



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

CYNTIA JULIANNE ALVES CHAGAS

**O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO
INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES**

ITAITUBA - PA

2017

CYNTIA JULIANNE ALVES CHAGAS

**O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO
INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES.**

Monografia de Graduação apresentada para
obtenção do título de Licenciatura Plena em
Pedagogia da Faculdade de Itaituba. Orientadora:
Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

ITAITUBA - PA

2017

CHAGAS, Cyntia Julianne Alves.

O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES: CLPL da FAI, 2017: CLPL da FAI, 2017.

63 fls.

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- **O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES.**



**CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA-LTDA
FACULDADE DE ITAITUBA-FAI**

Av. Dr. Governador Fernando Guilhon, 4ª. Rua
Cidade Alta, Bairro Jardim das Araras
68180-110 - Itaituba-Pará.
Telefone (93)3518-4320/ Fax: (93)3518-4319.
Site: www.unifait.edu.br /E-mail: fai@unifait.edu.br

Acadêmica: CYNTHIA JULIANNE ALVES CHAGAS

**TÍTULO: O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE
EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE
PROFESSORES.**

Monografia de Graduação apresentada para
obtenção do título de Licenciatura Plena em
Pedagogia da Faculdade de Itaituba. Orientadora:
Prof.^a Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

BANCA EXAMINADORA

Presidente: _____ **Nota:** _____

Prof. Antoniel Soares de Araújo

Orientadora: _____ **Nota:** _____

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

Avaliador: _____ **Nota:** _____

Prof. Dhemesbraene Soares da Silva

Resultado: _____ **Média:** _____

Data: ----- de 2017.

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso à toda minha família, especialmente ao meu pai por todo o incentivo, estímulo, confiança e carinho que me dedicou.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, meu senhor e salvador que esteve comigo em todos os momentos e que sabe dos meus sonhos, onde muitas vezes foi meu consolador para buscar forças para superar os obstáculos e desafios no decorrer deste curso, me guiando nessa grande conquista.

A minha família, minha mãe Celita Santos pelo incentivo e ajuda neste percurso e principalmente ao meu pai Armando Pedro dos Santos, por sempre me incentivar a continuar os estudos.

A minha orientadora professora Lúcia Maria da Costa Cruz, que me ajudou na elaboração desta monografia.

Aos meus professores do curso de Pedagogia que contribuíram significativamente para o meu crescimento intelectual, especialmente ao Dr. professor Francisco Cláudio, pela dedicação ao curso e por ser um excelente docente.

E a todas as minhas queridas colegas da turma 2013 que também foram importantes na minha vida durante o decorrer de todo curso, algumas amizades em especial, que levarei pra vida toda mas sem dúvida sentirei saudades de todas. Obrigada a todas.

E a todos aqueles que direta ou indiretamente, colaboraram para a confecção deste trabalho acadêmico.

"Soubéssemos nós adultos preservar o brilho e o frescor da brincadeira infantil, teríamos uma humanidade plena de amor e fraternidade. Restamos, então, aprender com as crianças." (Monique Deheinzelin).

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - O que você entende por ludicidade?	47
Quadro 2 - Quais as atividades lúdicas que você utiliza?	48
Quadro 3 - Quadro:03- Você acredita que o lúdico contribui com o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem das crianças? Justifique sua resposta.....	49
Quadro 4 - Quais são os dias que você trabalha o lúdico com as crianças?.....	50
Quadro 5 -O espaço escolar contribui para o desenvolvimento das atividades lúdicas? Comente.....	51
Quadro 6 - Quais são os benefícios da ludicidade para a criança?.....	53

CHAGAS, Cyntia Julianne Alves.: **O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES.** Monografia de Licenciatura Plena e Pedagogia da Faculdade de Itaituba-FAI, Itaituba-Pará. 2017.

RESUMO

A presente monografia teve como objetivo analisar como o Centro Balão Mágico trabalha as suas atividades lúdicas na educação Infantil. A instituição escolar deve buscar uma estratégia construtiva, colaborando para a construção de uma sociedade nova, na qual relacione a brincadeira com o aprendizado através das atividades pedagógicas. Nesse sentido, a ação pedagógica do educador é imprescindível para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, auxiliando e intercedendo que for necessário na ação educativa dos alunos. Assim sendo, utilizou-se uma pesquisa com abordagem qualitativa a partir da aplicação de um questionário para 05 (cinco) professores. Para a coleta de dados foi necessário uma pesquisa bibliográfica e de campo, para a confluência de dados. Este trabalho está dividido em três capítulos, no primeiro capítulo temos A importância do lúdico na aprendizagem escolar, no segundo capítulo, A ludicidade na educação infantil e no último capítulo efetivou-se a análise das atividades lúdicas no ensino infantil aplicadas por professoras do Centro Municipal de Educação Infantil Balão Mágico no município de Itaituba/Pará e qual contribuição seria aplicada para o trabalho lúdico na Educação Infantil. Para tanto, os resultados dentro do referido estudo foram significativos, pois por meio dessa pesquisa analisou-se a contribuição do lúdico na educação infantil e constatou-se que o professor que vivencia a ludicidade no cotidiano escolar, valoriza o lúdico por si só e proporciona a si mesmo e aos seus alunos a vivência do mesmo. Nesse sentido, é interessante ressaltar que o trabalho pode ainda ser fomentado por outras contribuições de pessoas que vierem se interessar pelo tema abordado.

PALAVRAS - CHAVE: Lúdico. Ensino Aprendizagem. Educação Infantil.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR	11
1.1 A HISTÓRIA DO BRINCAR	11
1.2 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL	15
1.3 A APRENDIZAGEM ESCOLAR ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS	18
1.4 O PRAZER DE APRENDER BRINCANDO	22
2 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	27
2.1 ATIVIDADES LÚDICAS UMA FORMA DIFERENTE DE APRENDER	27
2.2 AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS ATRAVÉS DA LUDICIDADE	30
2.3 A ESCOLA E A APRENDIZAGEM EFICIENTE	34
2.4 APRENDER BRINCANDO – MOTIVAÇÃO E AUTOESTIMA PARA VIDA TODA BRINCADEIRAS	38
3 O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES	43
3.1 CARACTERIZAÇÃO DO LOCUS DE PESQUISA	43
3.2 METODOLOGIA APLICADA.....	45
3.3 SUJEITOS DA PESQUISA	46
3.4 RESULTADO DA PESQUISA.....	47
3.5 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO	53
CONCLUSÃO	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	61

INTRODUÇÃO

O brincar é uma realidade que faz parte da vida da criança. E para que estas brinquem, é importante que não sejam privadas de exercitar a imaginação, ferramenta que lhes oferece os meios para compreender o real de suas vontades e aos seus interesses. O ato de brincar é uma forma privilegiada de inserção na realidade, pois revela o modo como a criança pensa, ordena, constrói e reconstrói o mundo do seu jeito, e é também um espaço no qual a criança pode se expressar, de maneira simbólica, suas fantasias, vontades, sentimentos, medos e os saberes construídos a partir da experiência vivida. Por intermédio da brincadeira a criança sente, desvenda, imagina, experimenta e confere suas habilidades.

O brinquedo desperta a curiosidade, a autoconfiança e a iniciativa. Propicia a aprendizagem, o desenvolvimento da linguagem, da concentração e do pensamento. Na etapa da educação infantil, a criança precisa de um grande número de experiências que são obtidas e são de grande importância para um pleno desenvolvimento nas séries seguintes.

Assim, percebe-se que, é um importante instrumento para a criação do faz de conta, fundamental para as leituras não convencionais do mundo. Abre passagem para a criatividade, autonomia, e para exploração de sentidos e significados. Age também sobre a habilidade da criança de criar e de representar, articulada com outros tipos de expressão. Ao fazer uso das brincadeiras como metodologia para o seu trabalho, o educador passará a ter mais conhecimento sobre seus alunos, uma vez que, a conduta da criança é fortemente influenciada pelas características das circunstâncias concretas em que ela se encontram.

A presente monografia visa analisar a contribuição do lúdico para o trabalho do educador e sua influência no processo ensino-aprendizagem da criança, em um Centro de Educação Infantil em Itaituba- Pará. O trabalho foi realizado através de pesquisa bibliográfica voltado especificamente para crianças da educação infantil. E através de uma pesquisa com abordagem qualitativa, buscou-se investigar docentes do Centro de Educação Infantil citado acima.

Desta forma, foi necessário nortear a referido trabalho com as seguintes questões norteadoras: Você enquanto professor acha importante trabalhar o lúdico na sala de aula? Você se envolve nas atividades lúdicas junto com os alunos? Você acredita que os alunos aprendem brincando?

O trabalho foi desenvolvido com a estrutura seguinte: o primeiro capítulo caracterizou-se a importância do lúdico na aprendizagem escolar, analisando a importância do brincar nos vários aspectos do desenvolvimento infantil na ótica de alguns autores como Macedo, Maluf e Velasco. O capítulo seguinte, discutiu-se a visão de Cunha, Negrine, Vigotsky e outros sobre o lúdico. Por sua vez, o terceiro capítulo aborda a caracterização do Centro de Educação Infantil, o perfil dos entrevistados, a metodologia utilizada, o resultado da pesquisa, a coleta de dados e a análise com seus devidos comentários, com propostas para melhor utilizar-se a ludicidade na Educação Infantil; seguido da conclusão, dos referenciais bibliográficos e anexos.

1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

1.1 A HISTÓRIA DO BRINCAR

A partir de pinturas rupestres encontradas em cavernas supõe-se que o homem pré-histórico já brincava em seu cotidiano. E que, portanto o lúdico é tão antigo quanto a origem da humanidade. As brincadeiras são universais, e fazem parte história da humanidade desde que o mundo é mundo. Pesquisas arqueológicas do século IV a.C., na Grécia, desvendaram bonecos em túmulos de algumas crianças. Podem ser encontradas referências a brincadeiras e jogos em obras importantes como a Odisséia de Ulisses e o quadro jogos infantis de Pieter Brughel. Nessa tela, de 1560, são exibidas por volta de 84 brincadeiras que ainda fazem parte de várias sociedades.

Nos primórdios, até por volta do século VI, as crianças adquiriam conhecimento através da imitação nas atividades cotidianas. A educação das crianças era importante, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, dessa forma a aprendizagem ocorria a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava. De acordo com SANTOS, (2000):

A palavra lúdico significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e brincadeiras, e é relativo também a conduta daquele que joga, que brinca, que se diverte. As atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade. Entretanto, essas atividades, pôr muitos séculos, foram vistas como sendo sem importância e tendo conotação pejorativa. Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Somente a partir dos anos 50 de nosso século é que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizados. Tal mudança de enfoque se deu principalmente pelo avanço dos estudos da psicologia sobre a criança pequena, que colocou as atividades lúdicas em destaque, por ser o brinquedo a essência da infância. (2000, p. 57).

A importância do lúdico na vida do indivíduo já foi estudada por diversos autores, porém, a grande maioria concorda em afirmar que o ser humano é de natureza lúdica e que brincar não é apenas um passatempo, e sim uma maneira da criança desenvolver suas próprias habilidades.

Segundo Macedo *et al.* (2005 p.14), “O brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. Atenção no sentido de que envolve muitos aspectos inter-

relacionados, e concentração no sentido de que requer um foco, mesmo que fugidio, para motivar as brincadeiras.”

Quando a criança nasce ela ainda não sabe brincar, ela vai aprender interagindo com outras crianças e também com os adultos. Ela vai descobrir várias maneiras de brincar através do convívio com brinquedos e objetos. O brincar proporciona uma liberdade que é de extrema relevância para o desenvolvimento dos pequenos, essa liberdade faz com que os mesmos saibam conciliar o mundo real e o mundo imaginário. Pois, fantasiando a criança consegue regular suas emoções e ações. Por meio da brincadeira a criança estimula o seu pensamento, aprende a analisar o mundo, aumenta sua capacidade de assimilação sobre ele e sobre si própria, aprende a ordenar seus sentimentos e seus pensamentos.

O brincar desperta vários tipos de emoções, boas como o amor e ruins como a insegurança. Brincando a criança se liberta de seus medos e passa a compreender sentimentos negativos que fazem parte da vida. Através das brincadeiras a criança consegue lidar com o mundo construindo assim, a sua autonomia. De acordo com Kishimoto (2001), “As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bem e mal”.

A inserção das brincadeiras no cotidiano escolar deveriam ser mais valorizadas uma vez que para a criança as brincadeiras são a principal atividade diária. A criança quando aprende por meio do lúdico, o aprendizado fica diretamente associado ao prazer, e por isso ela terá maiores chances de reter o conhecimento.

A criança age por instinto e a brincadeira deve ser aplicada dentro dessa naturalidade, uma vez que a criança brinca porque sente bem brincando, e ao brincar está expressando suas vontades e seus sentimentos. O professor precisa ser um bom observador e ter discernimento para explorar da melhor maneira esse momento, criando espaços, disponibilizando materiais, fazendo assim o intermédio do conhecimento.

Brincando a criança aprende mais, e o educador também aprende quando se propõe a utilizar esse meio facilitador do conhecimento. É por meio das brincadeiras que as crianças conferem significado ao seu mundo, como ela o compreende e o elucida. Nas brincadeiras podem estar o reflexo da vida das crianças. Conforme Maluf (2003):

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (2003,p. 27)

A brincadeira ganha ainda mais significado quando está envolvido com a fantasia. A brincadeira e o faz de conta são fundamentais no desenvolvimento da linguagem. A criança ao fantasiar, está dialogando, e assim estabelece suas próprias histórias e exprime seus anseios e vontades.

Todavia, as brincadeiras não são apenas uma maneira de entretenimento, é uma prática essencial no cotidiano da criança, pois elas encaram a brincadeira com seriedade, visto que, é neste momento que elas desenvolvem suas habilidades, descobrem suas limitações e se descobrem através de suas experiências. Quando uma criança brinca de professor e aluno ou de médico e paciente, por exemplo, é perceptível a seriedade com que lidam com o brincar, tanto quanto nós adultos em nossos trabalhos. Ao viver esses papéis do mundo do faz de conta, as crianças carregam essas experiências para a realidade. Compreendem que as regras são de extrema importância para a realização de algumas atividades. Em Brasil (1998):

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

É por meio da brincadeira que a criança aprende a respeitar regras, aumentar o seu relacionamento social e a respeitar a si própria e ao outro. Brincando a criança aprende a se expor com maior facilidade, ouvindo, respeitando e discordando de ideias, desempenhando/praticando sua capacidade de liderar, e partilhando todo o seu contentamento ao brincar. Por outro lado, em um ambiente sério e sem incentivos, os alunos acabam tendo um certo receio de expressar suas ideias e sentimentos com medo de passarem por algum tipo de constrangimento.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

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. (1996,p.78)

Sendo assim, brincar faz parte do lúdico, as brincadeiras contribuem no desenvolvimento das crianças, por meio da interação elas vão se adequando e aprendendo mais, e com o tempo vão perdendo a timidez e se sentindo mais seguras em se socializar com outras crianças, e assim acabam interagindo mais nas aulas aumentando suas habilidades.

Portanto, todo o conhecimento que é passado na educação infantil vai repercutir com o passar dos anos na vida pessoal de cada indivíduo, as brincadeiras que as crianças aprendem na escola não é só para passar o tempo, mas devem transmitir algum tipo de conhecimento para as crianças, essas brincadeiras serão úteis por toda a vida, pois mesmo quando já forem adultos sempre terão algo guardado em suas memórias.

O brincar é de extrema importância para a saúde mental do ser humano, é um espaço que necessita de mais atenção dos pais e professores, pois é o espaço para expressão mais verdadeira e autêntica do ser, é o espaço onde toda criança tem direito para o exercício da relação afetiva com as pessoas e com o mundo.

As brincadeiras são uma forma prazerosa que possibilitam que as crianças formem conceitos, criem idéias, estabeleçam relações lógicas e, além de tudo isso, aprendem a se socializar. A convivência de forma lúdica com a aprendizagem possibilitará a criança instituir relações cognitivas às experiências vividas por elas, e também confrontá-la as demais produções simbólicas e culturais de acordo com as metodologias compatíveis a essa prática.

Atividades que envolvem a ludicidade criam um ambiente de satisfação e contentamento devido a sua capacidade de absorver o sujeito de maneira intensa e profunda, é este aspecto de envolvimento emocional que faz com que a ludicidade seja motivadora, capaz de proporcionar um estado de agitação e felicidade. Conforme Kishimoto (1994):

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sócias. (1994, p.13)

Através de uma aula lúdica, criança é estimulada a desenvolver sua criatividade e não a produtividade. É despertado no indivíduo, o desejo do aprender,

o interesse de participar das aulas e a alegria pelas conquistas alcançadas. Desse modo, verificamos que o lúdico serve como uma maneira para apresentar os conteúdos por meio de metodologias, baseada naquilo que faça com que o aluno sinta satisfação em descobrir um caminho mais atrativo no aprendizado. Segundo Alves (1987):

O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente. (1987, p.22)

É um procedimento constante e progressivo, visto que, o indivíduo ainda está construindo a sua identidade e autoafirmação social, e ainda passará por mudanças significativas em sua conduta, maneira de ser e pensar, estimulando, assim, a vontade de aprender, imprescindível para a evolução do potencial de todas as pessoas.

1.2 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo as orientações curriculares da educação infantil, a brincadeira é tida como uma principal forma da criança se expressar, sendo a mesma um instrumento imprescindível para que a criança aprenda a viver, se desenvolver e se aculturar. E também, é através do brincar que a criança se insere na cultura em que vive, e constitui novas oportunidades de ação e comunicação. “O brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano, de qualquer faixa etária, classesocial ou condição econômica” (MALUF, 2003, p.17).

Na educação infantil as crianças estão quase sempre envoltas em situações de fantasia onde se pode viver diversos papéis, e conforme reproduzem e copiam vários personagens passam a compreender mais a respeito do relacionamento entre os indivíduos, e também sobre si próprias.

Considerando que as brincadeiras na Educação Infantil são de suma importância deve-se levar em conta a criança como um ser social e histórico, uma vez que o brincar traz para as crianças uma necessidade de ordenar o seu interior, em um espaço em que se favoreça a interação entre as mesmas. Assim sendo, para

que nesse primeiro período escolar o brincar ocorra de forma adequada, é necessário que se estendam os conhecimentos constituídos socialmente, levando em consideração todo o saber que as crianças já trazem na sua bagagem, para uma concepção de novos saberes.

De acordo com as Orientações Curriculares da Educação Infantil o tempo e o espaço nesse segmento escolar devem ser vividos e organizados de uma maneira que se levem em conta as demandas das crianças e suas práticas diárias, além do mais, é papel da instituição de educação infantil propiciar oportunidades para promover o aprendizado e o desenvolvimento da criança que são mantidos pela iniciativa e curiosidade infantil.

É importante que haja um espaço onde as crianças possam, dividir, confrontar e verificar suas ideias juntamente com os adultos e com outras crianças por meio da relação entre os mesmos. Deve-se garantir momentos onde haja contato e conhecimento para que assim as crianças desenvolvam a sua independência do ponto de vista cognitivo, social e afetivo. Isso tudo deve ser organizado em um espaço onde as crianças possam se socializar.

O tempo é um fator que deve ser devidamente pensado na preparação da rotina escolar. Neste, deve estar presente alguns quesitos que são importantes levar em conta, como: a flexibilidade, a regularidade e também deve-se levar em consideração a relação entre as várias faixas etárias das crianças.

Juntamente com o tempo, também devem ser programados no planejamento, os espaços que serão usados para as brincadeiras. É importante fazer uso de ambientes onde se possa realizar atividades individuais, ou em grupos. Os cenários devem ser organizados de maneira convidativa, tudo bem colorido e enfeitado que se torne atraente para os pequenos, para que assim chame a atenção e desperte neles a vontade de estar ali brincando. Almeida (2003):

O professor sozinho pode tornar um espaço, ainda que pobre de recursos, em um rico ambiente educativo; no entanto, um rico espaço pode ser também um paupérrimo ambiente educativo. Material sozinho não funciona. Ele precisa ser humanizado. Ele precisa vir para dentro da vida do conhecimento que se busca. (ALMEIDA, 2003, p. 23)

Também deve fazer parte do planejamento do brincar, pensar nos objetos que serão utilizados pelas crianças. Esses objetos devem estar acessíveis às crianças, os materiais devem ser bastante diversificados para proporcionar uma

variedade de ações e portanto, vários tipos de brincadeiras, como: jogos de exercício, jogos de regras, jogos de construção, brinquedo simbólico e etc.

Pode-se perceber nesses três quesitos (planejamento do tempo, material e espaço) a função do educando. As circunstâncias dirigidas por eles propiciam o aprendizado e fazendo dessa forma, com que as crianças tenham contato com vários tipos de conhecimentos. Assim sendo, o educador é como se fosse a ponte que interliga as crianças e os objetos de conhecimento, onde sua função é assegurar um espaço agradável, prazeroso e com experiências educativas diversas. Dessa forma o tempo de brincar das crianças se torna ainda prazeroso e requerido pelas crianças.

É necessário que as instituições de educação infantil compreendam o brincar como uma atividade peculiar da criança, da qual o aprendizado está relacionada às suas próprias particularidades. Pode-se dizer que o brincar é uma ferramenta na aprendizagem, em razão disto, as escolas devem olhar a criança como sujeito principal do seu trabalho pedagógico, e assim sendo, produzir um currículo que leve em consideração cada vez mais as circunstâncias de aprendizagem através do brincar em seu planejamento.

As crianças vão se desenvolvendo por meio de circunstâncias de interação, onde as dificuldades e ajustamento das emoções, problemas e soluções são itens imprescindíveis, proporcionando um aumento das suposições infantis. Assim sendo, diante dessa concepção, o brincar é uma prática significativa para as crianças, visto que, elas estão se desenvolvendo.

A escola é parte dessa evolução da criança, pois é a mesma quem a inclui no meio social e criam situações onde elas interajam em grupo desde bem pequenas, fazendo com que coloquem em prática as suas vivências obtidas no decorrer de sua vida costurada através do brincar e seus conhecimentos.

Dessa forma, ressalta Almeida (2002, p. 37) “ é preciso garantir tempo e espaço para a brincadeira na escola , não como prêmio de bom comportamento: só vai brincar quem se comportou, mas porque o lúdico suscita, desperta, é condição do humano”.

Quanto ao papel do educador, os professores, devem, primeiramente, perceber que o educando é a peça principal do seu trabalho e crer na concepção de que o brincar é uma atividade fundamental da infância. Por esse motivo, é necessário que sejam devidamente pensado nos locais das brincadeiras, pois dessa

forma serão bem maiores as chances das crianças revelarem seus sentimentos e ideias, Desse modo o RCNEI: afirma:

(...) cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL,1998,p.29,v.1)

Há duas formas de intermédios do educador no brincar, direta e indireta. Na primeira ocasião, a sua colaboração é agindo como um sujeito ativo nas brincadeiras, por exemplo, quando a criança está sentado brincando com as crianças de fazer castelos de areia ou mesmo quando finge ser o paciente em uma brincadeira de médico. Na segunda situação, o professor agirá por trás do brincar, no momento em que programa e quando pauta se na observação e na escuta, exercendo outras funções para que possa inovar e ampliar suas atividades lúdicas.

Ao planejar circunstâncias para a brincadeira das crianças, o educador deve levar em consideração os conhecimentos prévios das crianças, que se pode identificar através da observação das vivências das de seus alunos. Por exemplo, procurar descobrir quais brincadeiras estes aprenderam fora do ambiente escolar e de que modo poderá usa la como recurso metodológico nas aulas e como expandir o repertório e sugerir novas brincadeiras para os alunos.

Outra maneira de o educador estar presente nas brincadeiras consiste em incentivar a imaginação dos pequenos, o professor deve criar circunstâncias em que elas possam despertar as suas próprias ideias e ter maior autonomia ao fazer suas escolhas e na soluções de problemas. Desse modo, é função do adulto também, ter conhecimento de quais os procedimentos, conceitos e atitudes que as crianças estão tendo contato através das hipóteses que vivenciam simbolicamente.

Em suma, as características do brincar, segundo Wajskop (2009,p.51), implicam na elaboração de um planejamento objetivo e organização da rotina diária, do espaço, do tempo, das atividades e dos materiais que são propostos aos alunos, apontando para as funções dos educadores no situações lúdicas.

1.3 A APRENDIZAGEM ESCOLAR ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS

Na educação Infantil o brincar é um importante meio de aprendizagem, pois faz com que, através da ludicidade, a criança possa experimentar a aprendizagem como processo social. A ludicidade tem como proposta incentivar uma educação considerável na prática educacional, é integrar o saber por meio das características do conhecimento de mundo. O brincar promove o aproveitamento escolar além do pensamento, conhecimento, sentido e oralidade. Assim sendo, Goés (2008), afirma ainda que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo. (2008, P.37)

No entanto, os educadores precisam compreender a importância da ludicidade e assim aprender a interferir de maneira adequada, não intervindo na satisfação que o lúdico propicia. Deste modo, o brincar utilizado como metodologia não deve ser desagregado da atividade lúdica que o constitui, podendo assim descaracterizar-se, pois, as normas que a vida escolar é regida, já favorece este mesmo processo.

O lúdico pode ser utilizado como uma metodologia de ensino e aprendizagem, dessa maneira as brincadeiras na educação infantil tem relação com fato de o professor apropriar-se de subsídios teóricos que consigam sensibilizar e persuadir sobre a relevância dessa prática para o aprendizado e para o progresso da criança. Oliveira (1997) destaca o fato que a:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social. (1997, p. 57)

A partir disso, supõem-se que as brincadeiras contribui com a criança no sentido do aprendizado. Uma vez que irá possibilitar situações fantasiosas em que

ocorrerá no desenvolvimento cognitivo promovendo assim o contato com pessoas, as quais colaborarão para um aumento no aprendizado.

As brincadeiras podem contribuir não somente para o desenvolvimento infantil da criança como também cultural. Engana-se quem imagina que brincar é somente ter um tempo disponibilizado para deixar a criança em um ambiente com brinquedos, esse é um período em que podemos obter bastante conhecimento com elas. O exercício de brincar prepara a criança para a vida, entre o meio físico e social. Percebamos, dessa maneira que o mundo da criança gira em torno das brincadeiras, é por esse motivo que os educadores têm usado o lúdico na educação, pelo fato de ser um elemento essencial na construção da personalidade, sendo um modo de edificação do saber. Gonzaga (2009), aponta:

(...) a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica. (2009, p.39)

Imprescindível para o crescimento, social, físico e intelectual o brincar vem deixando de ser um mero entretenimento, destacando sua importância e transformando-se em um elo entre a infância e a vida adulta. É muito importante que o educador também compartilhe e que sugira desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

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. (1998, p. 23, v.01)

Por este motivo, o professor é um elemento fundamental nessa etapa, sendo uma parte essencial. A educação não se resume em transmitir conhecimento ou apontar somente uma direção, mas auxiliar a criança a ter consciência de si próprio.

É disponibilizar diversos instrumentos para que o indivíduo seja capaz de decidir a direção, que esteja de acordo com seus princípios, sua maneira de ver o mundo e com as adversidades com que cada um irá se deparar. Nesse sentido, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (1998, p. 30, v. 01)

No Educar há uma intrínseca ligação entre os sentimentos, a afeição e a construção do saber. No processo educativo, a afetividade tem um enorme destaque, uma vez que acredita-se que o convívio afetivo contribui na compreensão e modificação do raciocínio do aluno. Alguns educadores têm o conceito de que os alunos aprendem por meio da repetição, não colocando em prática a sua criatividade e nem fazendo nenhum esforço para tornar a aula mais divertida e atrativa, com isso os alunos ficam cada vez mais dispersos e sem vontade de estudar e de participar, perdendo assim o carinho e o afeto que são fundamentais para a educação.

Para ter um maior aproveitamento da aprendizagem, a criança tem de estar com a saúde emocional estabilizada. A afetividade é uma metodologia capaz de unir o ser humano e o lúdico juntamente com a parceria professor-aluno, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais enriquecedor. A partir do momento em que o educador dá importância aos métodos que estruturam as atividades que envolvem o brincar, é notável um maior entusiasmo por parte do aluno, uma vez que, irá aprender brincando.

Santos (2002) refere-se à ludicidade como sendo:

“(...) 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, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.” (2002, p.12)

O brincar, ao obter uma postura educativa proporciona divertimento, satisfação e estimula a construção do saber. As Brincadeiras são uma experiência essencial não só para as crianças da educação infantil mas para qualquer idade. Deste modo, a brincadeira não deve ser pensada como uma prática usada pelo educador somente com o intuito de recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do planejamento da escola.

Dessa forma, é papel do educador fornecer um espaço que agregue todos os elementos que motivem as crianças. Deve se preparar atividades que já irá preparando as mesmas para a leitura, para os números, conceitos de lógica entre outros. Estimular o educando a trabalhar em grupo na solução de problemas, descobrindo assim, como expressar suas próprias ideias em relação ao outro. Oliveira (1997) afirma que:

A implicação dessa concepção de Vygotsky para o ensino escolar é imediata. Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento. (1997, p. 61)

Essa técnica de ensino e aprendizagem escolar deve ser empregada, então, tomando como ponto inicial o grau de desenvolvimento real do indivíduo, naquele momento e com sua ligação a certos conteúdo que serão trabalhados, e como ponto de chegada as metas determinadas pela própria instituição, cuidadosamente apropriados a idade e ao grau de conhecimento de cada grupo de crianças. O caminho a ser percorrido neste processo estará delimitado pelas capacidade das crianças, ou seja, pelo nível do seu desenvolvimento potencial.

Por fim, dar apoio sempre ao aluno, auxiliando no seu desenvolvimento, fazendo com ele busque problemas e assim tenha que a elaborar hipóteses. Deve ter o cuidado de lhes dar brinquedos adequados para a idade, com intuito de propiciar a evolução e a obtenção de saberes em todos os aspectos.

1.4 O PRAZER DE APRENDER BRINCANDO

Existe uma ligação bem próxima entre o brincar e o aprendizado. Ao contrário de um tempo atrás onde esses termos se contradiziam, atualmente no mundo moderno, eles se entrelçam. Nos dias de hoje, onde as exigências cognitivas são bem adiantadas, a criança troca o espaço do brincar pelo espaço do aprendizado intervindo no processo da dinâmica natural do desenvolvimento psicológico da criança.

Atualmente o lúdico tornou se uma temática interessante entre os pesquisadores, psicólogos e educadores pelo fato de ser importante para a criança e pela constatação de que esta metodologia contribui no desenvolvimento infantil, e na construção do conhecimento. Conforme Kishimoto (2003):

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar” com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento. (2003, p. 47)

Através da natureza lúdica a criança obtém prazer através de diversos tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras têm sido muito usada como justificativa de que, a criança aprende brincando, visto que o brincar é algo espontâneo, natural e faz parte do cotidiano delas. E no momento em que brinca, a criança se diverte, constrói seus conhecimentos e aprende a conviver com seus coleguinhas. Grassi (2008), defende que:

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina. (2008, p. 33)

As brincadeiras refletem o modo que a criança, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira. Através do lúdico a criança passa a ter confiança na sua própria capacidade que é uma das qualidades mais importantes do lúdico, podendo assim expressar suas fantasias, vontades, temores e novos conhecimentos. De acordo com Piaget, há uma estreita relação entre os jogos e a construção da inteligência. Ainda Grassi (2008):

(...) O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar. (...) Nesse processo o jogo ocupa um papel

importante ele é essencialmente assimilação, assimilação predominando sobre acomodação. (2008, p. 75)

Através dos jogos e brincadeiras percebe-se um grande progresso no desenvolvimento, por intermédio da utilização de objetos variados, a criança passa a reorganizar a realidade que vive e recriando coisas e objetos resultando num meio de assimilação e acomodação. Dessa forma, a criança evolui internamente por meio do brincar, convertendo aos poucos esse processo em aprendizado, ocasionando estabilidade pessoal do mundo físico e social.

Segundo Vygotsky (1988) a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira oportunidade de ação da criança numa esfera cognitiva possibilitando ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento, por meio do jogo simbólico. Na criança a imaginação criadora, nasce em forma de jogo, instrumento de pensamento no enfrentamento da realidade, aumentando suas possibilidades de ação e compreensão de mundo.

É justificado através de estudos que as brincadeiras com fins pedagógicos e psicopedagógicos são um recurso importante que ensina, desenvolve e educa. Grassi (2008) aponta que:

A utilização dos jogos e brincadeiras na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico com sujeitos que apresentam ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estruturas de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimentos, enfim a aprendizagem. (2008, p. 103)

Como já foi citado anteriormente, o brincar faz com que a criança desenvolva a afetividade, criatividade, competências interativas e cognitivas, beneficia na autoestima e permite viver vários papéis. Uma das funções principais da ludicidade é produção de receios e angústias que a criança expressa intensamente quando brinca.

Através do simbólico, as crianças aprendem a agir, tem sua curiosidade estimulada, assim como a iniciativa e o exercício de autonomia. O lúdico se tornou um importante instrumento no trabalho pedagógico e psicopedagógico, um aliado silencioso que instiga a criança, promovendo descobertas, compreensão, envolvimento, desenvolvimento e aprendizado. Para Oliveira (1988):

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. (1988, p. 67)

Nesse sentido, as atividades pedagógicas devem ser fundamentadas na vida da criança, seus relacionamentos afetivos, experiências de interação com o meio no qual está inserida, e nas brincadeiras que abrangem as crianças em vários aspectos.

O brincar é um método que desenvolve e educa de modo divertido e tem uma atribuição de extrema relevância, sendo possível utilizá-lo tanto no espaço pedagógico como psicopedagógico, ou seja tanto na prevenção, quanto na atuação terapêutica. Em virtude da relevância atribuída às possibilidades de aprendizagem por meio do lúdico e da qualificação de profissionais para o exercício adequado, Oliveira (2009), destaca que:

Os profissionais deveriam ser capacitados para a prática lúdica, tendo as instituições educacionais que investir nos seus educadores, proporcionando uma formação que os levasse a incorporar o lúdico em suas propostas pedagógicas, ressaltando que seu uso não é uma perda de tempo, mas um parceiro. (2009, p. 113)

Percebe-se que muitos docentes precisam desenvolver a habilidade lúdica. Assumir sua importância na formação do indivíduo, no seu desenvolvimento e aprendizado. Crer no brincar e ver essa prática como uma aliada do trabalho pedagógico, método a ser empregado em qualquer disciplina, contribuindo no aprender da criança.

Pedagogos e psicopedagogos precisam compreender que o brincar por brincar, já é realizado em casa, por esse motivo é necessário possuir um tratamento didático, orientado, uma programação, com o propósito de ensinar para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem.

Ao utilizar o método lúdico, o educador ou o psicopedagogo transforma-se num mediador e desempenhando papel essencial, ativo e dinâmico, induzindo os alunos a sentir, pensar e produzir, também de maneira ativa e dinâmica, incentivando-os a conseguir sua autonomia.

No espaço psicopedagógico o uso da ludicidade surge como modo de entender como funcionam os processos cognitivos, a forma como o sujeito aprende,

consentindo que o indivíduo expressar-se livremente, de maneira prazerosa, e agradável.

O lúdico também colabora na construção da ligação entre o profissional e a criança, minimizando as prováveis resistências referente a avaliação. O aprendizado se dá de maneira natural por meio da ludicidade, uma forma que incentiva a criatividade num meio de aprendizagem e aquisição do conhecimento por intermédio do prazer.

Diante de tantas transformações que vem ocorrendo na sociedade atual, a infância vem perdendo seu espaço pelo fato de que as brincadeiras estão sendo trocadas por outras atividades como assistir tv, jogos no computador ou videogames, ou o celular. Hoje em dia é muito comum vermos crianças desde bem cedo brincando com aparelhos celulares ao invés de brinquedos, ocupando dessa forma, o tempo da maioria das crianças que ficam sozinhas em casa. A televisão, e a mídia em geral, tem, interferindo no espaço, no tempo e participação dos pais no brincar e na relação com seus filhos. O brincar deveria ser mais valorizado pelos adultos, por ser um momento de brincadeiras que favorece a aproximação da família de forma prazerosa.

2 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

2.1 ATIVIDADES LÚDICAS UMA FORMA DIFERENTE DE APRENDER

O lúdico é qualquer atividade onde conseguimos trabalhar de maneira espontânea, diante disso, nota-se a possibilidade de se adquirir conhecimento no exercício de brincar. Por intermédio das atividades lúdicas as crianças conquistam marcos de referenciais significativos fazendo com que assim conheçam a si mesmas, e aos outros.

Algumas instituições de Educação Infantil limitam as atividades das crianças a meros exercícios repetitivos, e simultaneamente impedindo que as crianças organizem as suas brincadeiras. Essas técnicas, não incentivam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para auxiliar o educador na propagação de determinada visão do mundo, sendo determinada pela instituição infantil.

Através das atividades lúdicas, as crianças podem ter uma percepção do meio em que vivem fazendo com que as mesmas elaborem de maneira independente o seu próprio conhecimento. De acordo com Gomes (2004), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a expressão do sujeito criador que se torno capaz de dar significado a sua existência ressignificar e transformar o mundo (2004 p.145). Por com seguinte sabe-se o lúdico é essencial em qualquer idade e não de ser visto apenas como entretenimento para as crianças. O lúdico facilita o aprendizado, o desenvolvimento pessoal, cultural, e social, contribui para que o indivíduo tenha uma boa saúde mental, auxilia na comunicação, e construção do conhecimento. Para Vigotsky (1994):

“De uma forma geral o lúdico vem a influenciar no desenvolvimento da criança, é através do jogo que a criança aprende a agir, há um estímulo da curiosidade, a criança adquire iniciativa e demonstra autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”. (1994, p. 81)

A grande maioria das crianças especialmente as do nosso país encaram uma rotina diária bem desfavorável que a leva muito cedo a condições precárias de vida, ao trabalho infantil, exploração, e ao abuso, a maioria das vezes provocados justamente por quem deveria oferecer proteção a essas crianças. O simples ato de

brincar proporciona às crianças um momento para soluções dos problemas que as cercam. É fundamental que se atenda o tempo da criança ser criança, seu modo peculiar de ser e estar no mundo de vivê-lo desvendá-lo, de compreendê-lo, para isso, deve se romper alguns paradigmas que foram criados.

2.1.1 Brinquedoteca: Um Espaço de Construção do Lúdico

As brinquedotecas começaram a surgir no Brasil nos anos 80. E não foi diferente de todas as ideias novas que surgem, e embora de início tenha despertado um certo entusiasmo, também teve que encarar alguns obstáculos, não apenas para manter-se economicamente, mas também para se firmar como instituição ser admirada e reconhecida a nível educacional.

A brinquedoteca tem como objetivo propiciar o desenvolvimento psicológico, físico e social, da criança por intermédio do lúdico. Não podendo ser utilizada para incentivar condutas colaborativas ou para forçar procedimentos, visto que, a criança quanto mais relaxada e alegre estiver, mais cooperativa ela é. As brincadeiras livres e espontâneas devem ser sempre privilegiadas.

Froebel (1912, p. 32) concebe o brincar como “atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo. E os dons e brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis.”

De acordo com o autor, é através da atividade livre, que as brinquedotecas podem propiciar, a criança desenvolve sua estrutura psíquica e física, assegurando que cresçam livremente. E os brinquedos irão contribuir na realização das atividades que serão passadas. E dessa forma a criança adquire conhecimento com aquilo que lhe é natural, o brincar.

A Brinquedoteca consiste em um espaço que possibilita, na modernidade, o resgate em experimentar o lúdico ignorado pelas pessoas, e tirado das crianças. Porém, acima de tudo, como ressalta Cunha (2001, p. 16), ela tem a função de “fazer as crianças felizes, este é o objetivo mais importante.”

De acordo com as palavras do autor acima citado, a brinquedoteca promove à criança a alegria de brincar de maneira livre e isso refletirá de forma significativa no seu desenvolvimento físico e cognitivo.

Uma das principais funções educacionais da Brinquedoteca consiste no reconhecimento da atividade lúdica, e em consequência disso, tendo consideração

com as carencias afetivas da criança. Promovendo o respeito à criança, ajudando a minimizar a opressão causada pelos sistemas educacionais excessivamente rígidos.

A brinquedoteca não somente resgata o direito à infância mas também tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança, que atualmente está ameaçada pela tecnologia educacional de massa. Nesses últimos anos, a ciência e a tecnologia alcançaram avanços de grande importância sob todos os aspectos, e isso se reflete na sociedade atual. Porém, com relação ao desenvolvimento da criança, tivemos progressos e regressos.

A brinquedoteca além de distrair as crianças, tem uma missão muito maior, onde se reporta à formação do ser humano como um todo e as diversas fases da vida que este vive. Ela ajuda a estimular o desenvolvimento de uma vida interior melhorando a concentração, incentiva a operatividade, contribui para o equilíbrio emocional, promove a criatividade, a inteligência e a sociabilidade, e leva em consideração os sentimentos afetivos da criança.

“Brincando a criança aprende a se colocar na perspectiva do outro e a representar papéis do mundo adulto que irá desempenhar mais tarde, bem como desenvolver capacidades físicas, verbais e intelectuais”. (EMERIQUE, 2005, p.07)

Ao fortalecer a criança, também se fortalece o adulto, que, ao conseguir mantê-la saudável dentro de si transforma-se em um indivíduo mais íntegro, com capacidade para amar e desfrutar a vida em sua totalidade, uma vez que, seu lado criança reflete o seu íntimo, a sua possibilidade de encantamento.

Narrar, ouvir histórias, desenhar, representar, jogar com regras, entre outras atividades, são formas prazerosas de se obter o aprendizado. À partir do momento em que a criança tem contato com os objetos e com outras pessoas, organizará relações e conhecimentos relacionados ao mundo em que vive.

Diante disto, é imprescindível direcionar para a função do docente garantir e enriquecer a brincadeira como atividade social da infância, sabe-se que o educador é a figura essencial para que isso de fato aconteça. E por este motivo, é necessário ter o espírito receptivo à ludicidade, reconhecer o seu valor enquanto fator de desenvolvimento do ser humano, além de que um olhar mais abrangente e uma percepção mais aguçada para analisar o educando, nos seus aspectos cognitivos e das suas habilidades básicas.

2.2 AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS ATRAVÉS DA LUDICIDADE

O brincar que faz parte da vida de toda criança, algo que lhe é natural e fundamental para o seu desenvolvimento. Para a criança, as brincadeiras constituem atividades primárias que originam grandes benefícios no sentidos intelectual, físico e social e a forma como a ela brinca revela sua maneira de agir e pensar.

Segundo Negrine (1994) :

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. (1994, p.19)

Para Negrine, a ludicidade traz grandes benefícios para o desenvolvimento infantil, pelo fato de o brincar gerar um ambiente propício para pensar, e como consequência disso, a criança desenvolve o raciocínio, o pensamento, estabelece contatos sociais, assimila o meio, realiza desejos, desenvolve competências, criatividade e conhecimento. O brincar e o jogo oportunizam interações que auxiliam a lidar e a superar o egocentrismo, comum em toda criança, desenvolvendo a socialização e o companheirismo.

A habilidade de brincar proporciona às crianças um ambiente para a solução dos problemas que as cercam. Através da brincadeira, a criança retrata o discurso externo e o internaliza, construindo sua própria forma de pensar. Vigotsky (1984) afirma que:

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível 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. (1984, p.97)

Vigotsky defende que, através do exercício de brincar gera-se na criança a zona de desenvolvimento proximal que interpretar-se por funções que ainda não se encontram totalmente desenvolvidas, mas que estão em procedimento de amadurecimento, funções estas que estão presentes na criança em estado embrionário.

Através das atividades lúdicas, a criança retrata várias ocasiões vividas no seu cotidiano, que através da imaginação e da fantasia, são recriadas. Essa reprodução do cotidiano da se através da união entre fatos passados e novas possibilidades de interpretar a realidade, conforme suas necessidades e desejos. Estas ações são essenciais para a atividade criadora do ser humano.

Negrine (1994), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, destaca que "quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica".

É imprescindível que os educadores tenham uma noção dos saberes que a criança adquiriu durante o convívio do ambiente familiar e sociocultural, para elaborar sua proposta pedagógica. E, é através de observações, e brincadeiras que o professor consegue perceber a realidade e o saber que cada criança traz na bagagem.

Por muito tempo a criança foi vista como um adulto em miniatura. Possui particularidades próprias e para transformar se num adulto, ela precisa vivenciar todas as fases do seu desenvolvimento: físico, social, emocional e cognitivo. A família é o seu primeiro suporte nesse período do desenvolvimento, em seguida, esse grupo se expande com os companheiros de brincadeiras. A brincadeira lúdica vem destacando sua relevância, deixando de ser um vista apenas como forma de

A educação traz muitos desafios para os educadores e a todos os que se dedicam a sua causa. Vários autores já se pesquisaram, e discutiram sobre a educação, porém esse tema é sempre atual e de muita importância, pois seu principal enfoque é o homem. Sendo assim, refletir sobre educação é pensar no indivíduo como um todo, em seu corpo, no ambiente em que vive, nas suas particularidades, nos seus prazeres, desejos, enfim, em suas relações vivenciadas.

Alunos com vontade de aprender mais, sem vontade de ir pra casa quando a aula termina; alunos querendo retornar à escola porque lá é um ótimo lugar para passar o dia. Esta é uma vontade almejada pela maioria dos educadores. Mas será que os educadores estão buscando meios para possibilitar este prazer de aprender em seus alunos. E a escola está oferecendo um espaço propício para consolidar essa ideia. Para Resende (1999):

Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de "talentos", nem nos gênios, já rotulados. O mundo está cheio de talentos

fracassados e de gênios incompreendidos, abandonados à própria sorte. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos. (1999, p.42-43)

Atualmente grande parte das escolas está preparando seu alunado para um mundo que não existe mais. Ações como ministrar aulas precisam ser substituídas por guiar o aprendizado do educando na construção do seu próprio conhecer, como sugere o construtivismo, o e o sociointeracionismo, pois, se, o aluno e o professor não estiverem motivados e comprometidos nesse processo, ou o ensino não será possível.

No cenário em que estamos vivendo atualmente, não há mais espaço para o educador informador e para o educando ouvinte. Há muito chegou o tempo da convivência com a auto aprendizagem, expressão autêntica da construção do aprendizado que impulsiona o educador a ser um acelerador do processo ensino-aprendizagem, e o discente, um verdadeiro investigador. Se compreendermos o aprendizado como uma representação mental, saberemos que educar é um chamado à indagação, a descoberta, e não uma mera transferência de conhecimentos e métodos sem sentido.

Ensinar as crianças a refletirem sobre diversos assuntos tem muito mais importância do que decorar dados e fatos a cerca dos assuntos. A própria criança nos mostra o percurso quando não mais utiliza nem necessita utilizar as energias vãs consumidas pela escola, sacrificadas e coroadas pelo descrédito, pois incapacita seus alunos.

O homem é um indivíduo que está sempre em constante transformação, portanto, não é uma realidade concluída. Por essa razão, a educação não deve arvorar se do direito de representar modelos e nem de por freios na criatividade do indivíduo original por natureza.

A escola precisa ter em mente que, em um determinado período da história pedagógica, foi uma das ferramentas da imobilização da vida, mas que este período já se findou. A transformação da própria concepção de aprendizagem implica que ensinar passe a ser um facilitador da criatividade, no sentido de repor o sujeito em sua evolução histórica e largando de vez o pensamento de que aprender é o mesmo que acumular informações sobre dados, fatos e acontecimentos isolados em uma

legítima sobrecarga da memória. Conforme o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998):

Educar significa, portanto propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens 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. (1998, p. 23)

O estudo relacionado com prazer vêm desde a época de Platão e Aristóteles e ao longo do tempo foi se habituando às diversas concepções de criança e as necessidades e interesses da sociedade atual. Deste modo, o brincar desempenhou papéis exclusivos em conformidade com cada movimento histórico. Teve papéis sem relevância, esteve ligado a educação de maneira descontextualizada com o intuito de propiciar a transmissão de conhecimentos, contribuiu no ensino dos filhos, sobretudo das mães operárias e, hoje em dia tem um função significativa, uma vez que é um dos maiores ambientes que a criança tem para desenvolver suas opiniões, seus conhecimentos, desvendar o mundo e unir se a ele.

Compreende se que educar de forma lúdica não é jogar lições empacotadas para a criança absorver de forma passiva. Ensinar é uma ação consciente e programada, é tornar o sujeito consciente e atuante na sociedade. É incentivar as crianças para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro significado da palavra escola, ambiente de felicidade, contentamento e desenvolvimento.

Para chegar nesse fim, é necessário que os profissionais da educação refletir o conteúdo e a sua prática pedagógica, trocando a rigidez e a passividade pela vida, pela satisfação, contentamento e pelo entusiasmo de aprender, pela forma de ver, pensar, e reconstruir o conhecimento. Almeida (1995) destaca:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (1995, p.41)

É necessário que a escola repense quem ela está instruindo, levando em conta a experiência, o repertório e a peculiaridade do ser humano, pois se desconsiderar esses aspectos, dificilmente irá colaborar para transformação e

produtividade do educando. Permanecer alheio ao lúdico pode ser atendida como uma perspectiva geral e, desse ponto de vista, tem relação direta com a negação que a escola faz da criança, desrespeitando a mesma, ou ainda, desrespeitando à sua cultura.

2.3 A ESCOLA E A APRENDIZAGEM EFICIENTE

É no período da infância que inicia-se o fantasiar, estabelecendo um paralelo do mundo imaginário com a realidade. As crianças tem dificuldades para compreender e aceitar realidade, por isso, criam seu universo particular, onde existe solução para tudo, através de seus personagens fictícios, como princesas, heróis, bruxas e monstros, e etc, atribuindo brinquedos e histórias, seus próprios sentimentos. Por exemplo, quando a princesa está chorando porque o seu príncipe a abandonou, ou quando a boneca está triste porque sua mãe saiu para trabalhar, enfim, os pequenos dão vida aos objetos como se eles fossem seres humanos, como se fossem reais.

O jogo simbólico, é um instrumento para criação da fantasia. Ajuda a promover a criatividade, a autonomia, e na investigação de sentidos e significados. Age também sobre a capacidade da criança de criar e representar outras maneiras de se expressar. Faz se necessário disponibilizar à criança os brinquedos que, por suas características como forma, sentido e manipulação, trarão oportunidades para que ela desenvolva o raciocínio por meio do jogo. Piaget (1978), afirma que:

[...] o jogo simbólico é uma assimilação livre do real ao eu, tornada necessária pelo fato de que quanto mais a criança é jovem menos seu pensamento é adaptado ao real, no sentido preciso de um equilíbrio entre a assimilação e a acomodação. Quando, ao contrário, mais progide essa adaptação, mas o jogo se reintegra na inteligência em geral, com o símbolo consciente tornando-se construção e imaginação criadora. (1978, p. 72)

As brincadeiras auxiliam no equilíbrio afetivo da criança e colabora no processo de ocupação dos signos sociais. Oferece circunstâncias para que haja uma mudança significativa da consciência infantil, por exigir das crianças maneiras mais complexa de relacionamentos com o mundo. E isso se dá em decorrência das particularidades da brincadeira.

Os objetos utilizados na brincadeira, são utilizados de forma simbólica, sendo um substituto para os outros, por meio de gestos imitativos geradores de

comportamento, verbalizações e expressões que acontecem no espaço da criança. Só pelo fato de deixarmos o material disponível a criança, possibilita que a mesma desenvolva sua atividade real. Através do material a criança vai agir, e nessa faixa etária todo o aprendizado ocorrerá através da ação.

É por intermédio da percepção criativa, mais do que qualquer outra coisa, que o sujeito percebe que a vida é digna de ser vivida. Vários indivíduos conheceram de forma suficiente o viver criativo para identificar, de maneira total, a forma não criativa a qual estão vivenciando, como se estivessem aprisionados à criatividade de outra pessoa ou de uma máquina.

Viver ou não de maneira criativa estabelecem escolhas que podem ser perfeitamente divergentes. A criatividade que estamos abordando faz referência com a abordagem do sujeito com a realidade externa. Considerando se uma capacidade cerebral aceitável, inteligência satisfatória para que o indivíduo se torne uma pessoa ativa na sociedade.

A criatividade também está presente no domínio cognitivo, porém exerce maior influência sobre o domínio afetivo, e está relacionada com a interpretação de emoções, e a expressão pessoal: Moyles (2002, p.82) considera que “é um processo mais importante do que qualquer produto específico para a criança pequena, como podemos constatar”. As crianças criam e recriam constantemente ideias e imagens que lhes permitem representar e entender a si mesmas e suas ideias sobre a realidade. As atividades expressivas das crianças de quatro anos inicialmente vão representar aquilo que as impressionou em situações de vida real, mas dentro de um ano ou dois as crianças rapidamente se tornam mais imaginativas e criativas, na medida em que sua capacidade de simbolizar aumenta. De acordo com Meek (1985):

A criatividade e a imaginação estão enraizadas no brincar de todas as crianças pequenas e, portanto, são partes do repertório de todas as crianças, não de minorias talentosas. Ela diz enfaticamente que elas constituem a base da verdadeira educação (1985, p.41)

Pode se dizer que a brincadeira induz naturalmente à criatividade, pois em todas as etapas do brincar as crianças necessitam utilizar habilidades e processos que possibilitam oportunidades para que ela use a sua criatividade.

Para que sejamos criativos é necessário ser diferente e ousado, é preciso imaginação e tempo, e esses requisitos estão disponíveis para a maioria das crianças, requer segurança, receptividade, algum conhecimento, senso de absurdo e a capacidade de brincar. Todo esse processo faz parte da infância, e deve ser incentivado com mais firmeza no contexto da educação.

Os jogos são atividades riquíssimas em circunstâncias imprevisíveis, cujo o sujeito tem de responder prontamente aceitando atribuições e riscos. A conduta dos jogadores é definida pela interligação complexa de diversos elementos de natureza psíquica, técnica e física. No jogo, os jogadores tem de solucionar circunstâncias que demandam uma maior adaptabilidade, ou seja, a competência para formular e operar soluções para as situações aleatórias e diversas que acontecem durante os jogos, o que propõem um trabalho em conjunto para que os objetivos sejam alcançados.

É necessário que os educadores utilizarem os jogos de maneira contextualizada para não reproduzir os valores e a cultura de uma sociedade injusta e opressora, mas para reproduzir saberes, e práticas que considere o indivíduo de forma integral, colaborando para a superação do paradigma de corporativismo e individualismo que tem como consequência o aumento das desigualdades sociais. Segundo Valle (2008):

Para entender melhor o jogo, estudiosos da área apontam três níveis de diferenciações: a) o jogo como resultado de uma linguagem, a qual é derivada de um determinado contexto social; b) o jogo em um dado sistema de regra; c) o jogo enquanto objeto. Ao se referir ao jogo como um resultado de um determinado sistema linguístico dentro desse contexto social, uma sociedade que vivencia com a própria maneira de pensar, de falar e de agir. A língua é um instrumento de cultura dessa sociedade, transmitindo a e aplicando a ao mundo real. (2008, p.19).

Os jogos pedagógicos são apenas ferramentas que só terão utilidade se forem acompanhados por outra pessoa que observe o jogador, de forma crítica e cuidadosa, que ao se dar conta de que tal instrumento deixou de ser educativo e tornou se apenas uma competição animada, consiga trazer o aprendiz de volta ao caminho certo. Isso não quer dizer que o jogo instrutivo não seja divertido, ao contrário disso, se não for, se tornará desinteressante, enfadonho e não mais será jogado.

Ao observarmos uma criança brincando, podemos perceber que qualquer objeto tem uma função de utilização para a criança, ou seja torna se um brinquedo. O professor tem de estar pronto para empregar todas as variedades de brincadeiras e também todos os instrumentos que dispões para se obter uma gama maior de estratégias a seu alcance. Courtney (1980) assegura que:

No jogo pessoal, todo indivíduo integra se no movimento e caracterização: há uma tendência o ruído e o esforço físico, e a criança está atuando sentido real desenvolvendo se no que se refere a correr e jogos de bola, luta, dança, natação e representação. No jogo projetado, a mente é mais usada que o corpo, e a criança “ projeta” uma situação dramática imaginária, exterior aos objetos, com grande concentração; é uma tendência que concerne à quietude e a imobilidade desenvolvendo se para arte e execução da música, ler e escrever, observação e paciência. (1980, p.25).

Portanto, todo ser humano se integra na diferenciação e no movimento; há uma propensão, o esforço físico, o ruído e a criança está atuando no sentido de desenvolvimento, no que concerne a correr e a jogos de bola, natação e representação. Já no jogo projetado, a criança utiliza mais a mente do que o corpo, pois a mesma cria uma situação fantasiosa, exterior aos objetos; é uma tendência que diz respeito a imobilidade e a calma e atua no desenvolvimento para arte e execução da música, ler e escrever, observação e paciência.

Mas ao se referir ao jogo, o estilo lúdico predomina na construção de um sentido para esse significante. Esse estilo lúdico foi responsável por certa falta de atenção ao estudo da relevância dos jogos. Apesar de nos primórdios, ser conhecido o valor atribuído aos jogos por parte pensadores importantes como Aristóteles e Platão. Com relação ao estudo dos jogos no período da antiguidade, Brougere (1998), resssalta que:

A religião integrava o jogo entre os múltiplos ritos que ela gerava. Entre eles, a festa, que suponha a presença da recreação e do divertimento traduzidos também pela organização de jogos, especialmente os de competição e de destreza. Hoje ainda se encontram, na cultura popular brasileira manifestações folclóricas oriundas desse período. A cavalhada é um exemplo da mescla/jogo festa/religião, manifestada numa representação teatral. (1998, p.42).

A religião utilizava o jogo entre as várias cerimônias que realizava. Entre elas, a festa, que suponha um entretenimento agradável e divertido trazendo com isso uma organização de jogos e distração, havendo assim, uma competitividade como treinamento. Atualmente podemos observar que ainda há manifestações folclóricas

nativas desse tempo na cultura popular brasileira. Como exemplo podemos citar festa, mistura de jogos e religião, reproduzida em uma apresentação teatral.

O jogo se transforma em uma tática didática quando tem como finalidade principal o aprendizado. A partir do momento em que os jogos ofereçam ao sujeito possibilidades para que a criança tenha a oportunidade para refletir, construir conhecimentos, desenvolver a concentração, atenção, persistência, domínio de si, criatividade, curiosidade, calma, flexibilidade, cooperação, e tolerância. No jogo sempre haverá a probabilidade de se ganhar ou perder de maneira lúdica e fazendo uso da competitividade, garantindo dessa forma, o aprendizado. De acordo com Kishimoto (2010):

O jogo de construção tem uma estreita relação com o de faz -de -conta. Não se trata de manipular livremente tijolinhos de construção, mais de construir casas, móveis ou cenários para as brincadeiras simbólicas. As construções se transformam em temas de brincadeiras e evoluem em complexidade conforme o desenvolvimento da criança. (2010, p.45).

De acordo com o autor, o jogo de construção tem uma ligação direta com a fantasia. As crianças não perdem tempo ao manipular brinquedos, ao construir casas, ou cenários para as brincadeiras. As construções se transformam em realidades na brincadeira e vão evoluindo de acordo com o desenvolvimento da criança.

2.4 APRENDER BRINCANDO – MOTIVAÇÃO E AUTOESTIMA PARA VIDA TODA BRINCADEIRAS

É através da brincadeira que a criança desenvolve a sua própria liberdade e sua forma de se expressar, como também toda a sua criatividade ao manipular os brinquedos. É por meio da interação com os próprios brinquedos que as crianças vão agregando saberes, ou seja, por meio das atividades lúdicas dentro das suas variedades, elaborando e reelaborando.

Segundo Oliveira (2002):

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e

os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal. (2002, p.160)

Portanto, o brinquedo pode ser uma oportunidade de desenvolvimento cognitivo, a qual as brincadeiras acabam desvendando, fantasiando e aprendendo por intermédio das suas habilidades mesmo sendo criança. Diante disto, o brincar é como uma atividade social característica, ou seja, ela é essencial na interação e construção de saberes que fazem parte da realidade das crianças, fazendo com que se estabeleça um vínculo com a função pedagógica da pré-escola.

As brincadeiras se estabelecem como entretenimento e aprendizado para a própria criança, pois é através delas que as crianças conseguem distinguir situações, solucionar as e aprender ao mesmo tempo. Dessa forma, a brincadeira sempre surge de maneira instrutiva e organizada, pois quando a criança brinca tem que tomar algumas decisões e, com o companheirismo, ela aprende a viver em bando, assimilar o mundo que vive, construindo e partilhando significados.

As brincadeiras estimulam nas crianças várias ações ao consolidar as regras do jogo, sejam quais forem as brincadeiras, as crianças procuram se envolver nelas, e no que diz respeito ao lúdico as brincadeiras e os brinquedos se relacionam de forma direta com a criança, contudo, não se confundem com o jogo, que surge com significados contrários, uma vez que a brincadeira se revela como uma ação livre e estando supervisionada por um adulto. De acordo com Pinto (2003):

Brinquedos e brincadeiras aparecem com significações opostas e contraditórias: a brincadeira é vista como uma ação livre, já o brinquedo expressa qualquer objeto que serve de suporte para as brincadeiras livre ou fica atrelado ao ensino de conteúdos escolares. (2003, p. 27)

Conforme a autora esse elementos que compõem a brincadeira são determinadas como regras predeterminadas que demandam certas capacidades das crianças. No entanto, o brincar é uma ação que não necessita de um objeto brinquedo para ocorrer, é jogando que elas constroem conhecimentos que contribuirão no seu desempenho na escola. Brincando a criança faz uma releitura do seu contexto sociocultural, onde a mesma expande, transforma, cria e recria através dos personagens que irá representar.

Portanto, é essencial o uso dos jogos e das brincadeiras no processo ensino pedagógico, diante dos conteúdos que podem ser ensinados por meio de atividades lúdicas onde a criança tem contato com várias atividades diferentes, manuseando diversos materiais, como jogos educativos, os jogos de construção, os jogos didáticos e os apoios de expressão.

Levando em conta esses fatores, o desenvolvimento da variedade de materiais obriga a necessidade de ajustar os mesmos, no que se refere ao espaço da brincadeira, favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional, moral, e social sem perder a particularidade do brincadeira como ação livre, iniciada e sustentada pela criança.

A relevância do ambiente lúdico na construção do conhecimento é permitir a criança a analisar o mundo idealizado por ela, e quando ela vê esta realidade de maneira muito deturpada, o ideal seria conversar com a mesma, explicando as coisas, fazendo com que fique mais próxima da nossa realidade.

Esta é uma das maneiras de brincar mais benéficas para o desenvolvimento da criança, por esse motivo o “faz de conta” infantil deve ser encarado com seriedade e respeito, atribuindo função importante no ato de brincar e na constituição do pensamento infantil. É através dos jogos e brincadeiras que a criança demonstra seu estado cognitivo, auditivo, visual, tátil, motor, maneira de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo. Para Pinto (2003):

O espaço lúdico não precisa ficar restrito a quatro paredes, ao contrario, deve fluir por todo o ambiente, dentro e fora das classes. Um dos objetivos desse espaço é favorecer o encontro de crianças, para brincar, jogar, fazer amigos, propiciar a convivência alegre e descontraída dos frequentadores. (2003, p. 65)

Seguindo o raciocínio da autora, nesse ambiente a criança se relacionará com o meio físico, com outras crianças e também com os adultos, dessa forma estará construindo, regras de convívio, praticando suas habilidades e competências de ganhar ou fracassar, aprender aceitar suas diferenças dos demais, saber brigar pelos seus direitos, proteger seu ambiente, mas sabendo respeitar o do próximo. São coisas tão corriqueiras e tão simples, mas na prática se torna difícil de fazer.

As brincadeiras lúdicas trazem vários objetivos, algumas vezes são empregadas para entreter, outras vezes para proporcionar a reunião de grupos e, num aspecto pedagógico, serve como ferramenta para transmissora de

conhecimentos. É que talvez a nossa cultura, das crianças mais ainda, absorveu os meios de comunicação, de uma maneira privilegiada. A televisão, e o computador são exemplos de instrumentos que podem ser aliados do processo pedagógico. Se soubermos utilizar de forma correta, com finalidades, pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem e favorecer a interação. De acordo com Libâneo (2001):

“[...] as mídias apresentam-se, pedagogicamente, sob três formas: como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadoras de informação, ideias, emoções, valores; como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigidos para ensinar a pensar, ensinar a aprender a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autônomo, estratégias cognitivas, autonomia para organizar e dirigir seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc.” (2001, p.70)

Portanto, tanto os pais como também à escola devem estar sempre atentos e ter cautela em relação a essas questões. Estes devem ser intermediários da relação da criança com as tecnologias. Com a finalidade de se ter um domínio, e uma método que tenha em vista desenvolver os efeitos que o autor destaca.

A cultura lúdica agrega elementos externos que induzem na brincadeira: modos e capacidades, meio social e cultura. Ela está presente na cultura geral da qual a criança faz parte. A cultura remove elementos do conjunto de imagens que simboliza a sociedade como um todo, é necessário que se reflita acerca da relevância da imitação na brincadeira. A mesma integra, também, elementos que estão presentes na tv, provedora generosa de diversas imagens.

Através das milhares de imagens que exhibe, a televisão oferece conteúdo para suas brincadeiras das crianças por intermédio das brincadeiras, elas se transformam em personagens vistos na televisão. De qualquer maneira, a tv se tornou uma provedora importante, dos suportes da brincadeira, A televisão estimula o consumo de alguns brinquedos. De forma direta, por meio das emissões dos programas, ou de forma indireta, através dos brinquedos que se adequaram à sua lógica, a televisão interfere profundamente na brincadeira da criança, na sua cultura lúdica.

Para Brougère (1995): “A televisão transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente, sua cultura lúdica”, não só a televisão, mas percebemos que inúmeros meios tecnológicos tem

ocupado um papel influenciador na vida das crianças, interferindo no espaço, no tempo e na relação dos pais com seus filhos, e, conseqüentemente, em seus momentos de interação em sala de aula. (1995, p. 50)

Desse modo, como suporte às suas práticas pedagógicas, educadores têm discutido cada vez mais sobre o processo de motivação em sala de aula para garantir um melhor desempenho do educando.

Pesquisas demonstram que videogames, computador, filmes e programas de TV com temas apropriados incentivam a escolha de informação, a habilidade de raciocínio e a lógica. Contudo, com o desenvolvimento que ocorre constantemente na sociedade e das mudanças tecnológicas isso tudo se modifica. As produções forma se tornando mais sofisticadas intelectualmente. O capitalismo criou um novo modelo de saber, onde a tecnologia assume uma dinâmica cada vez maior.

E os educadores, se quiserem fazer parte deste processo de transformação social, devem estar em uma constante reciclagem. Um professor atualizado é aquele que tem olhos no futuro e a ação no presente, para que não deixe passar as oportunidades que o momento atual continuamente lhe apresenta.

3 O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES

3.1 CARACTERIZAÇÃO DO LOCUS DE PESQUISA

O Centro Municipal de Educação Infantil Balão Mágico, fundado em 09 de abril de 2010, é mais um centro educacional mantido pelo município e está localizado a décima quarta rua (14ª) nº 1592 Bairro São Tomé, foi criado com o intuito de atender a crianças de três (3) a cinco (5) anos de idade da comunidade local e vizinhos. Recebeu projeto de reforma e ampliação para atender a demanda da comunidade escolar.

Desde então vem atendendo a comunidade do Bairro São Tomé e outras, com a missão de atender às necessidades de aprendizagens no segmento de Educação Infantil, desenvolvendo um trabalho de qualidade que proporcione a criança um desenvolvimento social, cultural, intelectual e humano.

Espaço Físico e equipamento

O centro possui uma boa estrutura física, sendo construído em alvenaria. Atualmente existe no prédio 02 pavilhões, contendo um total de 08 salas de aulas, 05 banheiros, 01 cozinha 01 refeitório, e uma secretaria que nela contempla a secretaria, a diretoria e a sala do professores.

Regime de funcionamento

O Centro é constituído com a participação da equipe de funcionários, pais e responsáveis dos alunos deste estabelecimento de ensino, e obedece aos requisitos mencionados, conforme determina o Regime Escolar aprovado pela comunidade escolar. O Centro Municipal de educação infantil Balão Mágico, disponibiliza para a comunidade local a Educação Infantil pré escolar: maternal, jardim I, e jardim II.

Estrutura Funcional

O Centro dispõe de treze (13) professoras, dois (02) vigias, duas (02) merendeiras, quatro (04) auxiliares de Serviços Gerais, uma (01) Secretária Escolar e uma (01) diretora nomeada pela SEMED fazendo um total de vinte e sete (26) funcionários.

Estrutura Pedagógica

O Centro funciona com dois (02) turnos, matutino e vespertino com as seguintes turmas: seis (07) Maternais, cinco (04) Jardim I, e cinco (05) turmas de jardim II, totalizando dezesseis (16) turmas somando um total de 306 alunos.

A Proposta Pedagógica da escola

A Proposta Pedagógica do Centro Municipal de Educação Infantil Balão Mágico elaborado e construído democraticamente pela equipe gestora, docentes e demais da comunidade escolar é um instrumento teórico-metodológico elaborado para intervenção e mudança da realidade, constituindo-se num elemento de organização e integração das atividades práticas da instituição neste processo de transformação.

A comunidade escolar do Centro Municipal de Educação Infantil Balão Mágico ao elaborar este documento busca destacar a função principal da entidade que é cuidar e educar. Solidifica desta forma, seu papel social e possibilita às crianças o sucesso educacional, preservando seu bem-estar físico, e estimulando seus aspectos cognitivo, emocional e social.

Decidimos por uma fundamentação pedagógica que permita acompanhar o educando em seu desenvolvimento considerando suas particularidades e ao mesmo tempo oferecendo suporte afetivo e educativo.

Pretende-se com esta Proposta Pedagógica estabelecer critérios e formas de como agir e/ou comportar-se pedagogicamente, mas possibilitar, por meio da leitura e reflexão deste, que os sujeitos envolvidos no fazer pedagógico possam refletir e (re)considerar suas ações constantemente.

Marco situacional

A escola situa-se em um bairro periférico da cidade em que as famílias em sua maioria são de baixo poder aquisitivo, ou seja, baixa renda.

Em torno do Centro Balão Mágico a comunidade em si é diversificada nos aspectos social, cultural e religioso em suas maiorias oriundas de várias regiões. A maior dificuldade da nossa comunidade escolar refere-se ao socioeconômico. O que reflete diretamente no desempenho das crianças, haja vista que os pais saem em busca de trabalho deixando seus filhos com terceiros. Fator que causa a ausência do aluno na escola e conseqüentemente a família.

Em alguns casos as famílias mudam-se de domicílio sem justificar-se e meses depois retornam comprometendo a frequência do aluno. Outros mudam-se sem justificar-se na secretaria causando o abandono do aluno a escola.

A instituição atende uma clientela de 306 alunos de 0 a 05 Anos, distribuídos em 02 turnos: matutino e vespertino. Tendo início às aulas do matutino das 07h30minh às 11h30minh e do vespertino das 13h30minh às 17h30min, com tolerância de 15min para entrar na dependência escolar.

Missão do centro

Oferecer as crianças uma educação de qualidade, proporcionando-as atividades que auxiliem no desenvolvimento social, cultural, intelectual e humano. Valorizando as diversidades culturais, o respeito a inclusão, que desenvolvam consciência ambiental, assegurando assim o direito de exercer a cidadania.

Visão do centro

Ser um centro de referência para os demais, em qualidade de atendimento na Educação Infantil com profissionais respeitados e motivados, infraestrutura adequada à clientela, e pais presentes e participativos na educação escolar de seus filhos.

Processo de avaliação

Para assegurar o desenvolvimento integral da criança, se faz necessária avaliação constante. Assim a avaliação do desenvolvimento da criança é feita através de observações, registros e avaliação formativa sem a finalidade de promoção, ou como pré-requisito para o ingresso ao ensino fundamental.

3.2 METODOLOGIA APLICADA

Para que os resultados fossem satisfatórios, foi realizada uma pesquisa de campo fundamentados em autores que contribuíram no diálogo da temática de estudo aos participantes da pesquisa que forneceram as informações referentes a problemática da escola investigada, concedendo valor qualitativo que vão diagnosticando os resultados da pesquisa.

Nesse sentido Gil (2007: 17), define pesquisa como:

(...) o procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados.

Optou-se pela pesquisa bibliográfica e de campo fundamentada na visão dos autores citados na monografia, foram realizadas leituras em livros, artigos, pesquisas na internet com o intuito de elucidar as questões norteadoras nos três

capítulos do trabalho, complementadas aos procedimentos de investigação que efetivaram os questionamentos de suporte pedagógico.

Diante de toda a investigação bibliográfica, buscou-se incluir a pesquisa descritiva para justificar a problemática do objeto de estudo, com a aplicação de um questionário aberto contendo (07) sete perguntas direcionadas para (5) professores do Ensino Infantil, instituindo um diálogo formal entre pesquisador e pesquisados, com o intuito de apurar os resultados deste trabalho.

Através do processo de análise pode-se obter resultados satisfatórios quanto aos dados coletados sobre O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES. Todos os pesquisados trabalham na escola, e conhecem muito bem os educandos com quem partilham ideias através de suas atividades diárias.

3.3 SUJEITOS DA PESQUISA

Através da análise dos questionários aplicados com os 5 professores do Centro Municipal de Educação Infantil Balão Mágico, observou-se que os 5 entrevistados são do sexo feminino, apresentam ter nível superior, todos cursaram o Curso de Pedagogia, todos os professores entrevistados já atuaram na área da educação anteriormente.

Cabe destacar, que é imprescindível que o educador esteja sempre buscando se atualizar, uma vez que, com uma formação continuada na bagagem este estará melhorando o seu conhecimento profissional e isso com certeza lhe abrirá muitas portas.

3.4 RESULTADO DA PESQUISA

Em análise dos questionários aplicados com os professores do Centro Balão Mágico verificou-se o que pensam os professores da Educação infantil sobre a questão do lúdico como instrumento aprendizagem.

Para preservar a identidade dos nossos entrevistados os mesmos serão identificados por números.

A entrevista teve início a partir da primeira pergunta: “ **O que você entende por ludicidade?**”

PROFESSOR	RESPOSTAS
1	É a forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos através de jogos, músicas e dança com o intuito de educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros.
2	É toda e qualquer atividade desenvolvida que possibilite movimentos de prazer e interação dos envolvidos com objetivo de aprender.
3	É uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. Com o intuito de aprender brincando.
4	O lúdico é uma maneira de desenvolver a criatividade e o raciocínio da criança através de brincadeiras, música, dança e mímica. Tem a finalidade é educar, se divertindo e socializando com as outras crianças.
5	São atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar. Ou seja, a criança vai aprender fazendo o que ela mais gosta, brincando.

Quadro 1 - O que você entende por ludicidade? Fonte: Professores do CMEI Balão Mágico- 2017.

Segundo as respostas dos professores, percebe-se que a ludicidade é um meio de se desenvolver a criatividade dos alunos, seu raciocínio, sendo assim, a arte de ensinar. A ludicidade colabora significativamente no processo de ensino aprendizagem das crianças, é um caminho para os alunos desenvolverem suas habilidades de maneira divertida, pois através das brincadeiras, a criança desenvolve sua aprendizagem.

Segundo Piaget (1998), a criança que tem seus primeiros contatos com a aprendizagem através da ludicidade, provavelmente vai ter a chance de desenvolver um vínculo mais positivo com a educação formal, e estará mais preparada para lidar com as frustrações e medos inerentes ao processo de aprender.

Através da ludicidade, as crianças criam situações que lhe possibilitam construir, realizar e apropriar-se de conhecimentos de diversas ordens, além de expandir os conceitos já adquirido. Por meio do brincar, a criança se sente grande, resolve seus conflitos e age sozinha, ou seja, através das brincadeiras ela se comporta além do é esperado para a sua sua idade e vivencia as experiências como se fosse maior do que é na realidade.

Continuando com a seguinte pergunta. **“Quais atividades lúdicas você utiliza”?**

PROFESSOR	RESPOSTAS
1	São várias como: desenho, brincadeiras, jogos educativos, danças, dramatizações, contos, teatro de fantoches, e etc.
2	Jogos, brincadeiras, músicas, histórias e etc.
3	Brincadeiras de roda, jogos educativos, música, dramatizações.
4	Brincadeiras, jogos, dramatizações, música e etc.
5	Vários tipos de brincadeiras tanto antigas como atuais, músicas, historinhas, peças e diversos tipos de jogos como jogo da memória e etc.

Quadro 2 - Quais as atividades lúdicas que você utiliza? Fonte: Professores do CMEI Balão Mágico-2017.

Como resposta obteve-se as seguintes informações, os jogos educativos e vários tipos de brincadeiras. Portanto, os jogos e as brincadeiras não podem ser vistos somente como um distração, pois estes são muito importantes e contribuem como grandes aliados no desenvolvimento afetivo, físico e cognitivo das crianças.

Nessa concepção, Maluf (2008: 21) “Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse em aprender e garantindo o prazer. Podemos verificar através das atividades lúdicas o que a criança faz e como organiza este fazer”.

As descrições de Maluf sobre o assunto demonstram a importância e a influência das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil. As brincadeiras tem a função de estimular, incentivar e até mesmo revelador de todas as atividades do sujeito, tanto sociais, físicas, mentais e afetivas. Entende-se então que os jogos e

brincadeiras são como uma ponte que une a vontade e o prazer de concretizar, de desvendar durante as etapas do desenvolvimento infantil.

Em seguida, fez-se o seguinte questionamento” **Você acredita que o lúdico contribui com o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem das crianças? Justifique sua resposta.**

PROFESSOR	RESPOSTAS
1	Sim. A ludicidade representa um papel importantíssimo para o desenvolvimento da criança, pois contribui para a socialização, tem efeitos positivos sobre a aprendizagem, estimula o desenvolvimento de habilidades básicas e a aquisição de novos conhecimentos.
2	Sim. Pois o lúdico proporciona alegria e prazer ao mesmo tempo em a criança aprende.
3	Sim. As iniciativas lúdicas nas escolas potencializam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos.
4	Sim. Pois além de encontrar prazer e satisfação, através do lúdico a crianças se socializa e aprende, além de poder reproduzir sua realidade através da imaginação, expressando assim seus medos e suas dificuldades.
5	Com toda certeza, pois nessa fase a criança tem muito interesse por brinquedo e é preciso saber unir o brincar com o aprender para que se consiga resultados satisfatórios em relação ao aprendizado.

Quadro 3 - Quadro:03- Você acredita que o lúdico contribui com o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem das crianças? Justifique sua resposta.. Fonte: Professores do CMEI Balão Mágico- 2017.

Deste modo percebeu que todos os professores veem no lúdico um grande aliado no processo ensino-aprendizagem, visto que a criança está em processo de desenvolvimento e através da ludicidade irão aprender regras e conhecer seus limites, além de se divertirem. Desta forma, fazer o uso do lúdico na sala de aula oportuniza o desenvolvimento da coordenação motora da criança.

Zanluchi (2005, p. 89) afirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

Ou seja, o autor destaca que quando a criança brinca, aparenta ser mais madura, pois entra, mesmo que de maneira simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela saiba lidar com vários tipos de situações, e isso também se refletirá em suas ações quando forem adultos.

A pergunta seguinte foi “ **Quais são os dias que você trabalha o lúdico com as crianças?** ”

PROFESSOR	RESPOSTAS
1	Todos os dias da semana, pois acredito que as atividades lúdicas trazem vários benefícios proporcionando divertimento e prazer.
2	Todos os dias após o recreio, depois que as crianças terminam a tarefa. Pois é importante as crianças interagir com os coleguinhas.
3	Todos os dias da semana após o recreio utilizo um tipo de brincadeira diferente com os alunos.
4	O lúdico deve ser aplicado todos os dias mas como tem também a parte da teoria, utilizo na segunda, quarta e sexta após o recreio.
5	Somente terça , quinta e sexta pois não há muito espaço para as brincadeiras.

Quadro 4 - Quais são os dias que você trabalha o lúdico com as crianças? Fonte: Professores do CMEI Balão Mágico- 2017.

Os professores enfatizaram que é necessário que o lúdico seja trabalhado todos os dias na sala de aula. Porém dois professores disseram que trabalham somente três dias na semana pelo fato de haver também a parte teórica dos conteúdos e também pela falta de espaço disponível para as brincadeiras. Diante disto, os educadores destacam que sempre que é imprescindível trabalhar com o

lúdico, tendo em vista que essa ação facilita que os alunos desenvolvam várias formas de aprendizagens. Para Moyles, (2002),

O brincar em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos.(2002, p.13)

A partir do momento que o educador passa a compreender melhor os seus alunos, terá uma maior facilidade para elaborar as suas aulas, isso porque conhecerá as dificuldades de cada um. Porém, ele deve se colocar como um transmissor da aprendizagem, ou seja, procurar dirigir as crianças para que os objetivos didáticos sejam alcançados.

Dando continuidade, a próxima pergunta foi **“O espaço escolar contribui para o desenvolvimento das atividades lúdicas? Comente.**

PROFESSOR	RESPOSTAS
1	Não. O espaço destinado as brincadeiras é escasso.
2	Não. Pois o espaço físico da escola não atende as especificações da faixa etária atendida.
3	Não. O espaço disponível para brincadeiras é limitado.
4	Sim. O espaço disponibilizado pras atividades lúdicas é razoável.
5	Sim. Temos um espaço bem pequeno, porém seguro na medida do possível.

Quadro 5 -O espaço escolar contribui para o desenvolvimento das atividades lúdicas? Comente.
Fonte: Professores do CMEI Balão Mágico- 2017.

Ficou constatato que nessa Instituição de ensino não há um espaço adequado para a realização das atividades lúdicas. No que diz respeito a isso, é importante frisar que para que haja um bom desenvolvimento das atividades propostas, o ambiente deve favorecer um ensino de qualidade. De acordo com Brasil (1998):

O espaço na Instituição de Educação Infantil deve propiciar condições para que as crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem. Para tanto é preciso que o espaço seja versátil e permeável à sua ação, sujeito a modificações propostas pelas crianças e pelos professores em função das ações desenvolvidas (1998, p.69).

As Instituições precisam se conscientizar de que o espaço não é somente um pano de fundo, ele irá interferir de forma direta na aprendizagem das crianças, pode ser entendido como interlocutor, pois provoca, e estimula a criança ao movimento, a exploração e a produção de linguagem.

A criação de espaços e tempos para as brincadeiras e jogos é uma das tarefas mais importantes do educador, principalmente nas escolas de educação infantil. Cabe a eles organizar os espaços de modo que permita as diferentes formas de brincadeiras respeitando as particularidades de cada um.

E pra finalizar fez-se o seguinte questionamento **“Quais são os benefícios da ludicidade para a criança?”**

PROFESSOR	RESPOSTAS
1	Vários. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quando está praticando alguma atividade lúdica.
2	Contribui muito para o desenvolvimento físico, afetivo e intelectual da criança, uma vez que, estimula a aprendizagem de forma significativa prazerosa e espontânea.
3	Além de auxiliar no desenvolvimento, as brincadeiras fazem com que os pequenos gastem energia, concentrem-se nas atividades e também se exercitem.
4	Os benefícios são vários, mas um dos principais é a questão da socialização, através das brincadeiras, as crianças vão aprender a conviver em grupos, aprender a dividir, respeitar as diferenças e etc,
5	São vários, estimula o desenvolvimento e criatividade permitindo que a criança se expresse, incentiva a socialização, deixa as crianças mais tranquilas e influencia na maneira como as crianças veem o mundo, além de garantir boa saúde.

Quadro 6 - Quais são os benefícios da ludicidade para a criança? Fonte: Professores do CMEI Balão Mágico- 2017.

Diante do exposto nota-se que através do lúdico as crianças se envolvem mais com o conteúdo e na medida em que brincam as mesmas aprendem com maior facilidade, pelo fato de as brincadeiras lúdicas já fazerem parte do mundo da criança e apartir do momento em que é usado como metodologia faz com que o aprendizado se torne mais gostoso e eficaz.

De acordo com Maluf (2008, 22) “As atividades lúdicas tem capacidade de desenvolver na criança, proporcionando-lhe divertimento, prazer, convívio profícuo, estímulo intelectual, desenvolvimento harmonioso, autocontrole e auto- realização. Não só as crianças são beneficiadas pelas atividades lúdicas como também os professores”.

Nas brincadeiras a criança tem a oportunidade de elaborar suas angústias e seus conflitos, vivenciar situações e assumir papéis que não são permitidas na vida real. Esse conforto encontrado na atividade lúdica pode trazer impactos benéficos aos alunos cujas dificuldades emocionais estejam prejudicando sua atenção em sala de aula.

Desta forma, acredita-se que o brincar pode ser um excelente aliado tanto para o professor em sua tarefa de educar, quanto para as crianças e pais, em uma fase de extrema importância, na qual elas estão se desenvolvendo mentalmente e formando a sua personalidade.

3.5 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Nos dias de hoje, ao falarmos de criança imediatamente nos vêm à cabeça a palavra brincar, isto acontece pelo fato de sabermos que é por meio da brincadeira que a criança adentra no mundo dos adultos, não de modo imediato, mas de forma simbólica, amadurecendo assim suas ideias, sua interação com os objetos e com o meio a qual está inserida.

O brincar é essencial para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Desde bem cedo, a criança aprende a se comunicar através de sons, gestos e posteriormente a assumir diferentes papéis na brincadeira contribui no processo de desenvolvimento da imaginação. Devemos sugerir às crianças maneiras diferentes de brincar, resgatando, conhecendo e valorizando as brincadeiras infantis

oportunizando momentos onde as crianças desenvolvam suas habilidades cognitivas, seu potencial de construção do conhecimento e de reflexão. É através do lúdico que ela vai experimentar a vida e obter suas próprias experiências, aprender a solucionar problemas e a interagir com os outros. Segundo Kishimoto (2001):

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos, intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber, também, a denominação geral de jogo educativo (2001, p. 83).

Nesse sentido, pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras na escola trazem vários benefícios à criança, um desenvolvimento completo do corpo e da mente. Por esse motivo, na brincadeira lúdica, o importante não é apenas o produto da atividade resultante desta, mas a ação em si, os momentos de fantasia que se transformam em realidade, momentos de conhecimentos, de percepção, ou seja, momentos de vida.

Através da Educação Infantil, a criança irá trilhar os seus primeiros passos em direção à formação educacional formal, esta tem como função principal o desenvolver a linguagem e a escrita, e juntamente com a prática várias dúvidas aos educadores, de que forma ensinar a ler e a escrever. Pelo fato de tratar-se de crianças que ainda nem sabem falar direito, deste modo, a todo instante o educador deve rever e inovar a sua prática metodológica em sala de aula.

A Educação Infantil é o primeiro passo rumo ao Ensino Fundamental, onde será exigido bem mais do aluno, não esquecendo que esta tem caráter peculiar, e que o professor não deve preocupar-se apenas com essa particularidade, mais discutir métodos que facilite o aprendizado destas crianças. Com o intuito de buscar melhores resultados, levando em consideração, as particularidades neste estabelecimento de ensino no CMEI Balão Mágico, e como forma de amenizar alguns problemas em questão, fez-se necessário a realização de uma pesquisa com a ampliação de questionários onde foram explicitados as ideias sobre a problemática em questão.

Dessa maneira, os dados obtidos com a referida pesquisa nos demonstram o seguinte entendimento:

- Neste estabelecimento de Ensino a maioria dos educadores utilizam o lúdico na rotina escolar.

- Na escola o lugar onde se utilizam as brincadeiras lúdicas não é muito adequado para a execução destas.
- A Instituição exige que os educadores utilizem o lúdico em sala de aula mas não dão nenhum suporte a esse professores, deixam estes trabalharem da forma que acharem conveniente.

Diante desses resultados se faz necessário levantar algumas propostas com a finalidade de amenizar as dificuldades encontradas nesta instituição de Ensino.

- ✓ Criar locais específicos para que possa desenvolver o lúdico na Educação Infantil.
- ✓ Pesquisar em livros, revistas e na internet novas propostas de brincadeiras e jogos , ou seja, trazer novidades para a sala de aula.
- ✓ Fazer um trabalho de conscientização com os educadores para que estes compreendam a importância que o lúdico para a criança. E os benefícios que seu uso pode trazer.
- ✓ Envolver a família do educando com mais frequência nas atividades lúdicas juntamente com as crianças.
- ✓ Trocar experiências corpo técnico e os educadores afim de promover uma socialização com o que cada um possui, e o trabalho coletivo.

Percebeu-se que na escola para onde foi direcionada a pesquisa, que os professores desenvolvem seu trabalho por conta própria, não recebem nenhum tipo de orientação de como trabalhar com as crianças. Os mesmos não vão atrás de metodologias que propiciem a criança uma aula melhor, contudo o educador deve ter plena consciência de que deve-se educar a criança de maneira gradativa. E em razão disso, é imprescindível que o professor tenha paciência e saiba compreender o aluno, pois a criança repassa para o mundo aquilo que lhe é transmitido.

É importante salientar, que os professores precisam estar preparados pedagogicamente e psicologicamente para lidarem com esses indivíduos, que é parte importante na vida social, pois estes são considerados o futuro do país, e para que esse futuro seja melhor é preciso investimento em educação e não deixando de lado que o professor deve sentir-se satisfeito em exercer sua profissão pois somente dessa forma o mesmo poderá ser pesquisador e criador de ludicidade diferente e inovadora, com o intuito de exercer melhor a sua profissão, vendo importância no que faz.

CONCLUSÃO

Através da pesquisa realizada em um Centro de Educação Infantil em Itaituba- Pará, proposta neste Trabalho de Conclusão de Curso, pôde-se compreender melhor a função do lúdico na educação infantil e que a brincadeira para a criança é coisa séria. Segundo as informações adquiridas através dos questionários feitos com os professores de educação infantil, podemos concluir que a ludicidade para eles representa: criatividade, interesse, motivação, alegria, socialização e interação, e que a junção de todos esses elementos podem e devem ser utilizados diariamente em sala de aula, pois atuam como facilitadores no processo do aprendizado e o do desenvolvimento afetivo, cognitivo e psicomotor da criança.

Podemos dizer que a ludicidade é um grande laboratório que exige atenção dos educadores e dos pais, pois, é por meio dela que acontecem experiências inteligentes e reflexivas, exercidas com seriedade e prazer. É através do brincar que ocorre a descoberta de si mesmo e do outro.

É papel dos educadores e também dos pais criar meios para que nossos filhos e alunos colaborem para a construção de um mundo melhor e mais equilibrado. Sabe-se que é por meio do brincar que as crianças desenvolvem determinadas capacidades tais como: emocional, afetivo e cognitivo. Não resta mais dúvidas de que por meio do brincar que a criança se apropria da realidade conferindo-lhe sentido. O professor precisa saber propor brincadeiras apropriadas para que a aprendizagem aconteça de forma agradável e compreensível.

As atividades lúdicas tem a finalidade de auxiliar a criança a entrar em contato com o mundo da imaginação e também o real, desenvolver suas capacidades de criar e relacionar esses conhecimentos, pois dessa forma elas irão desenvolver uma linguagem e aprender a ter domínio sobre todo tipo de informação. As atividades lúdicas também funcionam como exercícios importantes e necessários a vida. E os jogos e as brincadeiras são elementos imprescindíveis para que se tenha um aprendizado com divertimento, que provoque prazer no ato de aprender. E que seja um facilitador das práticas pedagógicas na sala de aula.

Compreendemos, ao longo do estudo, que a infância é uma fase que marca a vida das pessoas e o brincar não pode ser secundarizado muito menos se limitar às ferramentas eletrônicas, pelo contrário, deve ser incentivado, ressignificado para que

possa promover novas descobertas e experiências, visto que é promotor de desenvolvimento.

Deste modo, a música, o teatro e a dança, assim como os diversos tipos de brincadeiras, funcionam como mecanismos para atrair as crianças ao ambiente escolar, e estas podem aprender ao mesmo tempo em que se divertem. Entretanto, esta é uma brincadeira que deve ser levada a sério, ou seja, não vê um brincar só por brincar, o jogo tem que ter um objetivo certo, com fins definidos, procedimentos metodológicos bem trabalhados pois esse é o verdadeiro objetivo de utilizar o lúdico no ensino das crianças, é utilizar o que elas mais gostam de fazer que é brincar, e usar a brincadeira como um instrumento pedagógico precioso para melhoria na qualidade ensino-aprendizagem dos alunos.

Através da pesquisa realizada demonstrou-se independentemente da condição social, criança é sempre criança. Confirmou-se ainda, que as escolas estão a cada dia mais valorizando a ludicidade e que a mesma é vista como um facilitador na aprendizagem de crianças na educação infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Lucila Silva de. **Interações: brincadeiras brasileiras e escola**. São Paulo: Blucher, 2012.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.
- ALVES, Rubem. **A gestação do futuro**. Campinas: Papirus, 1987.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social**. Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02.1998. 85p.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por WAJSKOP, G. São Paulo: Cortez, 1995.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- EMERIQUE, Paulo Sérgio. **Brincaprende: dicas lúdicas para os pais e professores**. São Paulo: Papirus, 2005.
- GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª Ed.- São Paulo: Atlas, 2002.
- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org). **O jogo como instrumento/ 13 Ed.- São Paulo: Cortez, 2010**
- LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora**. São Paulo: Cortez, 2001.
- MACEDO, Lino de. PETTY, Ana Lúcia Sicoli. PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar, prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ:Vozes,2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Atividades lúdicas para educação infantil**. Petropolis, RJ: Vozes, 2008.

MOYLER, Janet R. Só Brincar? **O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento um processo sóciohistórico**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 1998.

OLIVEIRA, Vera Barros de. (org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, M.A.C. **Psicopedagogia: a instituição em foco**. Curitiba: IBPEX, 2009.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho,imagem e representação**. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan. 1978.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 1998.

PINTO, Marli Rodan. **Formação e aprendizagem no espaço lúdico**. 2ª Ed. São Paulo:Arte e Ciência, 2003.

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em perspectiva**. São Paulo: Tropical, 1999.

REVISTA MARINGÁ Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009.**A importância da formação lúdica para professores de educação infantil**. Rúbia Renata das Neves Gonzaga.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: A criança. O adulto e o Lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

VALLE, TANIA Gracy Martins. **Práticas Educativas: Criatividade, Ludicidade e Jogos**. MEC/ FC/SEE, 2008. Disponível em : <http://www2.fc.unesp.br/educação/material/livro12.pdf> Acesso em: 02/05/17.

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

VIGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar aos 6 anos.** São Paulo: Editora Didática Suplegraf, 2009.

ANEXOS

ANEXO 1: CARTA DE AUTORIZAÇÃO

Prezado (a) senhor (a)

Este questionário faz parte de uma pesquisa sobre O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES. O estudo é importante, uma vez eu pretende aprofundar os conhecimentos e importância das brincadeiras no ensino infantil.

Essa pesquisa tem por finalidade a elaboração de uma monografia do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Como se trata de uma investigação acadêmica, os dados levantados serão mantidos em sigilo, assim como o anonimato dos participantes.

Muito grata pela atenção.

Cyntia Julianne Alves Chagas

Acadêmica do curso de licenciatura Plena em Pedagogia.

FAI- Faculdade de Itaituba

ANEXO 2: QUESTIONÁRIO PARA ELABORAÇÃO DA PESQUISA DE CAMPO COM O TEMA: O LÚDICO NO COTIDIANO DE UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE ITAITUBA- PARÁ NA VISÃO DE PROFESSORES.

1. Sexo: Masculino () Feminino ()
2. Idade: _____
3. Graduação: _____
4. Pós graduação: _____
5. Já trabalhou em outras escolas? sim () não ()
6. Você trabalha há quanto tempo nesse Centro?

7. O que você entende por ludicidade?

8. Quais as atividades lúdicas que você utiliza?

9. Você acredita que o lúdico contribui com o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem das crianças? Justifique a sua resposta.

10. Quais são os dias que você trabalha o lúdico com a as crianças?

11. O espaço escolar contribui para o desenvolvimento das atividades lúdicas? Comente.

12. Quais são os benefícios da ludicidade para a criança?

