



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES - PARFOR**

**A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL DA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL ROSA MAUÉS
CARVALHO**

KÁTIA REGINA CARDOSO DA SILVA

ABAETETUBA/PARÁ

2018

**A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL DA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL ROSA MAUÉS
CARVALHO**

KÁTIA REGINA CARDOSO DA SILVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação e Ciências Sociais da Universidade Federal do Pará, *Campus* Universitário de Abaetetuba, como requisito para a obtenção do grau de Licenciada Pleno em Pedagogia, sob orientação do Prof^a. M.Sc. Thaís Pinheiro Abreu Vasconcelos.

ABAETETUBA/PARÁ

2018

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

S586a Silva, Kátia Regina Cardoso da.
A aprendizagem através de atividades lúdicas na educação infantil da escola municipal de educação infantil Rosa Maués Carvalho / Kátia Regina Cardoso da Silva. — 2018.
50 f. : il.

Orientador(a): Prof^ª. MSc. Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Pedagogia, Abaetetuba, 2018.

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Aprendizagem. I.
Título.

CDD 370

KÁTIA REGINA CARDOSO DA SILVA

**A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL DA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL ROSA MAUÉS
CARVALHO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal do Pará, como requisito para a obtenção do Grau de Licenciado Pleno em Pedagogia, sob a orientação do Profa. M.Sc. Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos analisado e aprovado pela Banca Examinadora formada pelos professores.

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a M.sc. Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos – UFPA
(Orientador)

Prof. Doutor Waldir Ferreira de Abreu - UFPA
(Membro)

Prof. Me. Petrônio Medeiros Lima Filho - UFPA
(Membro)

ABAETETUBA/PARÁ

2018

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente à Deus, por ter me dado força e saúde. A minha mãe e minha filha que tanto amo. A minha família que sempre me incentivaram e a todos aqueles que acreditaram na minha vitória. E ao meu grupo “amor”, que sempre me apoiaram a todos os momentos da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Ao meu grande Deus em primeiro lugar, pois sem sua benção nada disto seria possível.

A minha família por objetivarem o mesmo sonho, em especial minha mãe Noeme, meu exemplo, por caminhar ao meu lado todo tempo torcendo pela minha vitória a cada segundo; minha filha Rhilary que é minha razão de viver; e minhas irmãs Betânia e Nilvana que sempre torceram e me apoiaram nesta conquista.

Agradeço a minha orientadora, Professora Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos, que pacientemente, com seu carinho e dedicação, conduziu-me com tolerância e compromisso para a construção deste trabalho, me enriquecendo sempre com sabedoria. Agradeço por tudo, pela sua boa vontade e atenção, apesar de nossa falta de tempo para nos encontrarmos.

Aos professores do curso de pedagogia, pois cada um com sua particularidade contribuíram para a construção de minha identidade enquanto profissional da educação.

Agradeço a equipe da Escola Municipal de Educação Infantil Rosa Maués Carvalho, em especial Cleonice, Murílson, Nazaré e Teresa que contribuíram para esse trabalho ser realizado. Aos professores Jorge, Meriam, Nauílo e em especial minha amiga Selene, vocês fazem parte deste sonho.

Aos colegas de turma, nossa eterna lembrança e com muito carinho minhas amigas, Luciane, Marcilene, Mariani, Márcia e Maria do Socorro minhas eternas amigas.

Muito obrigada! É o mínimo que posso dizer a todos que, mesmo indiretamente, contribuíram para a conclusão do curso de Pedagogia e cumprir mais uma etapa da minha vida.

A todos, muito obrigada!

Quando uma criança brinca, joga e finge; está criando um outro mundo. Mais rico e mais belo e muito mais repleto de possibilidades e invenções do que o mundo onde, de fato vive.

Marilena Chaui

RESUMO

O presente estudo tem como principal objetivo investigar a importância das atividades lúdicas na aprendizagem da criança e mostrar que o lúdico é importante na Educação Infantil. A pesquisa foi elaborada um questionário com seis perguntas, que foram aplicadas em três professoras que atuam na Educação Infantil. Através desta pesquisa foi possível mostrar o quanto o lúdico é importante para o desenvolvimento e a vida dessas crianças, que é um recurso didático indispensável nas práticas educativas. Sendo que essas atividades lúdicas nas instituições, ainda não estão como seu devido valor, mas com certeza é de grande importância para a aprendizagem, uma vez que grandes autores, entre eles Vygotsky, Piaget e Kishimoto, comprovam que a ludicidade é uma estratégia positiva para o processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil, pois enquanto a criança se desenvolve e se socializa ao mesmo tempo, desta forma, estão descobrindo seu papel na sociedade.

PALAVRA-CHAVE: Educação Infantil, Lúdico, Aprendizagem.

ABSTRACT

The main objective of this study is to investigate the importance of play activities in child learning and to show that play is important in Early Childhood Education. The research was elaborated a questionnaire with six questions, which were applied in three teachers who work in Early Childhood Education. Through this research it was possible to show how playful is important for the development and life of these children, which is an indispensable didactic resource in educational practices. Since these playful activities in institutions are not yet their proper value, they are certainly of great importance for learning, since great authors, among them Vygotsky, Piaget and Kishimoto, prove that playfulness is a positive strategy for learning. The teaching-learning process in Early Childhood Education, because while the child develops and socializes at the same time, in this way, they are discovering their role in society.

KEYWORD: Children's Education, Playful, Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
2.1 O surgimento do Lúdico	12
2.2 O conceito de Lúdico	14
2.3 As várias divisões do Lúdico	17
2.4 O lúdico e sua importância	21
3 A EDUCAÇÃO INFANTIL E SEU DESENVOLVIMENTO POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS	23
3.1 Educação infantil enquanto nível de ensino	23
3.2 A origem do Lúdico no contexto da Educação Infantil	25
3.3 Os jogos lúdicos na educação infantil e seus objetivos	27
4 A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	29
4.1 Os pensamentos de Piaget e Vygotsky sobre Educação Infantil	29
4.2 Caracterização dos estágios do desenvolvimento cognitivo	31
5 O USO DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NA ESCOLA	34
5.1 O brincar no contexto escolar	35
5.2 Lócus da Pesquisa	37
5.3 Pensamentos dos docentes sobre o lúdico	37
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	44
APÊNDICE	49

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo mostrar a grande importância do brincar, no processo de ensino e aprendizagem da criança, principalmente na Educação Infantil, que é o pilar para as demais séries, tendo em vista a ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento.

O lúdico tem vários aspectos como a brincadeira, o jogo e brinquedo e entre outros, é nesse foco que decidir desenvolver este trabalho para que o processo de ensino-aprendizagem das crianças se torne mais atrativo e divertido.

As atividades lúdicas proporcionam à criança aprender a conviver em grupos e consigo mesma, reforçando assim, as habilidades sociais, enfrentando obstáculos, os ganhos ou as perdas. Mediante as atividades lúdicas a criança consegue adquirir uma boa saúde física, intelectual e emocional; neste sentido, faz com que as crianças se tornem adultos responsáveis e de boa conduta, pois pode passar anos, mas ficam presentes na memória e nas lembranças, fazendo parte de sua história, marcando sua vida para sempre.

Busquei comprovar que a utilização de procedimentos metodológicos que envolvam as atividades lúdicas somente tem a contribuir com mais facilidade durante o processo de ensino-aprendizagem, e assim, contribui na formação desses alunos, como nas atitudes sociais; na cooperação; na socialização; no respeito mútuo; na interação; nas lideranças e na personalidade, que irá enriquecer na construção do conhecimento.

Desta forma, o que conduziu este estudo foi compreender de que maneira estão sendo inseridos os usos de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da Educação Infantil na prática pedagógica dos professores na Escola Municipal de Educação Infantil Rosa Maués Carvalho. Assim, sugere-se que sejam utilizadas nas práticas pedagógicas as atividades lúdicas como forma de conscientizar a facilitação do trabalho e também a motivação do aluno, além de, a adaptação e socialização no ambiente escolar. Ao serem motivada através do lúdico, a adaptação da criança será mais agradável e eficaz no ambiente que o rodeiam, aprendendo assim, a conviver no seu cotidiano com outras pessoas que compõe o meio social que está inserida.

A referente pesquisa trata-se do lúdico na aprendizagem de crianças da Educação Infantil, teve por objetivo analisar o uso de técnicas no processo de ensino-

aprendizagem da Educação Infantil na prática pedagógica das professoras da escola mencionada. Buscou-se verificar se os docentes utilizam técnicas lúdicas no decorrer de sua atuação; identificar se as mesmas dão importância ao lúdico como um recurso didático; compreender o ensino lúdico e o uso de brincadeiras no processo da aprendizagem; observar o papel do educador no processo de aprendizagem através da ludicidade; e identificar a importância da ludicidade na organização do trabalho pedagógico. Assim, com a realização deste trabalho, procura-se contribuir, de alguma forma, para uma maior aproximação entre a teoria e a prática do lúdico no processo ensino-aprendizagem.

Lembro que durante o magistério a prática da ludicidade não foi mencionada. Conheci durante minha licenciatura em pedagogia, a qual despertou um interesse muito grande sobre as atividades lúdicas e atualmente o lúdico faz parte da minha vida como educadora, e com certeza, estar incluída na minha metodologia.

A partir daí, veio um questionamento: a ludicidade que é um recurso didático importante para a Educação Infantil, está realmente sendo utilizada de forma correta na aprendizagem e, principalmente, na Educação Infantil que é o pilar para as demais séries?

Para tentar responder tais questionamentos foi utilizado um questionário com três professoras que atuam na educação infantil; obteve-se um total de 18 respostas. Todas foram utilizadas por serem respondidas à necessidade do objetivo da pesquisa.

A primeira seção é a ludicidade na educação infantil e atrelados os tópicos: “o surgimento do lúdico; o conceito do lúdico; as várias divisões do lúdico; o lúdico e sua importância”. Na segunda seção está a educação infantil e seu desenvolvimento por meio da utilização dos jogos lúdicos e acompanhado com seus devidos tópicos: “educação infantil enquanto nível de ensino; a origem do lúdico no contexto da Educação Infantil; os jogos lúdicos na Educação Infantil e seus objetivos”. Na terceira seção encontra-se a utilização de jogos no processo de ensino aprendizagem, junto com seus tópicos: “os pensamentos de Piaget e Vygotsky sobre Educação Infantil; caracterização dos estágios do desenvolvimento cognitivo”. Em seguida a última seção vem mostrar o uso do lúdico como recurso didático na escola, acompanhada com seus respectivos tópicos: “o brincar no contexto escolar; locus da pesquisa; pensamentos dos docentes sobre o lúdico”.

2 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A presente seção tem como objetivo abordar sobre ludicidade na educação infantil com o surgimento do lúdico, para ter uma melhor compreensão; o conceito de lúdico, com intuito de apresentar uma visão mais ampla sobre o assunto. Mostra também, as várias divisões do lúdico, com enfoque na importância para o processo de ensino-aprendizagem; e reforçar o lúdico e sua importância.

2.1 O surgimento do Lúdico

Durante séculos o lúdico está presente no processo de ensino das populações. Os índios, através da ludicidade ensinavam e, até os dias atuais, ensinam. A criança indígena brasileira quando brinca de arco e flecha está manipulando uma atividade própria dos adultos que terá que aprender muito cedo para a sobrevivência de sua comunidade, ou seja, o lugar da criança na sociedade nos dá a chave para a explicação do lugar que jogos e brincadeiras ocupam em seu desenvolvimento. A natureza dos jogos infantis só pode ser bem compreendida a partir da realidade da vida de cada criança.

Segundo Aguiar:

(...) as ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 23).

Desde esta cultura a criança vinha utilizando as atividades lúdicas, mesmo que fossem somente para a sua sobrevivência. Elas desenvolviam de forma prática, sem ter real conhecimento da teoria, a importância que o lúdico proporciona.

No Brasil, durante a Idade Média, os Jesuítas utilizavam as brincadeiras como recurso didático para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica teve importância e influência na cultura de vários povos, por década, os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades sociais, que de certa forma, era de grande importância para a sobrevivência.

O ato de brincar vem de muitos anos, sendo mais utilizados nos dias atuais como recurso didático da educação. De acordo com a vida da criança, de como ela estar inserida, e também da forma de pensar sobre a tal, o brincar, vem sendo utilizado como algo muito simples e natural vividos por todos e, bem como, um recurso didático com um caráter educativo para o desenvolvimento da criança. Os povos primitivos davam à educação física grande importância, aonde também proporcionavam a total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, e assim possibilitando que os mesmos tivessem influência positiva em relação à educação.

Todos os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuíram para a construção da cultura lúdica infantil brasileira, destacando-se na contribuição indígena, as atividades lúdicas que imitam elementos da natureza, principalmente animais.

Para Kishimoto:

Considerando como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem desses jogos [...] a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

A ludicidade foi utilizada também para o aprendizado dos povos passados dentro das suas atuais necessidades, e assim, buscando os objetivos da sociedade moderna. Contudo, perceber-se que o lúdico é importante para a educação, sendo um recurso didático indispensável. Cada pessoa tem sua criatividade no ato de brincar; o lúdico proporciona momentos de alegria, satisfação, prazer, e contribui no desenvolvimento do seu eu interior, da memorização dos fatos, em testes cognitivos e entre outros; além de, ter importância para a saúde mental e física, ajudando no convívio em sociedade e principalmente na família.

Desta forma, reconhecemos a importância das atividades lúdicas na prática do professor e da grande influência na aprendizagem da criança. E que mesmo nas comunidades primitivas, como também na sociedade atual, o brincar proporciona ao educando um aprendizado mais prazeroso e eficaz.

2.2 O conceito de Lúdico

É importante ressaltar que o lúdico tem origem do latim com a palavra “ludus” que significa “jogo”, se for considerar a origem da palavra, o termo lúdico referia-se somente ao ato de jogar, brincar e movimentação espontânea. No entanto, o lúdico passou a ser visto como essência do comportamento humano, deixando de ser definido apenas como sinônimo de jogo. Com isso, precisamos dar tal importância às atividades lúdicas na prática docente e a sua influência na aprendizagem da criança, pois as implicações da necessidade lúdica ultrapassam os limites do brincar espontâneo.

Em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados a palavra criança (país). O verbo paízeim, que se traduz por “brincar”, significa literalmente “fazer de criança”. [...]. Só mais tarde Paignia passa a designar indiscutivelmente os brinquedos das crianças, mas são raras as ocorrências. [...]. Em latim a palavra Ludribum, proveniente de ludus, jogo, também está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. [...]. Quanto à palavra Crepundia, frequentemente traduzida por “brinquedos infantis” parece só ter adquirido sentido depois do século IV, e encontramos frequentemente na pluma dos humanistas Renascentista[...] (MANSON, 2002, p. 30).

Antes de aprofundar o conceito lúdico na visão de teóricos é indispensável buscar a definição da palavra no dicionário para meditar, buscando diferença e igualdade entre o que se fala e o que se escreve. Segundo o autor Sérgio Ximenes (2001, p.549) redator e revisor do Dicionário da Língua Portuguesa, apresenta o termo: “*Lúdico* *lú. di. co* adj. Relativo a, ou que tem caráter de jogos e divertimentos.” [Grifo do autor]. O termo ou indica alternativa, ou seja, uma alternativa entre as duas coisas. Conclui-se que o Lúdico pode ser tanto brincadeira que provoca divertimento através de alguma atividade quanto jogo, ação de jogar, disputar, onde facilita o processo ensino aprendizagem.

Com essa definição não fica visível ou confirmado que o lúdico é jogo e muito menos que seja brincadeira, mas fica claramente que é uma ação ou interferência que provoca no sujeito divertimento. Então precisamos saber o que significa Jogo: “*Jogo* *jo. go* (ô) sm. 1. Ação ou efeito de jogar. 2. Atividades física ou mental, geralmente coletiva, determinada por regras que definem ganhadores e perdedores. 3. Brincadeira, passatempo. [...]” (XIMENES, 2001, p.517). A palavra jogo passa o entendimento de atividade desenvolvida coletivamente constituída por regras, uma

disputa que leva a um vencedor. Desta forma, percebe-se por ser uma disputa e com resultado de perdedor e ganhador, a ideia de prazer e diversão deixa de ser válida, pois nesses casos o perdedor nunca será agradado. Percebe-se que é efeito uma aliança entre ambas às palavras, as quais são sustentadas pelos ensinamentos de Passos (2013, p.43):

(...) termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.

O autor coloca que há uma semelhança nas palavras apresentadas pelo dicionário, e assim, associando apenas de promover o divertimento e lazer.

Segundo Elza Santos (2011) para uma melhor compreensão deste termo dentro da escola, e assim a seguinte explicação a respeito à palavra Lúdico:

(...) tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não-estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração (2011, p.24).

E assim, as atividades lúdicas vêm contribuir para o docente facilitar e mediar o conhecimento para o educando, de maneira mais prazeroso e eficaz, além de as atividades lúdicas serem um recurso didático motivador e também poder contribuir em vários conteúdos como: matemática, ciências, linguagem oral e escrita, assim como equilíbrio, desenvolvimento cognitivo e motor, influenciando no desenvolvimento integral do aluno.

E a definição de lúdico permanece semelhante a jogo, o diferencial encontra-se na condição do jogo com ou sem regras, quando falamos em competição, disputa, requer habilidades mentais e físicas e, sem as brincadeiras, diversão, espontaneidade. Para Santos (2011) revela com clareza a definição de jogo e acrescenta outros termos a esta ação cujo objetivo é entreter e divertir, são os atos de brincar e a brincadeira. O último tem a seguinte interpretação: “*Brincadeira brin.ca.dei.ra*” sf. 1. Ação ou efeito de brincar. 2. Divertimento, especialmente de criança. 3. Gracejo. 4. Zombaria. 5. Recreação, entretenimento.” (XIMENES, 2001, p. 139). São comportamentos naturais que parte especificamente das crianças em seus

momentos de lazer, inventar brincadeiras, se movimentarem para distrair, passar o tempo, divertir-se.

Analisando o pensamento de Leon (2011) investiga-se outra visão do lúdico no ambiente escolar, com o intuito de contribuir ao processo ensino-aprendizagem, confirma “o lúdico é um mecanismo estratégico de desenvolvimento da aprendizagem, pois propicia o envolvimento do sujeito aprendente e possibilita a apropriação significativa do conhecimento”. Todavia, com esta definição Leon (2011) protege o lúdico com objetivo diferente, de ensinar e aprender, trazendo aos educadores a proposta de diferenciar sua prática pedagógica facilitando aos educandos atividades diferenciadas.

Apesar de que sempre encontramos a palavra jogo e lúdico próximo, no ambiente escolar é mais do que um simples divertimento por meio entre o jogo, é com certeza um aprendizado desenvolvido com o agir e interagir na relação do objeto com o ser. “É uma proposta, aparentemente atraente e inovadora, possibilita atender satisfatoriamente essas exigências. [...] Aprendizado de modo lúdico, ou seja, permitem que o estudante aprenda se divertindo”. (CRUZ, 2009, p. 4).

Nesta mesma forma, defendem Santos e Razera (2009, p. 01) ao declararem:

Diversas experiências difundidas na literatura, ao longo desses últimos anos, têm mostrado a validade dos aspectos lúdicos na aprendizagem dos alunos. E não são poucos os educadores que têm afirmado ser a ludicidade uma importante alavanca da educação para o terceiro milênio.

Nesta mesma definição, Silva e Mettrau (2009, p. 3) entendem a respeito de atividades lúdicas como sendo de “um caráter motivador, por exemplo, tem em vista despertar o interesse do indivíduo/estudante e implica envolve-lo em algo que tenha significado para si. É necessário que se sinta seduzido pelo que lhe é apresentado”. Estudar divertindo por meio de jogos organizado e desenvolvido para levar aos educandos conteúdos científicos, de maneira mais leve e interessante a percepção dos alunos que estão em processo de aprendizagem.

De Aguiar (2004, p. 25) relaciona as atividades lúdicas e a educação infantil de forma bem clara, enfatizando que:

As atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Na Educação Infantil, mediante a brincadeira, a fantasia, a criança forma a base e adquire a maior parte de seus repertórios cognitivo, emocionais, sociais e motores.

O lúdico no ambiente escolar é um recurso didático que torna mais agradável o espaço e o aprendizado dos educandos, movendo-os a seu desenvolvimento referente ao ensino aprendizagem com aulas mais envolventes e significativas para, “por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações, sejam elas reais ou imaginárias que possibilitaram a assimilação e fixação do conhecimento”. (CRUZ, 2009, p. 2).

As atividades lúdicas como recurso didático, estar além de ser apenas como jogos e brincadeiras, de apenas oferecer divertimento, mas suas características são bem mais acentuadas como: desenvolver habilidades motoras e intelectuais, fixar conteúdos de forma prazerosa e envolvente, permitindo assim ao educando construir sua aprendizagem.

2.3 As várias divisões do Lúdico

Quando escutamos ou falamos em brincadeiras, logo imaginamos que seja apenas uma ação de brincar ou de se distrair, também pode ser uma recreação; no entanto, as brincadeiras vão além do brincar por brincar, as crianças se envolvem em brincadeiras por uma série de razões. Mas as brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem estarão sendo desenvolvidas através das atividades lúdicas. Atividades essas que vem facilitar a aprendizagem das crianças. Segundo Oliveira:

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (OLIVEIRA, 2000, p).

Quando a criança brinca livremente, a mesma tem capacidade de organizar sua competência de analisar e de desenvolver valores, princípios e regras; e assim, a grande importância da valorização por parte do educador quanto ao brincar na vida da criança. A brincadeira possui código, é preciso saber perceber o objeto, conhecer os brinquedos e saber dar início e término as atividades.

Vale ressaltar ao educador a valorização ao brincar livre, principalmente nos primeiros sete anos de vida. A criança ao brincar livremente consegue estruturar sua

capacidade de julgamento, a capacidade de fundamentar sua personalidade em importantes valores, princípios e regras.

O jogo é uma atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento é submetido a regras que estabelecem quem vence e quem perde. Principalmente se o jogo for de acordo com a realidade de cada aluno, o meio que estão inseridos.

O jogo na educação infantil deve ser visto como um recurso didático, o educador precisa compreender os significados e a importância dos jogos. Brincar é essencial em nossas vidas, e para a criança, a brincadeira e os jogos fazem parte da realidade de vida. Segundo Vygotsky:

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos. (VYGOTSKY, 1991, p. 122).

Para o autor, a criança se envolve em um mundo imaginário, nos quais se torna realidade todos os desejos, utilizando o lúdico o aluno demonstra o próprio mundo e nele, vivem todas as fantasias. Através dos jogos conseguimos despertar no educando um grande interesse e atração, favorecendo o útil ao agradável, pois ao mesmo tempo em que estão se divertindo, também estão aprendendo e desenvolvendo.

O jogo é um estímulo tanto para o desenvolvimento do intelecto da criança quanto para a sua relação interpessoal. Desta forma, quando jogam ou inventam qualquer tipo de jogo, aprendem a lidar com os jogos da melhor forma, criando assim, suas próprias regras e respeitando a opinião coletiva, e também conseguem lidar com o sentimento de frustrações. O jogo proporciona na criança, a manifestação de maneira espontânea; aliviando a tensão interior, e também permite a educação do comportamento. Murcia (2005, p. 9), ressalta que:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre os povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos.

Dentre outras as contribuições que o jogo pode oferecer à criança, há uma grande relevância em função ao aprendizado, mas se destaca um aspecto fundamental que é a socialização.

As instituições ao valorizar o lúdico, adaptando os jogos no seu planejamento pedagógico faz com que o professor consiga que o aluno forme um excelente conceito de mundo e de sociedade, pois com a aplicação das atividades lúdicas trabalha-se a afetividade, a socialização, a criatividade, a estimular sobre os direitos e deveres de cada um.

Para Kishimoto (2002), utilizar as atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem, pode ser de grande contribuição, para o desenvolvimento dos educandos; os jogos e brincadeiras são metodologia que despertam um grande interesse do aluno.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO 2002, p. 13).

Dessa forma, compreende-se a grande necessidade do educador analisar as atividades lúdicas como recurso didático e aplicá-las em diferentes situações de seu planejamento. Educar não significa somente passar informações ou mostrar um único caminho, é algo muito mais importante e amplo, é ajudar a criança a ter consciência de si mesmo e dentro do meio que estar inserida. É mostrar várias maneiras e recursos para que possam escolher seus próprios caminhos, até chegar o momento certo de cada aluno escolher um caminho compatível com seus valores.

Segundo Kishimoto (2002), o aluno que sempre procura brincar, de alguma forma, acaba deixando de lado sua fadiga física e isso com certeza formará um homem determinado, a capacidade de auto sacrifício para a melhoria do seu bem e dos demais.

Ressaltamos que o brincar é essencial, por que ele indica diversas formas buscando maneiras, objetos, movimentos, atividades que irá trabalhar várias habilidades.

O brinquedo é um recurso relevante para as crianças, sendo indispensável, independentemente de qualquer situação. Para Santos (1997, p.23) "(...) o brinquedo entendido como objeto, suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança,

seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização”.

O brinquedo tem um papel fundamental na vida da criança, principalmente quando é orientada por um adulto, e quando é um professor, por ter formação para ensinar, fica melhor de desenvolver o aprendizado; o educador é mediador no processo de ensino-aprendizagem. O lúdico é parte do cotidiano infantil e através do faz de conta, a criança cria seu próprio brinquedo e é através da imaginação que a criança desenvolve o brinquedo que quer brincar. O brinquedo não pode ser apresentado sem nenhum objetivo e deve proporcionar prazer à criança.

Kishimoto (2008) considera que o brinquedo engloba o mundo real da criança com seus valores, estilos de pensar e agir. A autora crer que o brinquedo contém também o imaginário do criador do objeto. Segundo a autora:

Brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. (KISHIMOTO, 2008, p. 18).

O lúdico é incorporado de brincadeiras, jogos e brinquedos e entre outros, na prática pedagógica, de uma forma que contribui nas diferentes atividades para inúmeras aprendizagens e para facilitar o desenvolvimento. Desta forma, utilizando o lúdico como metodologia de ensino e aprendizagem, se torna mais prazeroso e eficaz. Para Vygotsky (1984, p. 35):

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

Ao brincar a criança interage com o ambiente onde está inserida e com isso vai adquirindo novos conhecimentos, tornando-se mais significativo e prazeroso para elas.

A brincadeira, o jogo e o brinquedo possuem uma riqueza de troca, de criação, de conquista, e não devem ser entendidos como semelhantes, pois cada um possui a sua própria importância. Por tanto, há um grau de diferenciação entre os termos jogo, brinquedo, brincadeira, conforme com a perspectiva de Porto (2003) quando coloca

que “o jogo pressupõe de uma regra, o brinquedo um objeto e a brincadeira como o simples ato de brincar, o qual com certeza, esteja visível tanto no jogo como no brinquedo”.

Esses elementos estão inteiramente ligados, pois desde muito cedo somos orientados a brincar com jogos e objetos, seja para aprendermos ou apenas para tentar nos distrair, mas estas palavras fazem parte e sentido no universo infantil.

2.4 O Lúdico e sua importância

O lúdico apresenta-se como recurso didático importante para as crianças, pois o brincar e o jogar são práticas indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual; sempre foram presentes em qualquer povo, desde os mais distanciados tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Para Andrade apud Barros (2009, p. 15) “brincar com crianças não é perder tempo, é ganha-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

As brincadeiras têm uma importância muito grande para as crianças, pois é um meio de comunicação entre elas e é através delas que expressam prazer, satisfação, medos, anseios, e dispõe ao adulto a esperança de perceber se está acontecendo algo de errado ou se a criança encontra-se passando por algum tipo de situação constrangedora, visto que, através das brincadeiras elas representam as ocorrências vivenciadas, sendo estas boas ou ruins. Segundo Kishimoto (2011):

É importante valorizar os jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante de propostas curriculares.

As atividades lúdicas é um recurso pedagógico importante, o educador que desenvolve esta dinâmica em sua metodologia precisa estar consciente da grande importância para o processo ensino-aprendizagem. O educador precisa saber que através das atividades lúdicas, encontrarão pontos positivos e negativos; o lado positivo é que irá facilitar sua metodologia, como também a aprendizagem das

crianças será mais prazerosa; e o lado negativo será as críticas ofensivas, aonde terá pessoas que não conhecem as atividades lúdicas, acreditando que estas atividades são apenas maneiras de distrair as crianças ou apenas brincar por brincar. Desta forma, o professor precisa estar preparado para mostrar a verdadeira importância, em detrimento de alguns pontos negativos que também podem ser forma de ensinar e apreender.

Uma das principais características da infância é justamente a intensidade da atividade motora e a fantasia, assim, precisamos apresentar a ludicidade com o intuito de proporcionar o aprendizado com mais significado.

Às vezes, as crianças querem mostrar algo através das brincadeiras e assim, o professor precisa estar atento a qualquer situação, observar cada detalhe transmitido através destas brincadeiras. Portanto, é fundamental para a criança um espaço e um tempo que lhe proporcione a liberdade de pensar e agir de maneira imaginária ou simbólica, onde as necessitem ser estimuladas, principalmente na educação infantil. De acordo com LOPES, 2006:

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

É importante que os educadores adquiram conhecimentos a respeito da infância, e assim ter a consciência de que, mesmo com toda a evolução dos anos e as mudanças promovidas na humanidade, alguns aspectos essenciais da infância, como o de ser criança, permanecem.

O professor precisa estar sempre atento às necessidades e aos interesses, perguntando-se quais são esses interesses e necessidades existentes nas crianças, e não, no próprio professor. Uma das primeiras necessidades e interesses que elas manifestam são as brincadeiras, para que o professor possa compreender melhor a realidade, de uma forma mais ampla, necessita agir através das experiências lúdicas. Se o objetivo é conhecer as crianças e o universo infantil é preciso adquirir conhecimentos a respeito da ludicidade.

O lúdico representa um caminho pleno de novidades e surpresas, possibilita entrar no mundo com a cultura infantil e seu mundo social, afetivo e cognitivo. A metodologia lúdica é importante no processo de aprendizagem, é através desse recurso didático que os educadores podem desenvolver as habilidades dos seus educandos de acordo com sua faixa etária. Segundo SANTOS (2007, p. 12):

A ludicidade é 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 do conhecimento.

O educador precisa entender que o lúdico é um recurso didático capaz de modificar e facilitar a aprendizagem, independentemente da idade.

3 A EDUCAÇÃO INFANTIL E SEU DESENVOLVIMENTO POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS

Nessa seção faz-se uma discussão sobre o que é a educação infantil e seu desenvolvimento por meio da utilização dos jogos lúdicos e com isso apresentar tudo que rodeia a criança, durante essa fase da vida, e assim acompanhada com seus devidos tópicos, partindo desde o início: “como educação infantil enquanto nível de ensino; a origem do lúdico no contexto da educação infantil; os jogos lúdicos na educação infantil e seus objetivos”; e assim, conscientizar a importância que o lúdico oferece para essas crianças.

3.1 Educação Infantil enquanto nível de ensino

A educação infantil é o início ao aprendizado, é o momento de mais uma descoberta na vida da criança. A educação infantil é o pilar da aprendizagem, é onde inicia o desenvolvimento para ter prazer em aprender, a partir desse momento começa o gosto pela aprendizagem, e assim, continuar com as outras séries de forma tranquila e prazerosa. Rosário; Dieguez (2010, p. 143) dizem que:

A educação infantil é o conjunto de ações, fatores e influências que agem sobre o homem com vistas a prepará-lo para a vida no meio social. Ela forma um homem integral, por isso envolve o desenvolvimento da personalidade nos aspectos físicos, intelectual, afetivo e moral, a fim de prover nos

indivíduos as qualidades e capacidades humanas necessárias para a vida em sociedade, ou seja, a sua relação com o mundo.

Os conceitos de infância podem apresentar significados conforme os referenciais que utilizamos. A palavra infância evoca um período que se inicia com nascimento e termina com a puberdade. Segundo o artigo 29 da Lei 9394/96 a educação infantil deverá favorecer o pleno desenvolvimento das crianças como contribuição, mas, não substituirá a educação da família:

Artigo 29 da Lei 9394/96 - A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

A educação infantil é importante na vida das crianças sendo o início da vida de um adulto; a família é o principal apoio para aprendizagem, como também para a sociedade, necessitando estar ligada com a instituição que as crianças estão inseridas. A Educação Infantil é também um processo de descobertas, sendo assim, o educador precisa de maneira natural trabalhar o ensino, pois as crianças já vêm com um conhecimento precisando ser estimulado e desenvolvido. O educador precisa ter um olhar diferenciado para cada aluno da educação infantil, e assim conhece-lo e conhecer também, a realidade que o mesmo está inserido; para ser capaz de desenvolver a dinâmica interna e descobrir a essência humana, o potencial, o talento e, não só a diversão, mas métodos de ensino concreto com a finalidade de entendê-lo que vá facilitar o processo ensino-aprendizagem.

(...) considerar a infância como uma condição da criança. O conjunto de experiências vividas por elas em diferentes lugares históricos, geográficos e sociais é muito mais do que uma representação dos adultos sobre esta fase da vida. É preciso conhecer as representações da infância e considerar as crianças concretas, localizá-las nas relações sociais, etc., reconhecê-las como produtoras da história (Kuhlmann Júnior, 2001, p.31).

A infância faz parte de ser criança, devendo assim, ser compreendida na vida do aluno e nas relações sociais. Essa construção social reproduz a categoria a que Dahlberg, Moss e Pence (2003, p. 65) destacam:

Na construção da criança como reprodutor de conhecimento, identidade e cultura, a criança pequena é entendida como iniciando a vida sem nada e a partir da nada – como um vaso vazio ou tábula rasa. O desafio é fazer que ela fique “pronta para aprender” e “pronta para escola” na idade do ensino obrigatório. Por isso, durante a primeira infância a criança pequena precisa

ser equipada com os conhecimentos, com as habilidades e com os valores culturais dominantes que já estão determinados, socialmente sancionados e prontos para serem administrados – um processo de reprodução ou transmissão – tem também de ser treinada para se adaptar às demandas estabelecidas pelo ensino obrigatório.

A educação infantil desenvolve espontaneamente, basta o educador respeitar as características naturais da criança, assim observará suas atitudes, ações, talentos naturais. Assim, o professor entenderia o seu aluno e seu ritmo de aprendizagem.

As crianças estão na condição de sujeito de direitos. A Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança, proclamada em 1989, constitui-se em um tratado inovador para suprir as necessidades das crianças, internacional e dotado de caráter universal, visto ser ratificado por 192 países. Conforme Fullgraf (2001, p.33):

A convenção teve por objetivo reunir em um único documento as diferentes medidas internacionais de proteção à criança representando um forte instrumento inovador, internacionalmente reconhecido dos direitos das crianças, sendo assim um marco fundamental no curso da construção e definição de um estatuto digno para todas as crianças.

A criança precisa de métodos inovadores que vá facilitar a aprendizagem. O lúdico vem contribuir de maneira positiva e prazerosa no aprendizado da educação infantil suprimindo as necessidades das crianças, não só no processo ensino-aprendizagem, mas em todas as áreas que a mesma está inserida. Mas, para que isso se torne realidade é importante destacarmos que a instituição precisa estar também focada junto com o educador, e assim se tornar uma aliança entre ambos, aonde todos serão beneficiados em um só objetivo, uma educação inovadora para a educação infantil. Precisamos estar conscientes que tudo começa na educação infantil, que é o alicerce para as demais séries e assim obter sucesso na vida acadêmica.

3.2 A Origem do Lúdico no contexto da Educação Infantil

Hoje as atividades lúdicas são usadas por todas as sociedades, sendo que nem sempre foi desta maneira, no século XVI essas atividades não tinham valor algum e muito menos importância, porque a criança não tinha valor algum, a mesma era vista como um adulto em miniatura. E Áries (1978), enfoca que no século XVII a arte Medieval não conhecia a infância, pelo simples fato de que neste período não tinha

espaço para as crianças. As crianças não tinham sua identidade de criança, mas sim uma vida de adulto, não existia e nem sabiam o que era brinquedos, e muito menos brincadeiras, para oferecer.

No catolicismo a ludicidade eram vistas como quem não tem nada a fazer e geradoras de mudanças de caminho. No período da revolução industrial as brincadeiras eram tidas como apenas uma forma de lazer e não de ensinar, até porque não tinham tempo para as brincadeiras, pois o trabalho era consistente; o lazer era uma forma errada, perda de salvação. Podemos perceber a visão na antiguidade sobre as atividades lúdicas, aonde não tinham valor algum.

Mas no decorrer dos anos esta visão vai mudando, e começam a ter uma nova visão diferenciada da infância, “nasce um sentimento de infância, a preocupação com o pudor e o cuidado em não corromper a inocência infantil”, como salienta ARANHA, (1996, p.60). Com essas mudanças os jogos e as brincadeiras passam a ter importância, mas ainda sem o real objetivo das atividades lúdicas, que é o de ensinar brincando.

A partir da Antiguidade os educadores começaram a executar as atividades lúdicas, mas somente no momento de recreação, pois para eles os brinquedos não serviriam como objeto educativo. Na Grécia, essas atividades lúdicas eram utilizadas pelos filósofos gregos para aprimorar os seus aprendizes no seu cotidiano.

Historicamente, no Brasil, a Educação Infantil tem várias formas de apresentar como, função de assistência social, função sanitária ou higiênica, e a mais atual, função pedagógica. A educação infantil começou na idade moderna, após a revolução industrial e a revolução francesa, quando as mulheres precisavam se deslocar para o mercado de trabalho e não tinham com quem deixar seus filhos. De acordo com Kramer (1988, p.199):

(...) voltadas, quando muito, para a liberação das mulheres para o mercado de trabalho ou direcionar a uma suposta melhoria do rendimento escolar posterior, essas ações partem também de uma concepção de infância que desconsiderava a sua cidadania e desprezava os direitos sociais fundamentais capazes de proporcionar às crianças brasileiras condições mais dignas de vida.

Deu início ao jardim de infância na Alemanha em 1840, por Froebel, para atender crianças a partir de 3 a 7 anos. E no Brasil a criação dos jardins de infância, de acordo com Kuhlmann Júnior (2001, p.84), que o momento ímpar foi para o setor privado com o atendimento das crianças da elite. No Rio de Janeiro foi fundado em

1875 o jardim de infância do Colégio Menezes Vieira, e em São Paulo, em 1877, o da Escola Americana. No ano de 1896 foi criado, pelo setor público, o jardim de infância Caetano de Campos para o atendimento às crianças da burguesia paulistana.

Os autores que deram o grande início na educação infantil, mas neste tempo eram os jardins de infância, foram Froebel o fundador do jardim de infância, na Alemanha, em 1840 e as escolas de Montessori, nas favelas italianas.

Hoje mais do que nunca está presente em nossa sociedade. Claro que hoje a educação infantil não é somente mais aquele espaço onde as crianças ficavam apenas para ser cuidada, hoje a educação infantil, depois do estudo de muitos teóricos e de proposta pedagógica, entre outros; vai além, ela está sustentada por três pilares muito importante, que é o cuidar, o brincar e o educar, indissociáveis um do outro. De acordo com Kramer (2012, p.39):

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, de respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

O cuidar porque ela não perdeu sua essência, desse cuidado, desse zelo que precisamos ter, porque o educador está naquele momento representando muitas vezes o papel de mãe, avó, entre outros. O brincar é de grande importância para o desenvolvimento do ser humano e o brincar não está presente somente na infância, mas em todas as fases da vida, porque é a essência do ser humano. E o educar que é o mais importante, pois é através do conhecimento que o ser humano pode expandir sua mente.

3.3 Os jogos lúdicos na educação infantil e seus objetivos

A atividade lúdica é principalmente desenvolvida na educação infantil, pois além de a criança gostar muito de brincar, faz parte de sua vida. Sabemos que os educadores encontram muita dificuldade em desenvolver seu conhecimento em sua aula, e o lúdico vem facilitar sua metodologia. O educador precisa ter um olhar diferenciado em questão ao lúdico sendo um recurso didático que vai contribuir para uma aula prazerosa, divertida e eficaz, proporcionando um valor formativo.

Os jogos lúdicos possibilitam o desenvolvimento total da criança, já que se encontra afetivamente envolvida no convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança, é nesse exato momento que ela experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para o grupo. Desse modo, o brincar é uma das principais maneiras de linguagem que a criança utiliza para entender e interagir com ela mesma, com os demais e o próprio mundo. O lúdico precisa estar inserido na educação infantil e presente no contexto político pedagógico da escola, que além de agir espontaneamente, o brincar é o cotidiano da criança.

Atualmente, o educador utiliza essa prática, devido estas atividades lúdicas facilitarem o processo ensino-aprendizagem dos alunos. Desta forma, a aprendizagem terá uma aliança com o lúdico, pois as atividades através do lúdico se tornam riquíssima no ensino e através destes procedimentos, a criança consegue se desenvolver como um todo, isso acontece desde muito cedo no contexto familiar e social.

A educação infantil precisa estar preparada para receber essas crianças, pois é o alicerce das demais séries, aonde começa o incentivo a ter gosto pelo estudo; e, é através dos brinquedos, dos jogos, das brincadeiras, entre outros, o momento de se trabalhar os alunos e ajudar no seu desenvolvimento.

A instituição que trabalha com a educação infantil precisa incluir a ludicidade no aprendizado, assim, a criança vai fluir no desenvolvimento educacional, já que são atividades que as mesmas gostam, então precisa levar em consideração esse recurso didático. Todos que fazem parte da instituição, principalmente o educador, precisa estar consciente que é direito da criança uma educação lúdica, de ter dignidade e poder usufruir desses espaços sociais e do momento de brincar ludicamente.

As atividades lúdicas vêm contribuir para uma melhor compreensão da aprendizagem, como estímulo para os professores e também investir em novas experiências e possibilidades numa construção permanente de conhecimento, que favoreça uma boa qualidade de ensino-aprendizagem de modo geral, para todos; buscando sempre de forma comprometida e responsável.

O professor precisa estar conscientizado da influência que os jogos lúdicos podem ter na educação infantil e no processo ensino-aprendizagem quando aplicado adequadamente. Desta forma, é necessário que muitos profissionais da educação infantil repensem nas suas práticas pedagógicas.

4 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A seção discutirá a utilização de jogos no processo de ensino aprendizagem, acompanhado de seus respectivos tópicos: “os pensamentos de Piaget e Vygotsky sobre Educação Infantil, e assim refletir que precisam respeitar o tempo de cada fase, Vygotsky mostra que as brincadeiras contribuem de várias maneiras, principalmente para o aprendizado da criança, tornando-o mais prazeroso e significativo; a caracterização dos estágios do desenvolvimento cognitivo”, Piaget especifica quatro importantes períodos no desenvolvimento das estruturas cognitivas e sua importância.

4.1 Os pensamentos de Piaget e Vygotsky sobre Educação Infantil

Piaget observava muito seus filhos, daí partiu seu grande incentivo para a pesquisa, criando assim um grande interesse no desenvolvimento da criança. Sua teoria era centrada no desenvolvimento natural da criança.

O pensamento infantil passa por quatro estágios; o primeiro é o sensório motor, que é nada mais que desde o nascimento da criança até os dois anos, aonde os bebês aprendem sobre si mesmo e seu mundo. O segundo é o pré-operatório, que é entre dois anos e aproximadamente até os sete anos, as crianças raciocinam com a imaginação, como o famoso “faz de conta”, e assim começam a brincar como se fosse outra pessoa, com imitação das atividades no seu cotidiano, representa a aprendizagem simbólica. O terceiro estágio é o desenvolvimento operações concretas, a criança só consegue compreender em si mesmo e não consegue compreender a visão dos outros, o egocentrismo é mais uma das características.

Vale ressaltar o que Zilá Mesquita (1999, p.7) afirma:

O termo “egocentrismo” é algumas vezes confundido com “egoísmo”, que significa fazer alguma coisa para benefício próprio, mesmo sabendo que esse ato não convém ou magoa outra pessoa. Egocentrismo é diferente de egoísmo na medida em que se refere à total incapacidade de ver outro ponto de vista. As crianças de três a quatro anos estão interessadas apenas no que “elas” fazem, e não lhes ocorrem comparar sua performance com nenhuma outra.

Nesta faixa etária dos quatro anos se caracteriza em a criança querer abstrair somente o que está contido nelas. E o quarto e último é o nível mais alto do desenvolvimento, que é a partir dos 12 anos de idade que é o estágio das operações

formais. Neste estágio a criança já consegue entender e tem um maior conhecimento em qualquer tipo de informação. Não posso esquecer, de mencionar que Piaget baseou seus estudos em atividades lúdicas.

Com certeza os estágios de Piaget contribuem na aprendizagem das crianças, pois assim a criança consegue aprender e construir seu próprio conhecimento. E o educador consegue entender de uma maneira mais ampla, a educação infantil e melhorar a prática pedagógica.

Para Vygotsky, há um papel relevante no ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que as crianças revelam seu estado cognitivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. Por meio das brincadeiras as crianças produzem suas próprias histórias e seu faz-de-conta, construindo sua própria imaginação.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento. O brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1989, p. 117).

Segundo Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

O lúdico oferece para a criança oportunidade de utilizar a criatividade, o seu próprio domínio, sua personalidade, e o imprevisível; jogo vem ampliando no decorrer do tempo, deixando de ser um simples divertimento e tomando seu real lugar na educação da criança, até a vida adulta. Para Vygotsky (1998), “o jogo infantil transforma a criança, graças à imaginação, os objetivos produzidos socialmente”.

Vygotsky (1989) diz que através do brinquedo a criança opera com significados desligados dos objetos e ações as quais estão habitualmente conectados. A criança quando está envolvida com os momentos de brincadeiras incluem objetos reais da sua vida cotidiana. Essa ação é natural à atividade de brincar, pois se trata de uma transição de criança ao ser adulto que pode ser totalmente desvinculado de situações reais. Podemos ainda destacar um ponto essencial do brincar, uma regra torna-se um desejo.

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um 'eu' fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. (...) uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso, ela quer e realiza seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência. A criança ao querer realiza seus desejos. Ao pensar, ela age. As ações internas ou externas são inseparáveis: a imaginação, a interpretação e a vontade são processos internos conduzidos pela ação externa. (VYGOTSKY, 1989, p.114).

Vygotsky desperta a importância de desenvolver o lúdico na vida das crianças quando expõe a ideia de que brincando a criança consegue se desenvolver de forma prazerosa e significativa. A brincadeira é um recurso didático de aprendizagem, contribuindo com o desenvolvimento, a interação e a aquisição de regras que guardará para sempre em sua vida. Brincando com outras pessoas as crianças aprendem.

O autor destaca o “brincar”, desta forma, a criança usa sua imaginação, maneira essa que impulsiona o aluno a utilizar o seu agir, onde o mesmo se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas.

O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, construindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem. (VYGOTSKY, 1999, p. 72).

As brincadeiras, jogos, brinquedos e entre outros, desenvolvidos na sala de aula, antes de tudo, sejam recursos didáticos facilitador para o processo de ensino-aprendizagem.

4.2 Caracterização dos estágios do desenvolvimento cognitivo

Ao nascer o indivíduo herda uma série de estruturas biológicas, sensoriais e neurológicas, que irão amadurecer em contato com o meio ambiente e disponibilizando surgimento de estruturas mentais. Logo, a maturação do organismo, sistema nervoso central, irá contribuir de maneira decisiva para que assim apareçam essas novas estruturas mentais, possibilitando a adaptação das crianças no ambiente cada vez melhor.

Nesta perspectiva, a criança necessita desenvolver recursos intelectuais que serão de alguma forma, utilizados para solucionar diversas situações e problemas que surge no decorrer do seu dia-a-dia. Tanto o ambiente físico como o social encontram-se no sentido de disponibilizar estímulos e modo que exigem um processo cognitivo como decisão. Em consequência, tanto a riqueza como a pobreza de estimulação, a proposta física e social, vão interferir no processo da inteligência.

Para iniciar a falar sobre o estágio nos termos oferecidos pelo Piaget é indispensável, em primeiro lugar, que a ordem das aprendizagens seja constante. Trata-se de uma ordem sucessiva e não apenas cronológica, que depende com certeza da experiência do sujeito e não apenas de sua maturação ou do meio que a criança está inserida. Sendo que além desses critérios, Piaget recomenda outras exigências básicas para caracterizar estágios no desenvolvimento cognitivo:

- ✓ Todo estágio precisa ser integrador, ou seja, as estruturas elaboradas em determinada etapa devem torna-se parte integrante das estruturas das etapas seguintes;
- ✓ Um estágio corresponde a uma estrutura de conjunto que caracteriza por suas leis de totalidades e não pela justaposição de propriedades estranhas umas às outras;
- ✓ Um estágio compreende, ao mesmo tempo, um nível de preparação e um nível de acabamento;
- ✓ É preciso distinguir, em uma sequência de estágios, o professor de formação ou gêneses e as formas de equilíbrio final.

Com esses critérios Piaget especificou quatro grandes e importantes períodos no desenvolvimento das estruturas cognitivas, profundamente conectado ao desenvolvimento da afetividade e da socialização da criança: estágio da inteligência sensório-motora (até aproximadamente aos 2 anos); estágio da inteligência simbólica ou pré-operatória (dos 2 à 7-8 anos); estágio da inteligência operatória concreta (dos 7-8 à 11-12 anos); e por último o estágio da inteligência formal (a partir aproximadamente dos 12 anos).

O estágio da inteligência sensório-motora é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, suas práticas formam a base de todos os processos cognitivos do indivíduo. Os esquemas sensório-motores são as primeiras formas de

pensamentos e expressão; são critérios de comportamento que devem ser aplicados a diferentes objetos e em diferentes contextos.

A mudança do cognitivo da criança nestes períodos, podem ser representados em seis sub estágios nos quais determina as bases para a construção das principais categorias do conhecimento que facilita ao ser humano organizar as suas experiências na construção do mundo: objeto, espaço, causalidade e tempo.

O primeiro sub estágio é o exercício dos reflexos até 1 mês; o segundo sub estágio são as primeiras adaptações adquiridas e a reação circular primária entre 1 mês à 4 meses e meio; o terceiro sub estágio são as adaptações sensório-motoras intencionais e as reações circulares secundárias de 4 meses e meio à 8-9 meses; o quarto sub estágio é a coordenação dos esquemas secundários e sua aplicação às situações novas de 8-9 meses à 11-12 meses; e o quinto sub estágio é a reação circular terciária a descoberta dos novos meios por experimentação ativa de 11-12 meses à 18 meses; e enfim o último que é a invenção dos novos meios por combinação mental e a representação de 1 ano e meio à 2 anos.

Este estágio pré-operatório realiza a transição entre a inteligência, propriamente sensório-motora e a inteligência representativa. Esta ligação não ocorre através de mutação brusca, mas de transformações bastante lentas e sucessivas. No momento que atingir o pensamento representativo a criança precisa reconstruir o objeto, o tempo, o espaço, as categorias lógicas de classes e relações neste novo plano de representação. A devida reconstrução estende-se dos 2 aos 12 anos, engloba os estádios pré-operatório e operatório concreto.

O estágio operatório concreto é por volta dos 7 anos a atividade cognitiva da criança se torna operatória, com a conquista da reversibilidade lógica. A reversibilidade aponta como uma qualidade ações da criança, disposto desse exercerem em pensamento ou interiormente.

O domínio da reversibilidade no plano de representação, a capacidade de ser representar uma ação e a ação inversa ou recíproca que a anula, haja que é uma ajuda na construção de novos constantes cognitivos, sendo que desta vez de natureza representativa, permanência de comprimento, de distâncias, de qualidade de discretas, contínuas e de quantidade físicas (peso, substâncias, volume entre outros).

A igualdade das trocas cognitivas entre a criança e a realidade, representativo das estruturas operatórias, é de grande riqueza e bastante variado, mais estável, mais

sólido e mais aberto quanto ao seu alcance do que o equilíbrio próprio à estrutura da inteligência sensório motora.

O estágio das operações formais, que tanto as operações como as estruturas que se constroem até aproximadamente os 11 anos, assumem de natureza concreta, conserva-se ligadas indissolúvelmente à ação da criança sobre os objetos. Entre os 11 e os 15-16 anos, aproximadamente, basicamente as operações se desligam progressivamente do plano de manipulação concreta.

Como decorrência da experiência lógico-matemática, o adolescente atinge agrupar com seu desempenho de representações em estruturas equilibradas, ocorrendo, portanto, uma nova mudança de natureza dos esquemas. E possibilita de acesso a um raciocínio hipotético-dedutivo. Enfim, chegará a conclusões a partir de hipóteses, sem se ter uma necessidade de observar em manipulações reais.

E essa possibilidade de se operar com operações indica o período das operações formais, com o aparecimento de novas estruturas intelectuais e, em consequência, de novos invariantes cognitivos. A mudança de estrutura, a possibilidade de encontrar formas novas e originais de organizar os esquemas não termina apenas neste período, mas continua em um constante processo em nível superior. As estruturas operatórias formais são o principal ponto de partida das estruturas lógico-matemática, que desta forma alongam, em nível superior, a lógica natural do lógico e do matemático.

5 O USO DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NA ESCOLA

A última seção irá discutir sobre o uso do lúdico como recurso didático na escola, que vêm facilitar na aprendizagem da criança, como também a do educador, com seus tópicos: “o brincar no contexto escolar; lócus da pesquisa, pensamentos dos docentes sobre o lúdico”.

5.1 O brincar no contexto escolar

É importante que na educação infantil as crianças tenham prazer de conviver em ambientes que dispunham de objetos e brinquedos para manipular e assim interagir com as demais crianças, principalmente, que possam ter a oportunidade de aprender brincando, pois o brincar é uma importante maneira de se comunicar.

Durante o brincar as crianças fazem troca de conhecimento, aprendem uma com as outras e conseguem se desenvolver como seres sociais que conseguem pensar, que tem suas próprias atitudes, que conseguem gerar suas próprias capacidades e que conseguem desenvolver novas habilidades de descoberta ao mundo que estão inseridas.

O ato brincar é da infância, ele é importante em todas as fases do ser humano, mas na infância se torna ainda mais essencial, pois não é somente uma forma de distrair, mais também uma maneira de proporcionar a aprendizagem, trazendo consigo inúmeros benefícios para a constituição das crianças, oferecendo a capacitação de uma série de experiências que será de grande importância para o desenvolvimento futuro. A forma de brincar relaciona-se com a aprendizagem, ou seja, brincar com certeza é aprender; na brincadeira fixa a base daquilo que de uma forma ou outra, mais tarde, consentirá à criança aprendizagem mais preparadas. O lúdico vem facilitar, recurso didático para lidar com maiores dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

E o brincar de alguma forma vai preparar para futuras atividades de trabalho, pois consegue trabalhar atenção e concentração, estimulando a autoestima e contribuir nas relações de confiança consigo e com os demais. Favorece para que as crianças trabalhem com sua relação ao mundo, aprendendo a dividir espaços e experiências entre outras pessoas.

Segundo Gardnei apud Ferreira; Misse; Bonadio:

Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos (GARDNEI apud FERREIRA; MISSE; BONADIO, 2004).

Todos esses benefícios do brincar precisam ser reforçados no ambiente escolar; brincadeira facilita o aprendizado e ativa na criatividade, ou seja, ajuda diretamente para a construção do conhecimento. É por isso que os professores devem e precisam estar atentos para essas atividades lúdicas e melhorar uma contextualização para tais atividades.

Tendo um olhar diferenciado, como uma observação do brincar, os educadores são capazes de perceber as necessidades de cada educando, qual o nível de

desenvolvimento, como está sendo organizada sua aula e a partir dessas observações possibilite o planejamento pedagógico.

Para uma melhor compreensão do desenvolvimento da criança é preciso levar em conta as necessidades de cada uma e os estímulos que são produtivos para levá-los em ação. O seu progresso está ligado a uma mudança nas motivações e estímulos, por exemplo: aquilo que é importante para um bebê não será para uma criança um pouco maior (VYGOTSKY,1998).

Dessa forma, é indispensável que haja a utilização de brincadeiras no meio pedagógico. Como posiciona Ferreira, Misse e Bonadio (2004), “o brincar deve ser um dos eixos da organização escolar; a sala de aula fica mais enriquecida de desenvolvimento motor, intelectual e criativo da criança”.

As atividades lúdicas são enriquecedoras nas salas de aula, principalmente devido atualidade. As crianças vivem muito mais isoladas em espaços pequenos, muito das vezes, sem uma moradia digna, com espaços limitados. Outro ponto importante a destacar, é que, cada vez mais, os pais não têm tempo para dispor aos filhos para a realização de alguma recreação, necessitam trabalhar. A infância dessas crianças está sendo limitada, pois as mesmas estão vivenciando pouco as brincadeiras, e principalmente as coletivas.

As instituições precisam desenvolver projetos que irão proporcionar momentos para que a criança possa ser criança, fazer com que elas vivenciem a fase da infância. O educador precisa estar buscando meios para ensinar e aproveitar, de alguma forma, o que o aluno trás de sua casa; o planejamento das brincadeiras livres, no pátio da escola, precisa está orientada e necessitada de estruturação. O brincar nasce da criança, vêm do seu impulso, mas quando é orientada por um adulto a criança vai aprender brincando.

Em relação ao professor, é necessário que tenha ideias para facilitar o ensino neste ambiente; o mesmo não vai interferir e sim deixar a criança brincar à vontade, mas irá direcionar de maneira a organizar e estruturar. Necessita escolher os materiais para estruturar o brincar no espaço livre.

Sendo assim, o brincar deve proporcionar à criança inúmeras sensações, como a representação, a imaginação, a imitação do cotidiano ou de situações vividas alguns anos atrás nas questões individuais e sociais, e finalmente, promover novas vivências,

favorecendo o desenvolvimento em decorrência de um aprendizado sempre enriquecido pelo prazer, que o brincar proporciona.

O intuito deste trabalho foi verificar como estar sendo as visões das professoras da Escola Rosa Maués Carvalho, em relação do entendimento do favorecimento do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e qual a importância na educação das crianças durante a educação infantil. A partir disto, foi elaborado um questionário, as mesmas responderam no exato momento, através de seis perguntas e aplicado a três professoras que atuam na educação infantil; obteve-se um total de 18 respostas. Assim, foram utilizadas todas estas respostas por serem respondidas à necessidade do objetivo do trabalho.

5.2 Lócus da Pesquisa

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Educação Infantil Rosa Maués Carvalho, localizada no município de Abaetetuba, situada na vila de Beja. A escola é considerada de pequeno porte e possui uma ótima estrutura para atender as necessidades dos seus alunos. A escola possui um quadro geral de 28 funcionários. Sendo: 188 alunos; 2 vigias; 2 porteiros; 1 assistente administrativo; 7 serventes; 1 coordenador; 1 diretora e 14 professores; 4 salas de aula; 1 sala de informática; 1 sala de leitura; 1 secretaria; 1 cozinha, 1 depósito; 3 banheiros; salão amplo para atividades de recreação.

5.3 Pensamentos dos docentes sobre o Lúdico

Quando iniciei o questionário, todas as professoras estavam firmes nas respostas. Quando perguntei o que as professoras entendiam sobre o lúdico, alcancei a seguinte resposta:

São jogos e brincadeiras usados pelo professor para tornar sua aula mais prazerosa. (Entrevistada 1).

O lúdico é um adjetivo que nos remete para jogos e divertimentos, ou seja, é uma atividade de entretenimento, que nós dar prazer e diverte os indivíduos envolvidos. Além disso, o lúdico significa brincar. (Entrevistada 2).

Lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. É uma forma de desenvolver criatividade, os conhecimentos da criança, através de jogos, músicas, danças

e brincadeiras. A intenção é educar, ensinar se divertindo e interagindo com outras. O lúdico está em todas as atividades que despertam o prazer. (Entrevistada 3).

A entrevistada 1 e 2, colocam que o lúdico é jogo, divertimento. Que o lúdico vai propor para as crianças momentos de prazer. E a entrevistada 3, repassa que o lúdico consegue extrair das crianças momentos de aprendizagem e desenvolvimento através das atividades lúdicas, ou seja, o jogo pode contribuir de várias maneiras e sempre com prazer.

O lúdico nada mais é que um recurso didático de entretenimento, que dá prazer e divertimento as pessoas que estão envolvidas, ou seja, atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar, que é muito importante na aprendizagem.

Em seguida continuei com a segunda pergunta, para você qual a importância do lúdico na educação da criança, responderam da seguinte forma:

Através do lúdico a criança aprende com mais prazer, fazendo com que através das brincadeiras aprenda a conviver com seus colegas. (Entrevistada 1).

O lúdico na educação das crianças é tão importante, quanto necessário, isto porque é muito importante inculcar nas crianças a noção que aprender pode ser divertido. As ações lúdicas em ambiente escolar potencializam a criatividade, e contribui para o desenvolvimento intelectual dos alunos. (Entrevistada 2).

É de suma importância, pois influencia muito o desenvolvimento da criança, é através dos jogos, das brincadeiras e músicas que a criança aprende a agir, tem a curiosidade estimulada, ela adquire iniciativa própria e autoconfiança, além de proporcionar para a criança o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. (Entrevistada 3).

Todas as professoras entrevistadas, dizem que é importante as atividades lúdicas na educação da criança, pois proporcionar o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem e que há vários benefícios para as mesmas. E a entrevistada 3, relata que precisa envolver a música nas atividades lúdicas, por que impulsiona o despertar nas crianças para a aprendizagem.

As atividades lúdicas precisam estar de alguma forma sempre presente na vida das crianças, porque através do lúdico a aprendizagem se torna mais fácil e sem dúvida, mais prazeroso.

Quando perguntei, como a escola deveria usar o lúdico na educação da criança, me responderam que:

Deveria usar o lúdico como uma estratégia significativa para o desenvolvimento da criança. (Entrevistada 1).

Primeiramente a criança necessita brincar, pois para ela brincar é viver. Ao longo da história a criança sempre brincou e certamente continuará brincando. O brincar faz parte da essência da criança e quando a escola não proporciona esse momento, algo errado poderá acontecer em seu aspecto humano, físico, social, emocional, psicológico, motor, etc... (Entrevistada 2).

Sendo o lúdico o fator determinante na aprendizagem da criança, a escola deveria oferecer um ensino utilizando meios lúdicos, criaria ambientes gratificantes e atraentes, servindo como estímulos para o desenvolvimento integral da criança, por isso, que no ambiente do universo lúdico, foram criadas nas escolas as brinquedotecas, os jogos educativos, os brinquedos pedagógicos e outros materiais. (Entrevistada 3).

Percebi que a entrevistada 1, gostaria que as escolas usassem o lúdico como uma maneira atrativa, que vá chamar atenção para a aprendizagem. E a entrevistada 2, ressalta a grande importância de o lúdico está inserido nas escolas, pois se isso não acontece, com certeza de alguma forma as crianças serão afetadas em seu desenvolvimento. Em questão a entrevistada 3, acha fundamental um ambiente adequado as atividades lúdicas, que só assim poderá estimular as crianças na aprendizagem. E com certeza todas entrevistadas desejam que as escolas possam inserir as atividades lúdicas, em vários setores, como a estratégia de chamar a atenção para a aprendizagem, sobre a importância da ludicidade está inserida no ambiente escolar e que as escolas tenham um ambiente adequado para as crianças, mas não é qualquer ambiente, mas sim um ambiente com brinquedos, brincadeiras, brinquedoteca que é indispensável nas instituições, e entre outros que vá estimular no processo ensino-aprendizagem das crianças.

Dando continuidade ao questionário com as professoras, perguntei sobre qual é a maior dificuldade, na sua visão, em usar o lúdico na sala de aula, e as mesmas responderam da seguinte maneira:

Falta de brinquedo e materiais necessários para que possa ser desenvolvida essa atividade. (Entrevistada 1).

A maior dificuldade na maioria das vezes ainda está no professor que não tem hábito de brincar, de contar histórias de se expor para as crianças. Na educação infantil o lúdico deve ser trabalhado o tempo todo. Quando contamos histórias devemos sempre criar expectativas para as crianças, sempre inventando coisa, palavrinhas mágicas. Na educação infantil devemos evitar atividades maçantes que não tem significado e nem sentido para os pequenos. Educação infantil não é para escolarizar e sim brincar, pois as crianças aprendem o tempo todo brincando. (Entrevistada 2).

A dificuldade maior é a falta de recursos didáticos, nossa escola não tem brinquedoteca, jogos educativos, brinquedos pedagógicos e outros materiais necessários que deveríamos ter em nossa sala de aula. Sendo responsabilidade da secretaria de educação. Se tivéssemos todos esses recursos, com certeza nosso trabalho fluiria melhor e as nossas crianças desenvolveriam mais rápido sua aprendizagem.

Mesmo com todas as dificuldades que temos, procuramos de todas as formas fazer o melhor pelos nossos alunos. Sabemos que o lúdico pode contribuir de forma eficiente para o pleno desenvolvimento intelectual, cognitivo e afetivo da criança. (Entrevistada 3).

Sabemos que dificuldades sempre haverá para nós educadores, mas precisamos fazer a diferença em prol de nossas crianças, pois só assim haverá uma educação de qualidade para nossos alunos. As entrevistadas 1 e 2, relata a falta de recursos didáticos para preparar uma aula diferenciada, mas que isso não vai impedir de fazer a diferença em seu ambiente escolar, pois sabemos que existe várias maneiras de confeccionar materiais pedagógicos para se trabalhar a ludicidade com as crianças, um exemplo muito barato e ótimo de confeccionar com as crianças, são objetos recicláveis, basta o educador ter criatividade. Em questão a entrevistada 2, em sua visão a maior dificuldade, ainda é o professor que não buscar se aperfeiçoar

ou até mesmo não ter jeito para trabalhar com a educação infantil, aquele professor tradicional.

A penúltima pergunta foi colocada da seguinte maneira, quais os jogos e brincadeiras mais usadas por você na sala de aula; e as entrevistadas explicaram da seguinte forma:

Bingo dos números, bingo dos nomes, brincadeiras envolvendo números, vogais, cores e etc... (Entrevistada 1).

Em sala de aula existe um leque de possibilidade de se trabalhar o lúdico. Em sala de aula se trabalha a ocupação da criança que é a pintura, colagem, desenhos livres, etc...

A integração coletiva que é: brincadeiras de roda, cantos com movimento, jogos, teatro, a brincadeira de faz de conta. Para trabalhar alguns conteúdos, temos: jogos da memória, bingo das vogais/consoantes/nomes das crianças, etc...

Vale ressaltar que não devemos trabalhar em sala de aula apenas jogos educativos, pois temos alunos tímidos que vão se excluir e com isso o senso de liderança e desenvolvimento individual serão prejudicados. (Entrevistada 2).

Adquirir conhecimento através do brincar, jogar, cantar, faz a criança desenvolver-se plenamente em seu contexto social de forma significativa e prazerosa. Trabalhamos muito com música seguindo uma sequência de atividades que abrange todos os eixos de trabalho. Com as peças de encaixe e a brincadeira faz de conta, todos os dias na nossa rotina diária reservamos alguns minutos para o faz de conta. Sempre intervindo, questionando e mediando a brincadeira. Acreditamos que usar os brinquedos como forma de aprendizado, ensinar as crianças por meio de jogos, músicas e brincadeiras estamos usando a pedagogia lúdica. (Entrevistada 3).

As entrevistadas estão de alguma forma ou outra incluindo as atividades lúdicas, e cada uma tem sua metodologia de planejar sua aula. A terceira entrevistada gosta muito de trabalhar a música com seus alunos. Neste sentido, tanto os jogos como as demais brincadeiras provocam o desenvolvimento de conhecimentos e das competências do aluno tomar uma decisão em uma situação ou talvez até um problema de forma desafiadora, com soluções criativas e inovadoras.

Finalizando o questionário, perguntei que sugestão você daria para um professor que não usa o lúdico na educação das crianças e me responderam da seguinte maneira:

Que tivesse uma avaliação de suas atividades pedagógicas, a fim de rever como as crianças estão recebendo os conteúdos desenvolvidos na sala de aula. Se realmente estão aprendendo ou apenas fazendo de conta que aprendem. (Entrevistada 1).

Primeiramente um professor que não usa o lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem de seu aluno, ele está prejudicando a criança em todos seus aspectos. O professor de Educação Infantil deve gostar de trabalhar nesse nível de ensino, pois o mesmo exige que nela se trabalhe de forma lúdica, pois a criança ao brincar constrói seu próprio mundo, jogos e os brinquedos, que são ferramentas que contribuem para essa construção. Esse professor tem que assumir seu papel, sabendo de sua importância, pois é ele que irá estimular as brincadeiras, ordenar o espaço escolar, seja ele externo como interno, facilitará e proporcionará através dos jogos lúdicos.

Trabalhar o lúdico em sala de aula vai desenvolver na criança o seu senso de companheirismo, aprenderá a conviver com o outro e irá aprender e aceitar as regras. (Entrevistada 2).

Primeiramente é descobrir a importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Se a escola não oferece recursos, faça sua parte, aprenda musiquinhas, brincadeiras, construa joguinhos de materiais reciclados e leve para sua sala de aula. Pois a ludicidade vai além do simples brincar, jogar, cantar e entre outros. Se for bem definida, pode desenvolver saberes para a vida pessoal e profissional, com a intenção da criança interagir e intervir em seu meio social de forma prazerosa, significativa e contextualizada, saber ensinar e mediar conhecimentos de forma dinâmica, entender que o lúdico contribui muito para o pleno desenvolvimento intelectual, afetivo e cognitivo da criança. (Entrevistada 3).

A entrevistada 1, foi mais um desabafo, pois a mesma sente falta do apoio público com recursos didáticos, mas que mesmo sem esse apoio não impede de fazer uma aula diferenciada através de atividades lúdicas, e que materiais recicláveis são confeccionados para esse objetivo de trabalhar com atividades lúdicas. As demais

entrevistadas foram bastante relevantes sobre a importância de o professor trabalhar com as atividades lúdicas, pois o brincar é a essência da criança. E a última entrevista se posicionou muito bem, no momento que coloca que o professor antes de qualquer atividade lúdica, o mesmo precisa está buscando qual é o real significado e a importância do lúdico na educação da criança, quais são seus benefícios em questão ao processo ensino-aprendizagem das crianças.

Segundo Rizzo (2001, p.40), enfatiza que a “atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”.

Desta forma, o professor precisa está estimulando seus alunos para a construção de novos conhecimentos e que através das atividades lúdicas, a criança acaba que sendo instigada para produzir e oferecer soluções sobre algum tipo de situação ou talvez até algum tipo de problema imposto pelo professor.

O educador precisa estar consciente que as atividades lúdicas, só têm contribuir para as crianças na aprendizagem, apenas precisa adequar de acordo a cada nível do aluno, pois o lúdico é um recurso didático de grande importância para o desenvolvimento das crianças, mas que apenas um passa tempo, ele é um recurso didático de fundamental importância no processo de ensino aprendizagem das crianças.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ficou claro nesta pesquisa, que tanto na teoria como na prática as atividades lúdicas é algo indispensável na aprendizagem da criança, desde seu nascimento, pois proporciona o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor.

Desta forma, está sendo ampliado e englobado o conhecimento que estimule a utilização de atividades lúdicas, ressaltando a grande importância para a organização do indivíduo e no seu ambiente escolar, como mecanismo para transformação de um trabalho que, com certeza, deve fazer parte da metodologia do educador, aonde só tem a enriquecer suas aulas, e, desta forma, será prazeroso, consciente e transformador.

A criança com sua imaginação não tem limite, faz seu mundo uma grande brincadeira; como tampas de panela se transformam em um instrumento; caixa de papelão em meios de transportes; peças coloridas de vários tamanhos podem valer

muito mais que qualquer outro brinquedo. Através desses brinquedos ou brincadeiras é possível que as crianças consigam se desenvolver de forma construtiva. Desta forma, o professor precisa estar atento para aproveitar esses momentos de brincadeira e está orientando de uma forma que vá deixar as crianças à vontade.

Sabemos que existem muitos professores que utilizam as brincadeiras para transmitir determinado conteúdo, sendo que repassam muito direcionadas. Apesar de que, possa até despertar um maior interesse na turma, mas é muito importante que as próprias crianças criem suas brincadeiras, façam suas próprias escolhas, e assim desenvolvendo sua criatividade. Lembrando que um ambiente favorável para essas atividades são meios onde encontra uma diversidade de materiais que permitem a invenção através das brincadeiras.

Quando utilizamos brincadeiras com o intuito de despertar o interesse das crianças, para certo conteúdo, é válido, sendo que, é de grande importância que as crianças brinquem segundo sua vontade, suas escolhas, seus interesses, sua criatividade, para que, desta forma, se desenvolva cada vez mais em suas competências. O brincar espontâneo desperta interesse nas crianças, as mesmas se concentram, trocam experiências, enriquecendo assim a sua perspectiva de vida.

Ao concluir esta pesquisa, pude obter a grande importância que o lúdico tem na aprendizagem e na vida da criança, e para que isso aconteça é preciso ousar, criar, inovar e sobre tudo acreditar que é possível ensinar e aprender de forma divertida.

REFERENCIAS

AGUIAR, **Atividade lúdica** Olivette Rufino Prado. Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil, 2006. Tese (Doutorado em Educação).

ALMEIDA, Paulo Nunes de **Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ARANHA, M, L. de. **História da Educação**. 2ª ed. São Paulo: Moderna, 1996.

ÁRIES, P. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Zalar Editores, 1978.

BARROS, F. C. O. M. **Cadê o brincar:** da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. São Paulo: Cultural Acadêmica, 2009.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelecer as diretrizes e bases da educação nacional.** Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 23/12/1996, p. 27.833. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccvil_03/LEIS/19394.htm. Acesso em 10 de fevereiro de 2018.

CHOMBART, de Lauwer in: BONAMIGO, Euza Maria de Rezende. KUDE, Maria Moreira. **Brincar, Brincadeira ou Coisa Séria.** Porto Alegre: Educação e Realidade Edições: 1991.

CRUZ, Jonierson de A. **O lúdico como estratégia didática: investigando uma proposta para o ensino de física.** In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA – SNEF, 18, 2009 – Vitória, Es. Anais... Vitória, Es. 2009. P. 1 – 8.

FERREIRA, Carolina; MISSE, Cristina; BONADIO, Sueli. **Brincar na educação infantil é coisa séria.** Akrópolis, Umuarama, v. 12, n. 4, p. 222 – 223, out./dez. 2004.

FROEBEL, apud Negrine, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil:** Simbolismo e Jogos. Porto Alegre: Prodil, 1994.

FULLGRAF, J. B. G. **A infância de papel e o papel da infância.** Florianópolis, 2001, 141 f. dissertação (mestrado em educação) – Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina.

GALARDINI, A. L. **Lugares para crescer:** projetos e experiências nos serviços pré-escolares na Itália. IV Simpósio Latino Americano de Atenção à Criança de 0 a 6 anos. II Simpósio Nacional de Educação Infantil. Brasília, nov. 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 11 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KRAMER, S. (Org.). **Infância, Estado e Sociedade no Brasil**. In: CONFERÊNCIA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO, 5. Brasília, DF, 1988. Anais... Brasília, DF: MEC, 1988. P. 199 – 206.

KRAMER, S. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 18º ed. São Paulo: Cortez, 2012.

KUHLMANN JÚNIOR, M. **Infância e Educação Infantil: Uma abordagem histórica**. 2. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2001.

LEON, A. D. **Reafirmando o lúdico como estratégias de superação das dificuldades de aprendizagem**. In: Revista Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Anais...SL, vol. 50, nº 56/3, p. 1 – 15, Out. 2011.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimentos**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

MANSON, M. **História dos Brinquedos e dos Jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MESQUITA, Z. **Para compreender competição e cooperação nas organizações: Reflexões preliminares**. 1999. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/admin/pdf/enanpad1998-org-23.pdf>. Acessado em 5 de julho de 2017.

MURCIA, J. M. (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, V. B. de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PASSOS, M. P. **O ato lúdico de conhecer: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais**. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da informação)-Escola de comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.

PIAGET, J. **A formação do símbolo da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PORTO, C-L. **Brincadeira ou atividade lúdica.** In www.tvebrasil.com.br/salto/boletins/2003/jbdd/teimp.htm. Acesso em 13 de janeiro de 2018

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: A construção do Raciocínio na Escola Natural.** 3. Ed. Rio de Janeiro: Berttrand Brasil, 2001.

ROSÁRIO, M; DIEGUEZ, G. K. **Etimologia.** Disponível em: <http://www.estacio.br/rededelettras/numero19/minhapatria/texto2.asp>. Acesso em: 22 out. 2017.

SANTOS, Elza C. **Dimensão lúdica e arquitetura: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia,** 2011. 363 f. Tese (doutorado em ciências da informação)-Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo.

SANTOS, Deyvison R; BOCARDO, Lilian; RAZERA, Júlio C.C. **Uma experiência lúdica no ensino de ciências sobre os insetos.** In: Revista Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Anais...SL, vol. 50, nº 50/7, p. 1-3, Nov. 2009.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **O lúdico na formação de professores.** 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SILVA, Alcina M. T. B. da; METRAN, Marsul B. **Proposta de Ensino de Ciências sob forma lúdica e criativa nas escolas.** In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA-SNEF, 18. 2009-Vitória, Es. Anais...Vitória, Es. 2009. P. 1-10.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 3º Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 6º ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: ícone/Edusp, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4^o Ed. São Paulo Martins Fontes, 1991.

XIMENES, S. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 3. Ed. Ver. E ampl. Sérgio Ximenes. São Paulo: Ediouro, 2001.

APÊNDICE

Questionário de perguntas feitas aos professores

1. O que você entende por lúdico?

.....
.....

2. Para você, qual a importância do lúdico na educação da criança?

.....
.....

3. Como a escola deveria usar o lúdico na educação da criança?

.....
.....

4. Qual a maior dificuldade, na sua visão, em usar o lúdico na sala de aula?

.....
.....

5. Quais os jogos e brincadeiras mais usados por você na sala de aula?

.....
.....

6. Que sugestão você daria para um professor que não usa o lúdico na educação das crianças?

.....
.....