



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA – PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

CARMEM LÚCIA DOS SANTOS SOUSA MONTEIRO

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Abaetetuba- Pará

2018



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA – PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

CARMEM LÚCIA DOS SANTOS SOUSA MONTEIRO

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Graduação apresentado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia orientado pelo(a) professor(a) Helen Betel Negrão da B. Alencar.

Abaetetuba- Pará

2018

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

M772i Monteiro, Carmem Lúcia dos Santos Sousa.
A importância da ludicidade na educação infantil / Carmem
Lúcia dos Santos Sousa Monteiro. — 2019.
37 f. : il.

Orientador(a): Prof^ª. Helen Betel Negrão da Silva Alencar
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de
Pedagogia, Abaetetuba, 2019.

1. Ludicidade. 2. Formação profissional. 3. Aprendizagem.
4. Construção. 5. Socialização e Desenvolvimento. I. Título.

CDD 370



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA – PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

CARMEM LÚCIA DOS SANTOS SOUSA MONTEIRO

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

AVALIADO POR: _____

CONCEITO: _____

DATA: ____/____/____.

AVALIADO POR: _____

CONCEITO: _____

DATA: ____/____/____.

AVALIADO POR: _____

CONCEITO: _____

DATA: ____/____/____.

Abaetetuba- Pará

2018

Ao meu estimável, irmão Manoel Raimundo dos Santos Sousa, que me deu força e coragem nos momentos fáceis e difíceis. A ele dedico a poesia deste trabalho e aquela que meu coração escreve em segredo!

A meu filho Manoel Raimundo dos Santos Sousa Monteiro a razão do meu viver.

A minha família, pessoas amadas por mim, que me incentivaram a chegar até aqui.

A orientadora Helen Betel Negrão da S. Alencar, professora que orientou este trabalho com empenho e solicitude para que eu o realizasse satisfatoriamente.

A Deus

O meu criador, que me deu o dom da inteligência para que iluminada pela luz divina, pudesse concretizar com perseverança dedicação e criticidade o meu ideal.

Aos meus pais.

Raimundo Leão Sousa e Carmelita dos Santos Sousa, pessoas indispensáveis, que sempre foram presença viva de amor na minha vida.

Aos meus irmãos

Manoel Raimundo dos Santos Sousa(falecido), Conceição Sousa André e Tânia Sousa Maués, agradeço pelo estímulo e amizade.

Aos meus colegas

Meu muito obrigada pelo companheirismo em especial aos colegas: Selma, Leidiane, Maria de Lourdes, Josilene, Maria Odiberta e Manuel Baía, que foram verdadeiros(as) companheiros(as) de luta.

Ao insigne orientadora Helen Betel Negrão da S. Alencar, meu agradecimento e admiração.

RESUMO

A presente pesquisa tem como tema: A importância do lúdico na Educação Infantil e tem como objetivo questionar e pensar em soluções para um aprendizado eficaz, diante da seguinte problemática: Qual a capacidade que o lúdico tem de desenvolver as habilidades da criança da Educação Infantil? O objetivo do presente trabalho é elaborar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, buscando compreender a relevância do brincar, como subsídio, na construção do desenvolvimento, de aprendizagem no processo educacional da criança. O trabalho desenvolveu-se através de uma pesquisa alicerçada nos fundamentos de autores como VYGOTSKY (2003), LUCKESI (2005), KISHIMOTO (1997), SANTOS (1997), NEGRINE (1994), CARDOSO (2008), e outros, segundo realidade escolar. Portanto pretende-se mostrar que a utilização do lúdico aliado às atividades pedagógicas podem transformar o aprender numa ação prazerosa que produz resultados positivos.

Palavras – chave: Ludicidade, Formação Profissional, Aprendizagem, Construção, Socialização, Desenvolvimento.

ABSTRACT

The present research has as its theme: The importance of the playful in Infant Education and aims to question and think of solutions for effective learning, faced with the following problem: What is the capacity of the child to develop the skills of the child in Early Childhood Education? The purpose of the present work is to elaborate the importance of the playful in the teaching-learning process, seeking to understand the relevance of playing as a subsidy in the construction of development, learning in the educational process of the child. The work was developed through a research based on the foundations of authors such as VYGOTSKY (2003), LUCKESI (2005), KISHIMOTO (1997), SANTOS (1997), NEGRINE (1994), Cardoso school. Therefore we try to identify that the use of playful allied pedagogic activities can transform learning into a pleasurable action that produces positive results.

Keywords: Ludicidad, Vocational Training, Learning, Construction, Socialization, Development.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I: O LÚDICO	12
1.1 O processo de Aprendizagem através do lúdico	13
1.2 Atividades Lúdicas	14
CAPÍTULO II: DADOS PARA LUDICIDADE	16
2.1 A Ludicidade na Formação Profissional do Professor	17
2.2 O Lúdico na Educação Infantil	17
CAPÍTULO III: O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM	19
3.1 O jogo no desenvolvimento infantil	19
3.2 Aprender e Ensinar por Meio Lúdico	21
CAPÍTULO IV: JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA	25
4.1 Repertório de jogos e brincadeiras	28
CONCLUSÃO	36
REFERÊNCIAS	38

INTRODUÇÃO

No que tange ao tema em foco, não é possível dissertar a respeito do estudo da ludicidade sem antes esclarecer esse conceito que engendrará o trabalho. O lúdico não está pautado numa postura de educador que deixa a criança brincar apenas para passar o tempo, sem nenhum objetivo. O lúdico é um recurso pedagógico que envolve a brincadeira de maneira séria, pois deve ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o educando, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

Para discorrer sobre a ludicidade, é importante destacar o conceito de infância. Segundo ARIÉS (1986), como esta sofre transformações em decorrência dos elementos sociais, culturais, políticos e econômicos, não temos um conceito universal. Sendo assim, o olhar para criança depende do momento histórico da sociedade.

ARIÉS (1986) enfatiza que a ideia de infância teve sua triagem a partir do momento histórico e social da modernidade, com a alta redução dos índices de mortalidade infantil.

Porém, a psicologia no século XX trouxe avanços dos estudos sobre a infância na vertente de teóricos como VYGOTSKY: Para entendermos o aspecto lúdico, é imprescindível a análise no mundo infantil, bem como a brincadeira da criança que segundo VYGOTSKY (2003) é necessário uma educação que contemple o jogo, a brincadeira e a imaginação como fator de aprendizagem nas instituições de educação infantil.

Pois ao analisar a teoria de VYGOTSKY (2003), que afirma que o homem é sócio – histórico, é possível verificar a influência que o capitalismo proporciona na infância, bem como seus aspectos negativos, como o individualismo a mercadoria, o consumo, a alimentação dentre outros.

Neste sentido pode-se afirmar que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Pode-se refletir que as vivências com atividades lúdicas proporcionam práticas reflexivas, o autoconhecimento, permitindo, o sujeito, a se assumir com direito de se transcender no tempo no espaço e nos desejos. Portanto,

o trabalho lúdico é necessário no ambiente da sala de aula desde a educação infantil até o ensino superior.

O objetivo deste estudo é compreender a importância do lúdico na educação infantil. Pois a discussão a seguir está centrada a partir do teórico de base VYGOTSKY (2003).

Onde a escola é um espaço de contradições e diferenças, é o espaço privilegiado de produção e socialização do saber e se encontra organizada por meio de ações educativas que visam a formação de sujeitos concretos éticos participativos, criativos e críticos.

Nas últimas décadas os debates em nível nacional e internacional apontam para a necessidade de que as instituições de educação infantil incorporem de maneira integrada as funções de educar e cuidar, não mais diferenciando nem hierarquizando os profissionais e instituições que atuam com as crianças pequenas e/ou aquele que trabalham com as maiores. As novas funções para a educação infantil devem estar associadas a padrões de qualidade, essa qualidade advém de concepções de desenvolvimento que consideram, mais interações e práticas sociais que lhes fornecem elementos relacionados as mais variados conhecimentos para a construção de uma identidade autônoma.

A educação infantil, foi considerada por muito tempo um tabu a ser trabalhado, sendo somente responsabilidade da família ou do grupo social em que ela vive, mas ao passar dos anos e com a evolução da educação, o tema tem sido cada dia mais explorado, envolvendo a ludicidade em torno do mundo da criança. Assim, não havia instituições encarregadas de tal responsabilidade, o que nos permite afirmar que: “a educação infantil, como nós a conhecemos hoje, realizada de forma complementar á família, é um fato muito recente” (CRAIDY e KAERCHER, 2001 p.13).

A criança como todo ser humano é um ser social, e histórico que nasce com capacidades cognitivas, afetivas e sociais, possuem uma natureza singular, tem desejos de estar próximos as pessoas e apta para interagir e aprender com ela.

Sua singularidade a caracteriza como um ser ativo e real, a qual amplia constantemente suas relações sociais, interações e formas de comunicação. Nesse

sentido, o lúdico na educação infantil aponta o desafio de compreender a riqueza do mundo infantil. Isso requer a expansão sobre as concepções a respeito das crianças, onde todos as entendam em suas originais peculiares e múltiplas linguagens. Com isso, o educador que atua na área da Educação Infantil, deve ampliar sua identidade de cuidador do desenvolvimento das mesmas, sabendo que o desafio é grande, conhecendo e entendendo as crianças como seres únicos que sentem, pensam, criam, imaginam o mundo do seu jeito próprio, que têm vontade de aprender e descobrir novidades, com uma grande capacidade de se comunicar, de indagar e de buscar compreender as coisas do mundo que as cercam.

Segundo BARBOSA (2001), a organização, do cotidiano escolar deve ser o resultado da leitura de um grupo de crianças, a partir de suas necessidades, ou seja, deve ser norteada pela observação de suas brincadeiras do que mais gostam de fazer, dos espaços em que preferem estar, daquilo que lhes chama mais atenção de quando estão mais tranquilas ou mais agitadas além de considerar a inserção de seu contexto sociocultural e o suporte da proposta pedagogia da instituição.

Portanto desse princípio para concretizar mudanças significativas nas práticas educacionais, propõe – se neste trabalho fazer considerações sobre a importância do lúdico na Educação Infantil para o desenvolvimento das crianças, onde os educadores passam analisar constantemente a seguinte problemática: - Quais as nossas concepções sobre as crianças? – Qual o papel da escola com lúdico na Educação Infantil mediante ao desenvolvimento das crianças? – O que nós educadores sabemos sobre a ludicidade no mundo infantil? – Essas indagações contribuirão para o processo educativo, pois, como é possível trabalhar com crianças se não compreender suas misteriosas subjetivas e fascinantes linguagens? – Como estimulá-las, se não entender os processos pelos quais constroem suas aprendizagens e formas de organizar seus relacionamentos?

CAPITULO I

O LÚDICO

“A ludicidade, poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante, que qualquer tipo de aula”.

CAMPOS (1986 p.10)

No entanto para que isso aconteça é necessário que ele busque resgatar a ludicidade. Os momentos lúdicos com certeza permearam seu caminhar. Pois, o jogo, é importante para a educação, o “brincar” é parte integrante do dia-a-dia das crianças.

O uso do lúdico na educação prevê a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças fazendo com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhe são importantes e naturais de se fazer, que respeitem as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

Portanto é necessário que o educador descubra e trabalhe com os educandos a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural de forma que venha desenvolver no aluno, conhecimentos lógicos.

Segundo Feijó (1992) “O lúdico é uma necessidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”.

É na brincadeira que a criança pode pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano. A criança faz da brincadeira um meio de comunicação, de prazer e de recreação. É necessário que tenha uma capacidade de criar e aprender. A brincadeira constitui um dos meios que pode levar a criança a um crescimento global.

Vale ressaltar que a palavra lúdico se origina do latim que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos, e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e se diverte, e assim o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem. O desenvolvimento pessoal, social e cultural colabora para uma boa saúde mental, prepara o indivíduo

para um estado interior fértil, facilitando os processos de socialização, comunicação e construção do conhecimento de cada pessoa.

Assim, é importante ver e conhecer o papel da educação, se está de acordo com o conteúdo dos Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no tocante aos Temas Transversais, para o ensino da Educação Infantil. Os parâmetros dirigem seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver habilidades, atividades, formas e expressão de relacionamento.

1.1 O PROCESSO DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO LÚDICO.

O brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano se mostra na sua essência, sem saber – lo, de forma inconsciente.

O brincante troca socializa, coopera e compete, ganha e perde. Emociona – se, grita, chora, ri, perde a paciência, fica ansioso, aliviado. Erra, acerta. Põe em jogo seu corpo inteiro: suas habilidades motoras e de movimento veem – se desafiadas. No brincar, o ser humano imita, medita, sonha, imagina. Seus desejos e seus medos transformando – se, naquele segundo em realidade. O brincar descortina, convida a ser eu mesmo. (FRIEDMANN, 1998 apud KWIECINSKI, 2011, p.06).

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia.

A ludicidade pode ser utilizada como uma ferramenta que promove a livre expressão dos sentimentos, possibilitando ao mediador analisar condutas psicológicas do atuante, condutas estas realizadas de forma espontânea, desprezida de intencionalidade.

Considerando a polissemia em torno do conceito de ludicidade, hoje no Brasil, as acepções mais comuns e utilizadas no contexto educacional são: jogos, brincadeiras, brinquedos, lazer e recreação. Esses termos tem sido utilizados, ao mesmo tempo, como sinônimos, sem diferenciação no emprego, ocorrendo contradições conceituais e metodológicas.

Segundo OLIVEIRA (1985 apud SALOMÃO; MARTIN; MARTINEZ, 2007, p.02), lúdico é um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a socialização, sendo portanto reconhecido como uma das atividades mais significativas pelo seu conteúdo pedagógico social.

Portanto, no âmbito educacional alguns teóricos relatam sobre a importância deste instrumento, da ludicidade, na construção de aprendizagens, pois é um método que estimula a criança a envolver-se na construção do seu conhecimento.

1.2 ATIVIDADES LÚDICAS

A ludicidade possibilita ao educando estimular/revelar aspectos interiores, espontâneos e naturais fundamentais para desenvolvimento de sua aprendizagem.

As atividades lúdicas não podem ser delimitadas em jogos ou brincadeiras, pois elas incluem qualquer atividade que propicie um momento de integração e de prazer. Sendo assim as atividades lúdicas englobam muitos outros conceitos, além do lúdico e da ludicidade. Portanto, discutir o conceito de ludicidade envolve entender a significação de jogos, de brincar, da brincadeira e do brinquedo, e como esses métodos lúdicos se diferenciam de uma cultura para outra.

Segundo CIPRIANO LUCKESI, (2005, s/d), a atividade lúdica é aquela que propicia a “plenitude da experiência”, ressaltando com esta afirmação que a vivência lúdica exige do sujeito uma entrega total física e mental, permitindo-o vivenciar de forma plena a experiência.

Sobre o ato de brincar é uma forma do sujeito (indivíduo), demonstrar sua criatividade e descobrir o seu eu interno. O brincar é uma linguagem, que possibilita que seja dito o que se esconde nas vivências da realidade. É na brincadeira que se extravasa a realidade, que se demonstra a verdadeira personalidade.

Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam, o sujeito, é fundamental para ludicidade o contato do sujeito (criança) com o brinquedo.

Segundo KISHIMOTO,1997, é possível compreender o brinquedo como uma representação de uma determinada realidade, um instrumento que permite à criança tanto reproduzir objetos de sua vida pessoal, quando reproduzir ou internalizar seu imaginário, seu interpessoal.

Sendo assim, o brinquedo concede à criança a liberdade de agir ludicamente, permitindo a espontaneidade a expressão de seus sentimentos, a entrega de corpo e mente na atividade desenvolvida.

CAPITULO II

A LUDICIDADE E O EDUCADOR

De acordo com Amarilha (1997, apud SALOMÃO; MARTINI; MARTINEZ, 2007, P.11), a ludicidade é compreendida sob um aspecto de coletividade, afirmando assim que “na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo”

A referida autora admite a ludicidade não só como uma experiência interna, mas também como uma experiência socializadora, portanto permite que se estabeleçam relações entre os indivíduos, proporcionando assim uma vivência emocional a partir do convívio com o outro e consigo mesmo.

Segundo LUCKESI a experiência lúdica é de plenitude, pois para ele “brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo”, enfatizando com esta afirmação que este tipo de vivência exige do participante dedicação integral ao lúdico, vivência, esta, que exige a integra do corpo e mente e que conseqüentemente proporciona um resultado geralmente positivo, seja quando utilizadas nos processos de ensino – aprendizagem, nos processos terapêuticos ou na recreação. De acordo com o referido teórico uma experiência lúdica exige um envolvimento integral, que proporciona flexibilidade e plenitude que exalta o momento vivido, o qual atrela fantasia e realidade.

Portanto, nas concepções de Cipriano LUCKESI, no que diz respeito à importância da ludicidade na formação do pedagogo, fundamenta-se no artigo ludicidade e atividades lúdicas: é uma abordagem a partir da experiência interna, no qual ele conceitua e defende a ludicidade numa abordagem de experiência interna. Ludicidade, a meu ver é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. (LUCKESI, s/d, s/i).

Desta forma é possível perceber que são vários os aspectos ligados à ludicidade em que se apresenta a atividade lúdica.

2.1 A LUDICIDADE NA FORMAÇÃO PROFISSIONAL DO PROFESSOR.

Conforme afirma CARDOSO (2008), a ludicidade na formação profissional do professor não é algo novo:

A inserção da ludicidade como dimensão no processo de formação dos professores da educação infantil não é algo recente. Historicamente, tal dimensão vem sofrendo configurações distintas: sob forma limitada, posição de estratégia e o valor educativo inseparável entre trabalho e jogo. Lembramos que essas concepções de formação de professores reproduzem modelos de educação ocidental moderna, ligados à escolarização de massa desde o século XVIII, assumindo vários modelos pedagógicos com concepções diferentes, mas centradas na racionalização e fragmentação entre corpo (matéria) e mente (espírito). (CARDOSO, 2008, P.43).

É preciso, então, ressaltar a importância da ludicidade na formação profissional do professor, como afirma SANTOS (1997 p.14).

A formação lúdica deve proporcionar ao futuro educador conhecer – se como pessoas, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistência e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, jovem e do adulto.

Neste sentido pode-se afirmar que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Pode-se refletir que as vivências com atividades lúdicas proporcionam aos educadores em formação através de práticas reflexivas, o autoconhecimento, permitindo-os assumirem-se como sujeitos que pensam e falam de acordo com sua subjetividade, com direito de se transcenderem no tempo, no espaço e nos desejos. Portanto, a aprendizagem ao longo da vida, é um direito e uma necessidade. Portanto o educador deve estar capacitado em sua formação profissional e pedagógica, como afirma Freire pedagogia da autonomia, o sujeito é autor do seu próprio conhecimento e o educador é o mediador do processo de ensino – aprendizagem.

2.2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

A Ludicidade é um assunto que vem sendo bastante discutido na área da educação, principalmente na Educação Infantil. Algumas escolas de Educação

Infantil utilizam o lúdico como maneira de aprendizagem e outras ainda estão no método tradicional.

Para trabalhar com ludicidade o professor precisa ter um objetivo para ter um aprendizado mais direcionado e significativo. Ele não deve colocar um jogo na sala de aula para a criança só por colocar ou distrair o educando (aluno). É necessário ter um objetivo a alcançar, ou seja, o professor leva o aluno a aprender vários conceitos de aprendizagem entre eles estão: raciocínio, linguagem e percepção.

Neste sentido de aprendizagem a criança (aluno) vai formando suas habilidades na coordenação motora, compreensão e companheirismo. As brincadeiras lúdicas na Educação Infantil são direcionadas na sala de aula, com objetivo voltado para a aprendizagem do aluno, pois o papel do professor é fundamental e indispensável criando um momento mágico para o aprendizado, deixando o aluno à vontade.

Na Educação Infantil a brincadeira é muito importante, pois as crianças aprendam melhor quando o professor direciona (faz) jogos e brincadeiras. Elas precisam do concreto e do abstrato na sua aprendizagem.

As brincadeiras têm proposta pedagógica, objetivo de permitir a vivência no concreto do conteúdo que esta sendo desenvolvido (trabalhado) ou será desenvolvido (trabalho) no abstrato, para que assimilem o que terão que fazer nas atividades assim o aprendizado do aluno (criança) será mais significativo.

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

CAPITULO III

O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM

Segundo MONTI (1998, p.57), cabe ao profissional da área a responsabilidade de fazer atividades concretas envolvendo objetos e o próprio corpo da criança. À medida que as atividades lúdicas da criança se diversificam ela usa a linguagem não apenas para identificar objetos e atividades, como também para se empenhar em diversas transformações tipo faz de conta”. Sua fantasia, transporta – a para dentro de muitas situações e ela cria e resolve muitos problemas. O brincar não é um facilitador, mas essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança. O preparo para iniciar a leitura e a escrita depende de uma complexa integração dos processos neurológicos de uma harmoniosa evolução de habilidades básicas como percepção, esquema corporal, lateralidade e outros. A importância do desenvolvimento das habilidades básicas pode ser vista de uma maneira sistemática na pré – escola, onde vai fornecer a criança requisitos necessários para a aprendizagem da leitura e escrita.

O sucesso da criança na aprendizagem da leitura e da escrita depende do seu amadurecimento filosófico, emocional, neurológico e intelectual. A criança aprende naturalmente a falar a linguagem do grupo em que vive.

Cabe a escola desenvolver a linguagem oral do aluno através da atividade pedagógica e dos conteúdos educacionais que o professor trabalha (desenvolve) na sala de aula, o que deve garantir a aprendizagem da leitura e escrita do aluno.

3.1 O JOGO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Para VYGOTSKY (1995) brincar é considerada como:

Um espaço de aprendizagem onde a criança ultrapassa o comportamento cotidiano habitual de sua idade, onde ela age como se fosse maior do que é representando simbolicamente que mais tarde realizará.

A criança sente necessidade de brincar e jogar sem que seja impedida de usar sua imaginação simbólica, porque esta é o instrumento que fornece meios para estas assimilares o real aos seus interesses e desejos.

Segundo LIMA (1993), é necessário que as crianças brinquem e enquanto brincam expressem suas fantasias, desejos e experiências, e que experimentam emoções com que convivem em suas realidades interiores.

O mesmo autor nos reforça que as crianças brincam porque gostam de brincar porque a brincadeira é o melhor instrumento para a satisfação das necessidades que vão surgindo no convívio diário com a realidade.

Portanto, COSTA (1991), analisa o jogo e a brincadeira e observa que acontecem com prioridade na infância e corresponde a um impulso natural da criança, satisfazendo uma necessidade de interior. Ela acredita no momento do jogo, como momento da conquista, auto domínio e autonomia de ação e reação, é um contínuo, dinâmico no fazer e refazer das coisas, e com sua imaginação e lógica busca uma realidade própria no ato de jogar. Ao contrário da criança adulto diferente bastante do jogo infantil para o adulto o jogo têm uma função específica própria de sentido e significado estando ele consciente disso.

LIMA (1993), diz que as crianças desde de muito pequenas elas se deparam com um mundo social, de relações e sentimentos, com o qual se relaciona enquanto se esforça na construção de sua identidade. Certamente o jogo é uma necessidade vital no período infantil, e Costa em relação a esse assunto afirma:

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

(COSTA,1991.188).

Assim, o autor relata que para analisar a atividade lúdica concreta da criança é necessário penetrar sua psicologia verdadeira, no sentido que o jogo tem para a criança, e não simplesmente arrolar os jogos a que ela se dedica. Só assim o desenvolvimento do brinquedo surge para nós em seu verdadeiro conteúdo interior.

Portanto podemos afirmar que o jogo está presente na vida da criança e NEGRINE (1994), observa que quando uma criança saudável joga, ela segue uma trajetória representando assim, diferentes papéis e experimentando diferentes situações motrizes. Essa vivência motriz quando diversificada, prepara o corpo como uma tonalidade para o ato técnico estando na fase inicial e diretamente relaciona

com os interesses lúdicos de cada criança, as quais diferenciam – se entre meninos e meninas.

Para VYGOTSKY (1995), a brincadeira cria na criança uma nova forma de desejo. Ensina – a desejar, relacionando os seus desejos a um eu fictício, ao meu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições que no futuro tomar – se – ao seu nível de ação real e moralidade.

NEGRINE (1994), reafirma essa questão do jogo como sendo uma importante estratégia no desenvolvimento infantil e relata o seguinte:

O jogo lúdico é um marcável que está presente no comportamento infantil de forma permanente e constitui um dos mais completos veículos educacionais na formação e desenvolvimento da criança, portanto favorece o conhecimento e controle do “eu” corporal e possibilita a organização perceptiva desenvolvendo a noção do espaço e tempo. (Negrine,1994).

3.2 APRENDER E ENSINAR POR MEIO LÚDICO.

No entanto para que isso aconteça que ele busque resgatar a ludicidade, os momentos lúdicos que com certeza permearam seu caminhar.

Assim, não é por acaso que para muitos de nós brincar está associado ao que não é sério, apenas um passatempo ou ao que não tem utilidade, ao infantil, ao que não deve ser levado em conta.

SCHWARTZ (2004) ressalta/CECILIA MEIRELLES (1997), em seu poema Ou isto ou aquilo, aponta o dilema: “Não sei se brinco, não sei se estudo... não sei o que é melhor...” (p.03).

Numa abordagem mais abrangente o lúdico poderia, então, ser ocasião de se lidar com a segurança e o incerto, o medo e a coragem, a perda e o ganho, o prazer e o desprazer, o sério e o cômico, a objetividade e a subjetividade, enfim, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como um grande jogo em que, como em todos os demais, estão presentes objetivos, regras e papéis.

Embora com diferentes ênfases, todas as teorias do jogo e da brincadeira, desde as clássicas até as mais recentes apontam para a importância do lúdico como meio privilegiado de expressão e de aprendizagem infantil, reconhecendo não haver

nada significativo na estrutura e no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo brincar, como aponta a autora SCHWARTZ (2004 p.04) citando o autor (RODULGO,1990).

SCHWARTZ (2004) alerta para o uso utilitário e pedagógico destas atividades, tendência de muitos educadores, que podem ver no jogo somente um meio para se alcançar outros objetivos, fora e além dele. Sem negar essa possibilidade, lembro que a ação livre da criança precede qualquer intenção que o adulto possa ter ao oferecer essa oportunidade educativa de brincar. É indispensável um ambiente de exploração de criação, de descompromisso de antever, de liberdade, em que a criança não venha a ouvir: “Não é assim que se brinca”.

Brincando com a fantasia, a criança constrói uma ponte no tempo revivendo o passado experimente no presente e projetando o futuro, transitando entre o mundo inconsciente e a realidade, complementando – os.

Para brincar com o corpo, os educadores podem criar, vivenciar e propor inúmeras atividades a partir dos movimentos representados pelas sentidos: ver, ouvir, pegar, cheirar, experimentar o gosto.

O jogo são regras e ele cria regras, como reconhece PIAGET (1971) citado pela autora SCHWARTZ (2004) é a atividade lúdica do ser socializador. Quando livre ele é, também, o antever, a desobrigação das regras: pois, quando as regras são violadas, cria – se um novo jogo.

Depois da família, a escola é um espaço privilegiado para a criança aprender a socializar – se, brincando com regras.

Então se aprende uma educação transformadora e não reprodutora do mundo, e das relações interpessoais que, aí estão. É preciso jogar criativamente e experimentar, novas regras na busca do divergente, do ridículo, daquilo que, a priori não tem porquê nem para quê, mas que permite criar novos significados.

Segundo SCHWARTZ (2004, p.14), diz que, devemos apontar algumas possibilidades de se aprender brincando com brinquedos e com aquilo que não é considerado, comumente, como brinquedo.

Temos pensado que brinquedo é aquilo que se compra nas lojas, para ser utilizado em brincadeiras. Mas muitos outros podem servir para que a criança os utilize ludicamente.

Então, os professores deveriam permitir vivenciar o lúdico, interagir com a criança, viajar com elas na sua imaginação, superar a mesmice das aulas expositivas sempre iguais e monótonas, perguntar do que elas gostariam de brincar, descobrir o aprendizado depois que ele surgisse inesperado, é um equilíbrio entre o esforço e o prazer.

O professor não deve adaptar-se a realidade social em que vivemos, e sim assumir o seu papel como ator social capaz de colocar mais cor, mais sabor, mais vida tanto na sua vivência, como naquilo que se propõe a fazer. Isso é possível quando ele reconhece o lúdico que o acompanhou durante todo o seu desenvolvimento.

Conforme SANTOS (1997), a ludicidade possibilita ao educador: conhecer – se como pessoa, saber suas possibilidades e limitações, ter visão sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, jovem e do adulto.

A dimensão lúdica na formação do professor permite a ele questionar – se quando sua postura e conduta em relação ao objetivo prioritário de proporcionar aos alunos postura e conduta em relação ao objetivo prioritário de proporcionar aos alunos um desenvolvimento holístico, integral na qual a competência técnica combina com o compromisso.

CAPÍTULO IV

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

Os primeiros estudos sobre os jogos foram realizados durante o século XVI era grega e Romana, onde serviam para o aprendizado da escrita. Com o aparecimento do Cristianismo, ocorreu o desinteresse pelos jogos, pois a religião visava uma educação disciplinadora, não possibilitando como estímulos à construção do pensar e do saber, sendo considerados ações pecaminosas ao homem. E no Período Renascentista que o jogo passa a ter, novamente, a aprovação da sociedade, sendo utilizado pelas crianças e jovens como forma de diversão e educação, para SILVA e GONÇALVES (2010).

Com a apropriação da infância entre os séculos XV e XVII, os brinquedos e os jogos que em épocas remotas, eram utilizados em cultos e rituais religiosos e que integravam os laços coletivos da comunidade passaram por transformações e tornaram – se ações do universo infantil (BERNARDES, 2006). A brincadeira se desatou do ceticismo religioso, tornando -se ações profana e individual, e esse processo favoreceu o aparecimento do seu respectivo repertório organizado pelas crianças, onde inicialmente foi abandonado pela sociedade dos adultos.

VENÂNCIO e FREIRE (2005) relatam que a infância é envolvida profundamente em atos de brincadeiras e fantasias que são aspectos naturais do ser humano que tem como uma de suas características a capacidade de brincar predominantes do seu mundo.

Entender e refletir sobre o mundo da criança é submeter os pensamentos para os estudos sobre o jogo e a infância. Essa íntima relação apresenta valores significativos para uma formação e desenvolvimento integral – motor, afetivo – social e psíquica. Pensar e agir focando na totalidade o sujeito é garantir não somente algo intencionado para uma formação do corpo, mas em algo que seja relevante para sua respectiva formação crítica, criativa e lúdica, para SILVA e POZZI (2014).

A criança, é um ser que brinca, e ao realizar tal ação, ela desperta, por meio da curiosidade, o seu desenvolvimento pleno. Para PIMENTEL (2003), brincar e divertir -se são necessidades básicas do ser humano.

As brincadeiras e os jogos durante o século XX, passaram por mudanças significativas, como a redução do espaço físico, por consequência do crescimento dos centros urbanos e da falta de segurança, a diminuição do tempo disponível à estimulação lúdica; a expansão, da indústria que passou a oferecer brinquedos mais atraentes e vinculados ao consumismo, influenciados pela propaganda e mídia televisiva (FRIEDMANN, 2006).

A ludicidade acompanha a vida de todas as pessoas, desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, por meio dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade de cada pessoa, possibilitando uma vivência única, exclusiva e inédita o que favorece o desenvolvimento humano, daqueles que brincam, segundo SILVA (2013).

Para CRUZ (1997) a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com uma boa saúde mental, prepara para um estado positivo que facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O jogo é a ação contemplada pelo coletivo, por suas regras e identidades recorrência, conflito e tradição. Com tantas variáveis é comum que os participantes, no início do jogo, estejam na fase de entendimento e compreensão das mesmas. Depois de certo tempo de prática o jogo começa a fluir com mais espontaneidade e naturalidade (PINES JÚNIOR e SILVA, 2013).

Segundo SILVA E GONÇALVES, 2010), é com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor. Desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializar com outras crianças.

Para, ANTUNES, 2012), toda criança vive agitada e em intenso de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e está exige cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade. Essas funções e habilidades ao entrarem em ação, impelem uma manifestação pelo que é o brincar e o jogar. Assim o brincar esta mais relacionado à estímulos internos que a contingências externas.

FREIRE, (2002, p.87), dentro dos seus estudos explica que “o jogo é uma das mais educativas atividades humanas. Ele educa não para que saibamos mais matemática de português ou futebol, ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco”. O jogo é apresentado por meio de quatro características formais: a voluntariedade, as regras, a relação e tempo, e a fuga da vida real. Todo jogo acontece quando os jogadores tomam a iniciativa voluntária de participação, se rematando a um sentido de liberdade e tomada de decisão consciente. Seja em jogo individual ou coletivo, são as regras de decisão consciente. Seja em jogo individual ou coletivo, são as regras que balizam o movimento imaginário na direção de uma regularidade mínima do ato do jogar, mediando e validando as experiências lúdicas dos jogadores. Todo o jogo se realiza dentro de um espaço próprio, demarcado para que se passa fazer vigorar as possibilidades físicas e imediatas que tanto o jogo necessitam. O jogo acontecerá dentro dos limites do tempo do tempo controlado e medido até o tempo subjetivo como o da alegria e o da satisfação. E por fim a evasão da vida real é a abertura do jogo do mundo imaginário e ficcional que alimenta as ações do jogo, havendo suspensão momentânea da realidade do jogador (RETONAR,2007).

Para VENÂNCIO e FREIRE (2005, p.33) acrescentam que “o brincar em sua visão de mais profundidade corresponde a satisfação das necessidades afetivas vitais para que o ser humano se realize”. Ao brincar a criança representa suas vivências evoca aspectos e experiências significativas, organiza e estrutura sua realidade extrema e interna, tomando a consciência de si como ser atuante.

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

O trabalho com os jogos, no que refere ao aspecto cognitivo, visa contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências. Conquistar um status de bom jogador exige uma organização que, pode ser expressa PR ações como mobilizar recursos, coordenar informações, enfrentar problemas e vence – Los, para MACEDO (2005).

E neste momento surgem diversos motivos para que os educadores enfim possam explorar e aplicar de forma lúdica e criativa os jogos em potencial.

Valorizar a ludicidade nos processos de aprendizagem significativa entre outras coisas, considera – lá perspectiva das crianças.

Segundo GONÇALVES (2013), a escola como detentora do conhecimento científico deve proporcionar a transmissão desses conhecimentos aos alunos para que se tornem pessoas críticas, transformadoras e democráticas.

Para KISHIMOTO, 2011, as escolas necessitam cultivar a espontaneidade diálogo, convivência em grupo, pois as crianças geralmente não brincam sozinhas sendo que o jogo proporciona oportunidades para ela pensar e falar, ser ela autenticamente, saber combinar momentos de brincadeiras livres (lazer) e atividades orientadas pelo educador (escola).

Para tal intervenção lúdica no espaço escolar é essencial a presença de um educador, para que o mesmo possa facilitar o acesso ao brincar de maneira segura e pedagógica, e com caráter de diversão.

4.1 REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

JOGO DA AMARELINHA

Essa brincadeira recebe diversos nomes no Brasil: maré, sapata, avião, academia, macaca e outros (VON, 2001).

O Jogo da Amarelinha tem origem greco-romana e seu auge aconteceu no Império Romano, onde as comunidades das províncias do norte da Europa com o Mediterrâneo e a Ásia Menor construíam caminhos pavimentados com pedras, oportunizando aos seus soldados espaços adequados para o jogo, e devido aos diversos tipos de transmissão do jogo, possibilitou que o mesmo fosse difundido para outras regiões, para SILVA e GONÇALVES (2010).

O jogo é tradicionalmente brincado com um gráfico rabiscado no chão, constituído por dez casas, onde as crianças tentam chegar ao céu. Com o lançamento da pedrinha, elas vão ultrapassando cada quadrado ou casa, através de saltitos, alternando o pé de impulsão.

A criança deve jogar a pedrinha a começar pelo número 1. Ela irá pulando e não pode pôr o pé no quadrado onde tiver caído a pedra, pulando-o e seguindo até chegar o último. Na volta deve pegar a pedra. Errando o pulo, pisando na linha, ou se a pedra cair fora ou sobre a linha a criança perde a vez (FRIEDMANN, 2004).

Podem-se desenhar vários traçados, como circulares e retangulares.

BRINCADEIRAS DE PULAR CORDA

A Corda propicia às crianças inúmeras brincadeiras e jogos. Entre as formas mais tradicionais destacam-se “o corridinho”, “foguinho-fogão” e “homem bateu em minha porta” (SILVA e GONÇALVES, 2010).

No jogo do “corridinho” as crianças terão que passar pela corda sem tocar na mesma, para isso deverão elaborar estratégias corporais como solução. 18

No “foguinho-fogão” as emoções fiam a flor da pele. Inicialmente, salta-se sob um ritmo cadenciado e no refrão final a corda é girada velozmente, aumentando o desafio enfrentado pela criança.

“Salada, saladinha / Bem temperadinha / Com sal e pimenta / Fogo, foguinho-fogão”.

Ao pular a corda com a música descrita abaixo, a criança é desafiada a realizar movimentos corporais em diferentes planos (alto, médio e baixo) e em constante desequilíbrio (pular num pé só, saltando e rodando e agachados).

“O homem bateu em minha porta e eu abri / Senhoras e senhores ponham a mão no chão / Senhoras e senhores pulem com um pé só / Senhoras em senhores deem uma rodadinha / e vão pro olho da rua”.

VOLENÇOL

Os jogadores serão agrupados em quartetos. Cada grupo estará de posse de um lençol ou toalha, sendo assim, cada jogador deverá segurá-la em cada ponta.

Os quartetos deverão brincar com a bola de voleibol, tentando mantê-la sobre o lençol e não a deixando cair ao chão. Após essa etapa, os quartetos farão a interação com outros quartetos, e assim realizarão lançamentos e recepções das bolas com a toalha ou lençol. A progressão do jogo poderá ser na realização de um jogo de voleibol tradicional com os lençóis.

OS 4 ELEMENTOS DA NATUREZA

O espaço de jogo será demarcado com quatro retângulos, sendo uma área em cada canto da quadra. Os jogadores serão divididos em quatro grupos - Terra, Água, Ar e Fogo. No centro da quadra existirá o jogador-caçador, que deverá chamar dois dos elementos, e assim os jogadores dos elementos citados se movimentarão e trocarão de áreas.

O jogador que for pego pelo caçador, deverá fazer a função de pegador, e o caçador será um dos jogadores dos elementos. Como variação, os jogadores que forem pegos pelo caçador, poderão ajudá-lo na próxima rodada, sendo também caçadores.

COELHINHO SAI DA TOCA

O educador deverá reunir o maior número de alunos para este jogo, afim de ficar mais dinâmico, movimentado e emocionante. Os jogadores serão divididos em grupos de três, e em roda formarão as tocas. Duas crianças darão as mãos formando a toca e outra ficará dentro da toca, que será o coelhinho.

Quando o educador disser: - Coelhinho sai da toca! Todos os coelhos deverão trocar de tocas. Quem não conseguir entrar em alguma toca ficará no centro, esperando uma nova oportunidade.

MALABARES COM BEXIGAS DANÇANTES

Para dar início à atividade, o educador solicitará às crianças que criem formas e movimentos com os balões, sendo inicialmente individualizada e posteriormente de forma coletiva.

Serão distribuídos dois balões para cada participante, sendo que um deverá ser cheio e outro será reserva, em caso de estouro do balão o educando poderá continuar a participar. O educador deverá animar a turma solicitando que se movimente dançando com os balões. O grupo deverá trabalhar coletivamente afim de não deixar nenhum balão cair ao chão. 20

Após a primeira etapa, o educador oferecerá folhas de jornal às crianças. O jornal será usado para tocar o balão. Agora com os jornais e os balões, o educador

estimulará que cada educando crie movimentos diferentes, oferecendo diferentes possibilidades e experiências corporais.

PEGA-PEGA PÉS-DE-LATA

O educador montará os pés-de-lata para todas as crianças. Deverá ser respeitada a idade dos praticantes. As crianças menores necessitam de latas de menor altura.

Inicialmente os educandos experimentarão de forma livre e espontânea o material confeccionado.

Quando todos os participantes já estiverem familiarizados com o material, o educador deverá propor um pega-a-pega. Aquele jogador que for pego deverá assumir a posição do pegador. A brincadeira acontecerá até quando houver motivação e entusiasmo por parte dos praticantes.

ACRESCENTAR UMA PARTE

O grupo de crianças será separado em duas turmas – jogadores em ação e jogadores-plateia. Cada grupo deverá ser composto entre 10 e 15 jogadores.

O primeiro jogador usa ou estabelece contato com uma parte de um objeto grande que apenas ele tem em mente, e sai fora do jogo. Um a um, os jogadores usam ou entram em contato com outras partes do objeto até que o objeto todo seja deixado no espaço. Por exemplo, o primeiro jogador senta e utiliza uma direção, o segundo liga o para-brisa, o terceiro abre a porta do carro e assim por diante.

O educador deverá estimular a participação ativa de todos os jogadores, bem como orientá-los para que a imagem criada seja clara e objetiva. 21

PEGA-PEGA ABRAÇO

Os jogadores estarão dispersos pela área de jogo. O pegador estará de posse de uma bexiga, e este deverá encosta-la no peito de outro jogador que passará a ser o próximo pegador. Para que os jogadores não sejam pegos pelo jogador-pegador, eles deverão abraçar por cinco segundo qualquer outro participante do jogo, ficando assim imune.

O jogo permanecerá ativo até quando houver motivação por parte dos participantes.

XADREZ GIGANTE

A ação é uma simulação em tamanho real do tradicional jogo de xadrez.

O grupo de jogadores será dividido em duas equipes. Cada jogador receberá o colete respectivo à sua equipe, e representará uma peça do tradicional jogo. Cada participante ocupará a sua posição. Nas laterais encontra-se o jogador-orientador de cada equipe que irá ajudar nas movimentações da peças.

O educador deverá ser o árbitro do jogo. As peças eliminadas pela equipe adversária deverão ajudar o jogador-orientador da sua equipe.

Vence a equipe que eliminar o rei primeiro.

COMBATE

Serão formadas duas equipes, e cada jogador receberá um cartão com um cargo e o respectivo valor.

Bomba Atômica 10

General 9

Major 8

Capitão 7

Comandante 6

Cabo 5

Fuzileiro 4

Soldado 3

Cabo Armeiro 2

Detetive espião 1

Bandeira *

Médico *

O jogo será realizado como um pega-pega. Quando um jogador for pego, ele e o seu pegador deverão mostrar qual cargo pertencem. A pessoa que tiver o maior cargo vence, e o perdedor sentará no chão como se estivesse “machucado”. O médico da equipe é o único jogador que poderá salvar algum jogador da sua equipe, porém ele não “pega” ninguém.

Quando duas pessoas com o mesmo valor se encontrarem, as duas “se machucarão”. A bomba atômica, de maior valor, só perde para o cabo armeiro, sendo o único jogador que sabe desarmar a bomba. O objetivo do jogo é achar a bandeira adversária ou exterminar todos os integrantes da equipe adversária.

Podem-se fazer estratégias para guerrear, como por exemplo, esconder o jogador-bandeira.

CONTINUE O DESENHO

Uma cartolina e lápis serão entregues à primeira pessoa do banco da frente de cada equipe, que deverá iniciar um desenho.

O primeiro jogador fará o desenho só que num tempo mínimo o educador pede que passe para o próximo jogador, até chegar ao último do grupo. O educador apresentará posteriormente o desenho realizado pelo grupo.

BASQUETEBOL MÓVEL

A turma será dividida em duas equipes com o mesmo número de jogadores. Cada equipe estará disposta em meia quadra.

Um jogador de cada equipe deverá ficar com o arco (bambolê) acima da cabeça, movimentando-se lateralmente sobre a linha de fundo da quadra adversária. Este estará segurando o arco de forma que as bolas arremessadas passem pelo interior do mesmo, configurando um ponto.

Cada equipe deverá atacar em direção ao arco que corresponde à sua equipe. A equipe adversária deverá dificultar a passagem da bola pelo arco, interceptando-a.

A cada dois pontos marcados, trocam-se o jogador que está em posse do arco.

Ganha a equipe que fizer o maior número de pontos no tempo determinado pelo educador.

CORRIDA DO JOKEM PÔ

O grupo de jogadores será dividido em duas equipes, que estarão posicionadas em colunas e em lados opostos da quadra. O campo de jogo é delimitado por uma linha.

Ao sinal de início, o primeiro de cada equipe deverá correr sobre a linha na direção da equipe adversária até que ambos se encontrem frente-a-frente. Uma rápida partida de "Jó-quem-pô" é disputada. O perdedor voltará para o fim de sua fila e o vencedor continuará correndo sobre a linha, na direção da outra equipe, até encontrar o segundo integrante adversário (que também virá correndo na sua direção) para, novamente, disputar mais uma partida. Quando um integrante (da equipe "A", por exemplo) chegar até o ponto "B", este marcará um ponto para sua equipe. Pode-se variar e enriquecer o percurso da corrida, com obstáculos, curvas etc.

HANDCONES

O educador dividirá os jogadores em duas equipes, localizados em cada metade do campo de jogo.

A ação é um jogo baseado no handebol, porém com algumas regras adaptadas. Sobre as linhas do gol, estarão quatro bancos com um cone, ou lata, sobre os mesmos.

O jogo terá início com a troca de passes e o ponto é marcado, quando o cone da equipe adversária é derrubado após um arremesso. É declarada vencedora a equipe que anotar o maior número de pontos no tempo pré-estabelecido.

CONCLUSÃO

Por se tratar de atividades prazerosas, o lúdico não está pautado numa postura de educador que deixa a criança brincar apenas para passar o tempo, sem nenhum objetivo. Ao contrário o lúdico é um recurso pedagógico que envolve a brincadeira de maneira séria, pois deve ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o educando, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

Nesse sentido, reconhecemos a importância das atividades lúdicas na prática docente e a sua influência na aprendizagem da criança. Portanto, se justifica a importância que o mediador tem na instituição a partir de atividades que contemplem brincadeiras e jogos como fator de aprendizagem significativa, a partir de zona de desenvolvimento proximal.

As reflexões sobre o que consideramos resultar acerca da importância da ludicidade na formação profissional do Pedagogo, indicam-nos que faz-se necessário a universidade e a escola perceber a ludicidade como uma dimensão de valor para a formação do educador. Cabe portanto aos cursos de formação do profissional de educação se engajar também nestas novas práticas educacionais, já que estamos falando do profissional que irá trabalhar com crianças e é possível considerar que os jogos, brincadeiras, fantasias, enfim o lúdico faz parte de toda constituição do indivíduo, independentemente de condições sociais, a ludicidade faz parte da vida de qualquer criança.

Assim, promover a educação lúdica na formação profissional, tomando como base uma graduação que alicerça a constituição da identidade lúdica do futuro pedagogo, implica não apenas atender as demandas pedagógicas dos professores da Educação Infantil e primeiras séries do Ensino Fundamental, mas , igualmente estabelecer uma formação que reformule as condições da profissão docente e que visualize em todo o percurso de sua formação um ideal a ser atingido, ou seja, a ludicidade dentro de sua profissionalização docente.

Através deste trabalho foi possível compreender a importância que o jogo representa em relação ao desenvolvimento individual da criança, físico, sensorial e intelectual. Pedagogicamente representa uma função importante no desenvolvimento de aptidões na aprendizagem em grupo o que favorece a

socialização, a integração, o respeito, a solidariedade, o respeito, de camaradagem, a unidade, a responsabilidade e outros valores que permitem o crescimento harmonioso equilibrado.

A utilização dos jogos, possibilita que o indivíduo depare com sua dificuldade e aos poucos sem perceber os erros desaparecem e os acertos vão aumentando. E com o passar do tempo, vem o sucesso, pois o problema foi solucionado.

Então podemos dizer que jogar e aprender andam juntos, é através do lúdico/jogo que podemos observar os prazeres frustrações, desejos e principalmente que o professor faça do jogo ou da brincadeira um momento onde a criança terá um aprendizado significativo no decorrer de sua vida.

REFERÊNCIAS

Apostila – A historicidade do lúdico na abordagem histórico – cultural de Vygotsky, u7m olhar atento na Educação Infantil com a ludicidade.

CARDOSO; M.C. Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil/Programa Pós – graduação – Mestrado em Educação/FACED/AFBA. 2008.170f.

FRIEDMANN; Adriana. **Brincar: Crescer e aprender. O resgate do jogo infantil.** São Paulo. SP: Moderna, 1996.

KISHIMOTO; T.M (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 2ª ed. São Paulo: Cortez. 1997.

LUCKESI; Cipriano. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna disponível em: <https://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em 30/10/2017.

NEGRINE; Airton, Recreação na hotelaria: **o pensar e o lúdico**, Caxias do Sul: Edusc, 1994.

SANTOS; S.M.P. **O lúdico na formação do Educador** (org). Petrópolis: Vozes, 1997.

VIGOSKI, Ley Seminovich. **Psicologia Pedagógica.** Trad. Cláudia Schiling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

____ **A formação Social da Mente.** Trad. José Cipolla Neto. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.