois muitas, das aprendizagens que ela realizará em seus primeiros anos de vida estão ligadas aos espaços disponíveis e/ou acessíveis a ela”. Desde que nasce a criança precisa de espaço que oferecem liberdade de movimento, segurança e que acima de

tudo possibilitem a sua socialização com o mundo e com as pessoas que a rodeiam, espaços esses de direito de todas as crianças.

Os ambientes devem ser planejados de forma a satisfazer as necessidades da criança, isto é, tudo deverá estar acessível a criança, desde objetos pessoais como também brinquedos, pois os assim o desenvolvimento ocorrerá de forma a possibilitar sua autonomia. O espaço ajuda muito no desenvolvimento infantil, pois é bom para a socialização dos alunos, para que possam interagir com as atividades que são aplicadas, dentro da sala de aula e no campo externo, como parquinho, por exemplo.

O espaço também é gratificante, tanto para o professor quanto para o aluno da educação infantil onde constituem dentro do contexto da educação infantil que devem ser preparados para a criança respeitando o direito delas que precisam buscar e construir sua própria autonomia e sua identidade. Em seguida levantou-se a seguinte questão: Fale do seu ponto de vista se professores desta escola estão qualificados para trabalhar com a modalidade de forma lúdica?

Quadro 4 - Fale do seu ponto de vista se os professores desta escola estão qualificados para trabalhar com a modalidade de forma lúdica?

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	Creio que sim, pois apesar das dificuldades sempre nos esforçamos para fazer o melhor.
P2	Acredito que sim, até porque a SEMED promove formações continuadas e a maioria tem conhecimento na área.
P3	Sim, pois trabalhar com criança requer que o professor busque se qualificar para facilitar o aprendizado nessa modalidade.
P4	Sim, são capacitados, pois participamos de capacitações referente ao tema, como realizamos projetos onde abordam a trabalharmos de maneiras lúdicas.
P5	Todos os educadores desenvolvem um excelente trabalho quanto na modalidade lúdica.

Fonte: Professores da CMEI R/C “A mão Cooperadora” II em Itaituba- Pará/2018.

A resposta de todos os professores foram “sim”, pois são capacitados e participam de capacitações referente ao tema, como realizam projetos onde abordam e trabalham da maneira lúdica, onde requer o professor busque se qualificar para facilitar o aprendizado nessa modalidade, para que possam atribuir muitos conhecimentos importante para a vida da criança. Apenas um professor relator que a SEMED prove

formações continuadas e a maioria tem conhecimentos na área, pois todos os educadores desenvolvem um excelente trabalho quanto na modalidade lúdica.

“O lúdico servirá de suporte na formação do educador, como objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática, portanto reconstruindo a práxis.” (SANTOS, 2007, p. 41). Na formação de profissionais da educação infantil deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a formação do educador resultará em sua prática em sala de aula. Essas disciplinas ajudarão na formação e preparação dos educadores para trabalharem com criança.

Assim ensinar e aprender são dois aspectos de um processo, exigindo flexibilidade, tanto pessoal quanto de grupo. Brincar com os alunos é uma realidade vivida pela a criança o tempo todo em seu cotidiano. Em seguida indagou-se aos docentes sobre: Os jogos e brincadeiras são utilizados objetivando o aprendizado do aluno?

Quadro 5 - Os jogos e brincadeiras são utilizados objetivando o aprendizado do aluno?

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	Isso depende muito da atitude do professor, pois se o brincar não for planejado e direcionado não haverá aprendizagem.
P2	Sim, são utilizados estrategicamente para ajudar na construção do conhecimento da criança.
P3	Sim, um bom planejamento priorizando o jogo e brincadeira, o aluno aprende mais rápido e com prazer.
P4	Sim, ao trabalhar cada disciplina abordamos dinâmicas conforme o tema trabalhado, até para facilitar a aprendizagem dos mesmos.
P5	Sim, pois os jogos e brincadeiras desenvolve no aluno um aprendizado mais rápido, pois os mesmos aprendem brincando.

Fonte: Professores da CMEI R/C “A mão Cooperadora” II em Itaituba- Pará/2018.

Observa-se que os mesmos responderam que “sim”, e que, ao iniciar as atividades deve-se realizar uma avaliação inicial ou diagnostica e fazer frequentemente avaliações processuais, assim pode-se detectar as possíveis mudanças, pois os alunos quando participam das atividade de jogos e brincadeiras propostas apresentam um nível de aprendizagem diferente dos demais, tem um bom comportamento dos seus colegas.

Os jogos e brincadeiras desenvolve no aluno um aprendizado mais rápido, pois os mesmos aprendem brincando, ao trabalhar cada disciplina abordam dinâmicas conforme o tema trabalhado, até para facilitar a aprendizagem dos mesmos, pois um bom

planejamento priorizando o jogo e brincadeira o aluno aprende mais rápido e com prazer.

Apenas um professor respondeu que essas atividades depende muito da atitude do professor, pois se o brincar não for planejado e direcionado não haverá aprendizagem, assim como as atividade lúdicas são utilizados estrategicamente para ajudar na construção do conhecimentos da criança, o professor precisa estar apto para esse ensino.

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112).

O nível de desenvolvimento real refere-se a tudo aquilo que a criança já tem consolidado em seu desenvolvimento, e que ela é capaz de realizar sozinha sem a interferência de um adulto ou de uma criança mais experiente. Já a zona de desenvolvimento proximal refere-se aos processos mentais que estão em construção na criança, ou que ainda não amadureceram. A zona de desenvolvimento proximal é, pois um domínio psicológico em constantes transformações, aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã.

Foi indagado aos professores: Quais os benefícios que a ludicidade proporciona para o aluno?

Quadro 6 - Quais os benefícios que a ludicidade proporciona para os alunos?

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	Uma aula divertida, o que facilita a aprendizagem.
P2	O lúdico favorece tanto a aprendizagem quanto também possibilita o desenvolvimento da criatividade e da autonomia.
P3	Cooperação, respeito mútuo, desenvolve sua coordenação motora ampla e fina, concentração e outros benefícios.
P4	Não respondeu.
P5	Desenvolve no aluno mais interesse na hora de participar das atividades.

Fonte: Professores da CMEI R/C “A mão Cooperadora” II em Itaituba- Pará/2018.

De acordo com o quadro acima, os professores entrevistados responderam sobre a importância da prática do lúdico e os benefícios que ludicidade proporcionam para os alunos afirmando que a criança está extremamente ligada com o brincar, então a

maior importância é desenvolver no aluno mais interesse na hora de participar das atividades trazendo para eles uma aula divertida o que facilita a atividade. De acordo com Vygotsky (1998, p. 32), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva porque ela transfere para o mesmo sua imaginação, e, além disso, cria seu imaginário do mundo de faz de conta”. Brincar é uma forma segura das crianças encenarem os seus medos, as suas angústias e a sua agressividade e de tentarem elaborar e resolver os seus conflitos internos.

O lúdico traz muitos benefícios importantes para a criança no processo de aprendizagem, pois através dos jogos e brincadeiras a criança se desenvolve tanto, que são colocadas em ação o seu sentimentos e suas emoções, sendo também um elo integrador entre aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Os professores contribuíram com mais uma questão: Quais as dificuldades de trabalhar o lúdico em sala de aula?

Quadro 7 - Quais as dificuldades de trabalhar o lúdico em sala de aula?

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	Além da falta de espaço existe também um certo preconceito da maioria dos pais que reclamam dizendo que a escola não é lugar de brincadeira.
P2	Aqui em nossa escola as salas de aula são muito pequenas, isso dificulta um pouco.
P3	Minha realidade não encontro dificuldade, pois a escola prioriza o brincar como forma de facilitar o aprendizado, a porém temos vários brinquedos etc.
P4	O espaço! Salas pequenas.
P5	Não há dificuldade, pois pode-se usar de diversos objetos para se trabalhar o lúdico com os alunos.

Fonte: Professores da CMEI R/C “A mão Cooperadora” II em Itaituba- Pará/2018.

Obteve-se a contribuição dos professores respondendo a questão sobre quais são as dificuldade ao trabalhar com o lúdico. Os mesmos responderam que não encontram nenhuma dificuldade, pois a escola prioriza o brincar como forma de facilitar o aprendizado, porém a escola disponibiliza vários brinquedos entre outros para se trabalhar o lúdico com os alunos.

Afirmaram, três professores que no centro as salas de aula são pequenas, pois dificultam um pouco as atividades lúdicas, e também existe um certo preconceito da maioria dos pais de alunos que reclamam dizendo que a escola não é lugar de brincadeira, mais alguns não entendem que, a escola ensina os alunos de forma lúdica,

assim faz com que a criança aprende mais rápido se desenvolvendo e interagindo com os demais.

Existem diversas definições para Dificuldades de Aprendizagem: umas voltadas para uma caracterização biológica das dificuldades, onde as razões estariam exclusivamente intrínsecas ao aprendente, e outras que entendem a questão de forma mais abrangente, buscando a resposta em um conjunto de situações que envolvem o aluno, mesmo que extrínsecos a ele. (PEREIRA, 2007 p, 29).

Quando o aluno não consegue significar as respostas a uma determinada situação, não há aprendizagem, ou seja, não há transformação de pensamento nem aquisição de novos conhecimentos. A não-aprendizagem provem do fato de erguer-se uma barreira bloqueada do desenvolvimento de uma aprendizagem sadia. Uma criança deixa de aprender não somente por apresentar dificuldades de aprendizagem, mas por causa das situações adversas às quais está submetida. Uma criança pode apresentar dificuldades afetivas, emocionais, econômicas, familiares, de relacionamento e, mesmo não tendo qualquer problema biológico que a impeça de aprender, não conseguir compreender os conteúdos ou informações que a escola lhe apresenta.

Para finalizar a participação dos professores, responderam a última questão: Fale uma mensagem para professores que trabalham na Educação Infantil.

Quadro 8 - Fale uma mensagem para professores que trabalham na educação infantil?

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	Sabemos que os pequenos necessitam de carinho e atenção redobrados, por isso precisamos aprender a não trazer nossos problemas para a escola, para quando estivermos com ele sermos realmente só deles.
P2	Que sejamos criativos e dinâmicos, pois nossas crianças precisam vivenciar ideias, participar de experiências reais e no mundo de faz de conta.
P3	Primeiramente amar o que faz, respeitar cada um, observar e procurar entender, respeitar suas limitações e ser responsável pelo aprendizado e além de tudo ensinar valores que levarão para a vida.
P4	Ame o que você faz! Lembrando que os seus alunos é sua responsabilidade e que Deus capacitou você para essa missão. Seja uma árvore frutífera e não uma seca. Pois o seu nome quem faz é você.
P5	Faça com amor e desenvolverá um excelente trabalho.

Fonte: Professores da CMEI R/C “A mão Cooperadora” II em Itaituba- Pará/2018.

Os entrevistados deixaram sua mensagem, sabemos que os pequenos necessitam de carinho e atenção redobrada, por isso precisamos aprender a não trazer nossos problemas para a escola, para quando estivermos com eles sermos realmente só

deles. O segundo professor diz que sejamos criativos e dinâmicos, pois nossas crianças precisam vivenciar ideias, participar de experiências reais e no mundo de faz de conta.

O terceiro professor, primeiramente amar o que faz, respeitar cada um, observar e procurar entender, respeitar suas limitações e ser responsável pelo aprendizado e além de tudo ensinar valores que levarão para a vida. Quarto entrevistado diz que, faça com amor e desenvolverá um excelente trabalho. E por fim o quinto deixou sua mensagem dizendo, ame o que você faz! Lembrando que os seus alunos é sua responsabilidade e que Deus capacitou você para essa missão. Seja uma árvore frutífera e não uma seca, pois o seu nome quem faz é você!

3.5 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

De acordo com a pesquisa, houve a necessidade de sugerir algumas propostas de atividades lúdicas na escola onde o lúdico apresenta benefício a toda a criança:

- Elaborar projetos de oficinas para socialização das faixas etárias da educação infantil.
- Trabalhar com jogos que é reconhecido como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.
- Buscar o desempenho fora e dentro da sala de aula.
- Trocar experiências entre professores a fim de socializar o que cada um possui, e o trabalho coletivo.
- Proporcionar as crianças as oportunidades de ampliar seus conhecimentos através de atividades lúdicas interativas e de vivenciar as quais proporcionarão conhecimentos.

Nessa perspectiva, pode-se afirmar que o lúdico na escola apresenta benefício a toda a criança, um desenvolvimento completo tanto do corpo quanto da mente por inteiro, por isso na atividade lúdica o que importa é a forma com que o educador apresenta as atividades a criança, ajudando na construção de ideias e de desenvolvimento a cada um, onde possam demonstrar seus diferentes tipos de sentimentos, podendo aos poucos

aceitas a existência do outro.

Essa inquietação está relacionada em verificar como as atividades lúdicas influencia no desenvolvimento e na aprendizagem dos alunos da Educação Infantil. As brincadeiras e os jogos são essência da influência e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento de forma contextualizada no mundo infantil.

CONCLUSÃO

Através desta pesquisa, constatou-se que trabalhar o lúdico na Educação Infantil dentro do espaço escolar são considerados relevantes tanto para o desenvolvimento da criança quanto para o aprendizagem e alfabetização das crianças. Compreende-se que os docentes gostam de trabalhar com este método de ensino, porém muitas vezes são cobradas periodicamente quanto ao conteúdo programado.

Um dos objetivos a alcançar com esse trabalho foi identificar as compreensões dos professores sobre o uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem. Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças, o jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamental na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem.

Identifica que a atividade lúdica é uma medida que renova e inova o trabalho na educação infantil e que trabalhar a partir do lúdico requer entender o que a criança necessita para se desenvolver. As medidas são simples, basta que o professor assuma um compromisso com o desenvolvimento integral da criança dentro do seu processo de aprendizagem.

A educação infantil precisa assumir o dever de criar estruturas onde a criança sinta-se acolhida, amparada, estimulada e compreendida. Nesse sentido é possível constatar que o brincar, juntamente com o faz-de-conta é meio pelo o qual o professor e a instituição podem analisar situações diversas no desenvolvimento criança e que o lúdico estrutura meios para superação de possíveis dificuldades além de idêntica como acontece a aquisição de conhecimento da criança.

Sendo a brincadeira resultado de aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para o sujeito social criança, devemos acreditar, que adotar jogos e brincadeiras como proposta curricular, possibilita a criança base para subjetividade e compreensão da realidade concreta. Desta forma, acredita-se que a relação do brincar e o desenvolvimento da criança permite que se conheça com mais clareza importantes funções mentais, com o desenvolvimento do raciocínio da linguagem.

É preciso, então, que os professores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos por meio da

brincadeira e do jogo, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa. Considera-se que o lúdica precisa nortear as atividades em todos os sentidos, de modo que as crianças reconheçam a escola como um espaço de exploração e experimentação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.

ALMEIDA, M. T. P. **O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Revista Virtual EF Artigos. Natal/RN – Volume 03 – número 01 – maio, 2005.

BORBA, Ângela Meyer – **O BRINCAR COMO UM MODO DE SER E ESTAR NO MUNDO**. In Brasil MEC/SEB. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/organização. Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. _Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BUENO, Elizangela. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**: ensinando de forma lúdica. Londrina – PR, 2010.

BRASIL - **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998, Volume: 1 e 2.

BROUGÉRE, G. **BRINQUEDO E CULTURA**. Sed. São Paulo: Cortez, 2004.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janeiro J. **A DESCOBERTA DO BRINCAR**. São Paulo. Editora Melhoramentos, 2007.

CANÁRIO, Rui. **A ESCOLA TEM FUTURO? DAS PROMESSAS AS INCERTEZAS**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

CUNHA, Nylse Helena. **BRINQUEDOTECA**: um mergulho no brincar. Aquariana, 2007.

CHAVES, Isabelle Cristine Guteirrez. **TECNOLOGIA E INFÂNCIA**: um olhar sobre as brincadeiras das crianças. Maringá – PR, 2014.

FORTUNA, T. R. **JOGO EM AULA**: recurso permite repensar em relações de ensino-aprendizagem. Revista do Professor, Porto Alegre N° 77, p.15-19, jul./set. 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários À prática educativa. Coleção leitura. Editora Paz e Terra, 2001, 17 ed.

GARCIA, R. L. (org.). **CRIANÇAS, ESSAS CONHECIDAS TÃO DESCONHECIDAS**. Rio de Janeiro: DPEA, 2002.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

HORN, Maria da Graça Souza. Sabores, Cores, Sons, Aromas: **A organização dos espaços na Educação Infantil**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2004.

LIMA, Elvira de Souza. **Como a criança pequena se desenvolve**. São Paulo: Sobradinho, 2001.

KISHIMOTO, T. M O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O BRINCAR E SUAS TEORIAS**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO**. São Paulo. Cortez, 2002.

KRAMER, S. A Infância e sua singularidade. In; Brasil. **ENSINO FUNDAMENTAL DE NOVE ANOS; orientações para orientações da criança de seis anos de idade**. Brasília FNDE. Estação Gráfica, 2006. P. 13-24.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **BRINCAR PRAZER E APRENDIZADO**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **“ESTUDOS DO LAZER: UMA INTRODUÇÃO”**. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

MOYELES, Janet R. **A EXCELÊNCIA DO BRINCAR: A importância da brincadeira na transição entre educação infantil e nos anos iniciais**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

NEGRINE, Airton. **APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO INFANTIL**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. Vygotsky: **APRENDIZADO E DESENVOLVIMENTO**: um processo sócio histórico, São Paulo: Scipione, 1997.

PERROTTI, E. **A CRIANÇA E A PRODUÇÃO CULTURAL**. In: ZILBERMAN, Regina (org). A produção cultural para a criança. 4. ed. Porto Alegre: Mercado Alberto, 1990.

SAMPAIO, Rosa Maria Whitaker Ferreira. Freinet: **Evolução histórica e atualidades**. São Paulo: Editora Scipione Ltda, 1989.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca a criança, o adulto e o lúdico**, Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 2000.

SKINNER, B.E. **TECNOLOGIA DO ENSINO**. São Paulo: EPU (edição original de 1968).

TOLEDO, Cristina. **O BRINCAR E A CONSTITUIÇÃO DE IDENTIDADES E DIFERENÇAS NA ESCOLA**. In: Garcia, Regina Leite, (Coord.). Anais II Congresso Internacional – Cotidiano: diálogos sobre diálogos. GRUPOALFA – Grupo de Pesquisa e Alfabetização das alunas e alunos das classes populares. Rio de Janeiro. Niterói. 2008

TRINDADE, R. dos; SANTOS, A. L. da. **MULTICULTURALISMO: mil e uma faces da escola**. 2. ed. Rio de Janeiro: DPEA, 2000.

VASCONCELLOS, Celso do S. **Para onde vai o Professor? Resgate do professor como sujeito de transformações**. São Paulo: Libertad, 1995.

VELASCO, Calcida Gonsalves, **Brincar: o despertar psicomotor**, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VIGOTSKY, L. S. **A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VIGOTSKY, L. S. **LINGUAGEM, DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

VIGOTSKY, L. S. **PENSAMENTO E LINGUAGEM**. São Paulo: Martins Fontes. 1989.

VIGOSTKY, L. S. **A formação Social da Mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins

Fontes, 1998.

ZANLUCHI, F. **O BRINCAR E O CRIAR: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e educação.** Londrina: O autor, 2005.

APÊNDICE



FACULDADE DE ITAITUBA- FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

Este questionário integra o Trabalho de Conclusão de Curso- TCC, intitulado “A Necessidade do Lúdico no Universo da Educação infantil Ludicidade”.

Questionário para os professores.

Identificação: Sexo () Feminino () Masculino

Idade:.....

Formação Educacional:.....

Graduação:.....

Pós- graduação:.....

Já trabalhou em outra instituição?

1- Qual sua concepção sobre a ludicidade na escola?

2- Você utiliza a ludicidade como metodologia em sua sala de aula? Justifique sua resposta.

3- A escola está adequada para trabalhar o lúdico com os alunos? Comente.

4- Fale do seu ponto de vista se professores desta escola estão qualificados para trabalhar com a modalidade de forma lúdica?

5- Os jogos e brincadeiras são utilizados objetivando o aprendizado do aluno? Explique.

6- Quais os benefícios que a ludicidade proporciona para os alunos?

7- Quais as dificuldades de trabalhar o lúdico em sala de aula?

8- Fale uma mensagem para professores que trabalham na educação infantil.

OBRIGADA!