



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

MARIANI CORRÊA DOS SANTOS

**O BRINCAR COMO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA
MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL SANTA
TEREZINHA**

ABAETETUBA/PARÁ

2018

MARIANI CORRÊA DOS SANTOS

O BRINCAR COMO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL SANTA TEREZINHA

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)**

S237b Santos, Mariani Corrêa dos.
O brincar como aprendizagem na educação infantil da escola municipal de educação infantil e ensino fundamental Santa Terezinha / Mariani Corrêa dos Santos. — 2018.
45 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. Ludicidade. 2. Infância. 3. Aprendizagem. I. Título.

CDD 370

MARIANI CORRÊA DOS SANTOS

**LUDICIDADE: ENVOLVENDO O BRINCAR COMO APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL
SANTA TEREZINHA.**

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)

Dedico este trabalho a minha equipe “AMOR” e minha família amada que tanto amo, meus irmãos, Antonildo, Marcileni, Antonilson, Marileni e Adenilson e, especialmente, aos meus queridos pais, Antônio Maria Sousa dos Santos e Maria da Graça Corrêa dos Santos, por serem exemplos na minha vida e excelente pais, na motivação e por serem responsáveis deste sonho realizado. Orgulho-me em compartilhar com vocês essa vitória.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a Deus por iluminar meus caminhos e me dar forças para seguir em frente em todos os acontecimentos da minha vida.

Aos meus pais Antônio e Maria da Graça pela educação que me proporcionaram, pelo apoio em todos os momentos de minha vida e estudos, vocês são o meu exemplo “MAIOR” e o meu porto seguro em tudo.

Aos meus irmãos, Antonildo, Marcilene, Antonilson, Marilene e Adenilson que sempre me incentivaram nessa caminhada.

A minha tia Socorro que foi como uma mãe para mim com suas preocupações e carinhos em todos o percurso.

A minha ex-diretora Leidilena e sua irmã Cleidilena que fizeram a minha inscrição para exercer esse curso.

A minha amiga Marcilene que sempre me incentivou em meus estudos e o seu marido Quaresma que colaborava com as viagens até território da universidade.

A minha equipe “AMOR” que foi uma dádiva de Deus em minha vida pelo apoio e por todos os momentos felizes que passamos juntas, a Marcilene, Luciane, Kátia Regina, Marcia Cristina e Maria do Socorro que fomos criando laços maravilhosos dessa amizade durante esses anos. Também a todos os outros colegas da turma pedagogia “A 2014” da sala que direta ou indiretamente contribuíram para a minha formação.

A Universidade do Pará de Abaetetuba, que me acolheu e contribuiu para a minha formação.

A todos os professores que contribuíram com os seus conhecimentos de teorias e práticas durante essa jornada.

A minha orientadora Thais Pinheiro Abreu Vasconcelos pela compreensão e paciência durante as orientações que não médio esforço para me ajudar.

E a todos aqueles que de alguma forma contribuíram para esta etapa de minha vida torna-se realidade, o meu MUITO OBRIGADO À TODOS!

Epígrafe

*Educar é impregnar de sentido
O que fazemos a cada instante
Paulo Freire*

RESUMO

O trabalho tem como objetivo analisar como os professores da educação infantil desenvolvem as atividades lúdicas no cotidiano escolar na escola Santa Terezinha. Para realiza-lo foi elaborado uma pesquisa qualitativa, por meio de livros, sites e fontes que tratam sobre o tema pesquisado, buscando compreender o que alguns teóricos entendem sobre o tema: O Brincar como aprendizagem na educação infantil e ensino fundamental da escola Santa Terezinha, levando em conta utilização desses recursos didáticos no processo ensino aprendizagem da criança nesta fase da vida, neste sentido, será analisado de que forma está sendo utilizada em sala de aula esses recursos didáticos, pois, sabemos que o ato de brincar é de fundamental importância a ser utilizada no dia-a-dia na vida da criança, para isso, precisa ter um objetivo educativo. Esses recursos didáticos precisam ser utilizados, principalmente, na educação infantil que é a primeira etapa da vida da criança, onde frequentemente a criança utiliza esses recursos didáticos e lembra de sua infância, por esse motivo é indispensável. Também irá ajudar a contribuir para o desenvolvimento da criança, por isso, esses recursos didáticos é de suma importância ser utilizado no âmbito educacional, mas também precisa ser vista, tanto para o educando como para o educador como uma forma de diversão, ensino e aprendizado. Também vem discutir como os educadores da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Santa Terezinha, utilizam suas práticas educacionais e como está sendo utilizada o lúdico no ambiente escolar; e de que forma contribui para a formação do sujeito. Com base na teoria de Vygotsky que diz que o homem é sócio- histórico, o resgate as transformações em que a criança passou e as teorias que afirmam a importância do lúdico para a aprendizagem do educando, também relata a importância de uma educação que contemple a ludicidade em sua prática. Portanto, a reflexão que nos repassa é que o homem se relaciona com os meios e sua produção, ou seja, com a sociedade que vive a partir de suas relações e contradições, a criança cria, assimila e aprende, por tanto, a formação e construção da criança depende muito do meio que ela está inserida. Por isso, essa pesquisa foi de fundamental importância e contribuiu, tanto para a escola proposta, crianças e professores quanto para a minha formação enquanto pessoa e profissional quanto educadora, levando a refletir que o brincar precisa ser pensado como um suporte de recursos didáticos como ensino-aprendizado, tanto para o educador como para o educando.

PALAVRAS-CHAVES: Ludicidade. Infância. Aprendizagem.

ABSTRAT

The aim of the work is to get educators to know and reflect the importance of the use of play activities as a support in the teaching process of the child; and how this tool is used in the classroom, because we know that the act of playing is of fundamental importance to be used in the day to day life of the child, for this, it must have an educational objective. These resources need to be used mainly in early childhood education, which is the first stage of the child's life, where he often uses this tool and remembers his childhood, which is why he is indispensable. It will also help to contribute to the other series, so this instrument is of great importance to be used in education, but also needs to be seen both for the student and the educator as a form of fun, teaching and learning. It also discusses how the educators of Santa Terezinha Elementary School use their educational practices and how play is being used in the school environment; and how it contributes to the formation of the subject. Based on Vygotsky's theory that man is sociohistorical, the rescue of the transformations in which the child has passed and the theories that affirm the importance of the playful to the student's learning, also reports the importance of an education that contemplates the playfulness in their practice. Therefore, the reflection that comes to us is that the man is related to the means and its production, that is, to the society that lives from its relations and contractions, the child creates, assimilates and learns, therefore, the formation and construction of the child depends very much on the environment that it is inserted.

KEYWORDS: Ludic. Childhood. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL	11
2.1 A Educação Infantil como Primeira Etapa da Educação.....	12
2.2 A importância do brincar para o desenvolvimento infantil.....	15
2.3 Jogo, Brincadeira e Brinquedo	17
3 A INFÂNCIA E AS RELAÇÕES A PARTIR DO LÚDICO.....	20
3.1 A brincadeira de faz de conta na educação segundo Vygotsky	21
3.2 O lúdico e desenvolvimento da psicomotricidade infantil.....	22
3.3 O Lúdico e o Desenvolvimento Cognitivo Infantil.....	23
3.4 Afetividade, Motivação e Aprendizagem.....	25
4 O LÚDICO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NO AUXÍLIO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	29
4.1 O Lúdico No Contexto Educacional.....	30
4.2 O Lúdico na formação do professor.....	31
5 A PERCEPÇÃO DOS EDUCADORES SOBRE A LUDICIDADE COMO UM SUPORTE AUXILIADOR NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO INTERIOR DO MUNICÍPIO DE ABAETETUBA DO PARÁ.....	32
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho envolve o brincar como aprendizagem na Educação Infantil da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santa Terezinha, despertou meu interesse pelo fato, de o brincar, ser visto como papel principal na aprendizagem e na educação da criança. Haja visto que, desde sua casa a criança traz consigo o prazer e a necessidade do brincar. É através de jogos, brinquedos e das brincadeiras que a criança aprende a se desenvolver mais rápido, com atitudes afetivas e socializadora que proporcionam a expressão dos sentimentos de várias maneiras. Para essa pesquisa buscou-se entender o que alguns autores compreendem sobre os jogos, brinquedos e as brincadeiras na aprendizagem, no desenvolvimento infantil e a importância da ludicidade na prática do docente.

Dessa forma, diante de vários temas, a escolha deste tema, foi feita por considerar ser de suma importância tanto na formação da vida do educando como também do educador.

Serão discutidos os seguintes pontos, o brincar na educação infantil; a educação infantil como primeira etapa da educação; a importância do brincar para o desenvolvimento infantil; jogo, brincadeira e brinquedo; a infância e as relações a partir do lúdico; a brincadeira de faz de conta na educação da criança, segundo Vygotsky; o lúdico e o desenvolvimento da psicomotricidade infantil; o lúdico e o desenvolvimento cognitivo infantil; a afetividade, motivação e aprendizagem; o lúdico como instrumento pedagógico no auxílio do processo de ensino-aprendizagem da criança, o lúdico no contexto educacional; o lúdico na formação do professor.

Esses pontos vieram contribuir para a reflexão e o incentivo da importância desses recursos lúdicos na formação profissional do educando e na vida do educador. Neste sentido, observa-se como o educando na educação infantil aprende, cria e utiliza as brincadeiras, jogos e brinquedos.

Nessa fase, além de assimilar, o mesmo aprende a se construir como indivíduo e com o mundo a sua volta. O tema busca refletir a importância da utilização de trabalhar com a ludicidade como um recurso didático que ajuda a dar continuidade na infância, e ao mesmo, tempo dar incentivo para a criança aprender de uma forma mais prazerosa, aprendendo como lidar com diversas situações no seu cotidiano. Também tem como problema como os professores da educação infantil desenvolvem as atividades lúdicas no cotidiano escolar na escola estudada,

por tanto, compreender e refletir como o educador pretende agir em sala de aula, assim como deve utilizar esses recursos, como um suporte significativo na vida do sujeito e não deixar que a criança brinque por brincar, mas que brinque com um objetivo de aprender, ou seja, que esse recurso não sirva de passa tempo, que seja um recurso que incentive e contribua para a formação dessa criança através trocas de experiências que possa contribuir para a socialização do mundo com si e a sociedade que está inserida. Precisou analisar como os professores da educação infantil desenvolvem as atividades lúdicas no cotidiano escolar da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santa Terezinha. Sabemos que ainda em muitas escolas é um desafio o uso desses recursos didáticos presente na prática educacional.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, n 9.394/96 em seu Artigo 29, diz que a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Por tanto, sabemos que já estamos no século XXI, mas que, ainda existe os grandes problemas com escolas e professores que ainda trabalham na forma tradicional, limitando ação educativa, sem dar oportunidade de conhecer a importância da infância e lúdico no âmbito educacional.

Por esse motivo o trabalho de pesquisa vem mostrar o processo histórico da ludicidade e o seu significado na educação infantil, assim como, compreender como os professores vem desenvolvendo a ludicidade na educação infantil e por fim compreender a relação família e escola no processo da ludicidade na educação infantil. Sabemos que algumas escolas utilizam alguns recursos tecnológicos modernos como: computadores, tabletes, televisão, DVD, jogos, brinquedos e brincadeiras, mas, não é conhecido a real importância desses instrumentos com um objetivo de ensino e aprendizado. Em seguida, como afirma alguns teóricos, falarei sobre as escolas e os professores que precisam ter essa compreensão da importância da utilização do lúdico no planejamento educacional, de seus conteúdos diários a ser trabalhado com as crianças e da importância de envolver a ludicidade e aprendizagem em suas metodologias continuadas, com busca de ajudar no processo histórico e social da criança, de uma forma lúdica e de qualidade.

2 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A presente seção abordará a respeito do brincar na educação infantil, em seguida, falaremos sobre a educação infantil como primeira etapa da educação, e que é de fundamental importância do brincar para o desenvolvimento infantil e também falaremos sobre o jogo, brincadeira e brinquedo.

A presente seção discute sobre o brincar na educação infantil, para isso, fez-se um estudo de material bibliográfico, de autores adeptos a temáticas, os quais, relatam que o brincar na educação infantil traz consigo uma característica da infância fundamental para o processo de ensino-aprendizagem. Neste sentido, o mesmo poderá ser trabalhado uma série de experiências vivida pelo sujeito que precisa ser levado em consideração as necessidades da criança como: brincadeiras que proporciona a criança um contato com sentimentos de alegria, sucesso, valores, realizações de seus desejos, angústias, entre outros, além de, contribuir para o desenvolvimento futuro do educando.

O brincar é aprender através das brincadeiras é se relacionar com os outros; esse instrumento é de fundamental importância, principalmente na educação infantil. Sabendo que a educação infantil é a base de todas as outras, precisa ser trabalhada de forma adequada; através do brincar a criança constrói e aprende a viver no coletivo, as regras, o conviver com o meio e a sociedade que está inserido, por isso, o brincar precisa ser visto como um suporte que estimule e facilite a criança em vários aspectos de sua vida tais como: intelectual, social e a física, pois é um recurso didático importante na vida e no desenvolvimento infantil.

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).

O brincar relaciona-se com o ensino e aprendizagem da forma que a criança aprende as experiências vivenciadas na vida. As brincadeiras são importantes na vida da criança permitindo que imagine e crie um mundo de faz de conta consciente, envolvendo as observações que existe no seu cotidiano, além de, também contribuir com relação com o mundo. Neste sentido, o brincar precisa ser trabalhada de forma livre e prazerosa no ambiente escolar, precisa ser respeitada a faixa etária da

criança. Além de estimular a criança em várias dimensões, permite que a mesma contribua diretamente para a construção do conhecimento e desenvolve relações de confiança consigo e com os outros.

2.1 A Educação Infantil como Primeira Etapa da Educação

De acordo com os estudos que defende a Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica para o desenvolvimento do sujeito, a mesma surge da compreensão da importância dessa etapa na vida do educando, mas para conseguir seu espaço ocorreram muitas lutas e consequências como a questão da urbanização e industrialização. Destaca-se a organização familiar, a participação das mulheres no mercado de trabalho, entre outras situações.

Por causa da industrialização surgiram também as revoluções operárias, que lutavam por melhores condições de trabalho e uma educação para as crianças; para garantir uma educação de qualidade, independente de classe social, porém, os movimentos do maior número de instituições mantidas era pelo poder público.

Portanto, o primeiro país a funcionar a creche foi a França nos séculos XVIII, onde objetivo das creches era acolher as crianças pobres, que moravam nas ruas, as que eram filhos de pais operários. Nesta mesma perspectiva, se percebe que a creche já surgiu com a marca de atender uma específica classe da sociedade. Na Europa, além dessa questão, as creches também tinham um propósito educativo.

Somente em 1899, foi inaugurado no Brasil, a primeira creche para os filhos de operários onde as crianças da elite eram educadas em instituições dominantes “Jardins da Infância”, o símbolo do progresso na Europa. No entanto, na década de 1980, as crianças não tinham o direito de sujeito pelo Estado, ou seja, direito de cuidados e educação. Dessa forma, se percebe que as creches surgiram apenas pela necessidade de amparar e não do direito educativo, pela necessidade das famílias trabalharem, pelo trabalho das mulheres, entre outros.

A Educação Infantil foi reconhecida formalmente na constituição somente em 1988, ao determinar em seu artigo 208, inciso IV do Art. 208 que “o dever do Estado, foi pressionado com a educação será efetivado mediante a garantia (...) atendimento em creche e pré-escola às crianças de 0 a 6 anos de idade” (BRASIL, 2004, p. 122). Também foi elaborado outras leis como O Estatuto da criança e do Adolescente em 1990 e a conferência Nacional de Educação para Todos em 1994.

Foi com a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) em 1996, que a Educação Infantil passou a ser colocada como a primeira etapa da Educação Básica, no Brasil, a qual propõe que os municípios passam a ter obrigação de disponibilizar espaço e vagas para atender as crianças de suas localidades. De acordo com o artigo 29, a Lei 9394/96 estabelece, ainda, as finalidades da Educação Infantil, como será ofertada e como se dará a avaliação nessa modalidade de ensino.

Art. 29 A Educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem com finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A partir desse estudo, compreendemos a Educação Infantil como um processo histórico e sociocultural que dependem do espaço e do tempo, as condições e oportunidades de apreender e se desenvolver como sujeito crítico e reflexivo para a sociedade. A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica defendida da seguinte forma de acordo com a faixa etária (todos com a data base até 31/03):

- Berçário 1- menor de 11 meses;
- Berçário 2-1 ano completo;
- Maternal 1- 02 anos completos;
- Materna II -03 anos completos;
- Pré I -04 anos completos; e
- Pré II -05 anos completos.

O atendimento é realizado no período diurno, em jornada integral (igual ou superior a 7 h diárias) ou parcial (mínimo de 4h diárias). A educação infantil no Brasil é ofertada em creches, pré-escolas, escolas, centros ou núcleos de educação, que podem ser públicas ou privadas, mais é um direito humano e social de todos as crianças até seis anos de idade, sem distinção de origem geográfica, cor de pele, sexo, deficiência física ou mental, nível socioeconômico ou classe social.

De acordo com o contexto histórico o lúdico surge da ideia de imitação desde a evolução do ser humano onde ainda não havia a ideia de separação entre brincadeira e trabalho; no entanto, na sociedade primitiva a criança aprendia a partir do contato com a prática diária, ou seja, a mesma aprendia para sua própria sobrevivência. De acordo com (Oliveira e Calunga, 2011, p; 63):

O lúdico proporciona o contentamento, um encontro consigo, com o outro e com as coisas. Possibilita dar asas ao imaginário e ao mesmo tempo, viver a realidade do instante proporcionar a outra percepção e a devida atenção e cuidado com o outro, o que dá verdadeiro sentido à vida.

Nessa perspectiva, o lúdico é espontâneo e se relaciona com o prazer usando a criatividade e a imaginação. Nasce do contato com as experiências, desta forma, se percebe que a ludicidade sempre esteve presente no cotidiano da criança, pois quando a mesma manuseia o arco, a flecha, os cipós e outros instrumentos que provinham da própria natureza a ludicidade se fazia presente. Segundo o que afirma Aguiar (2006, p. 23):

[...] 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.

Com base, a citação acima, a educação ocorria de maneira espontânea, se passava de geração em geração, de pai para filho e estavam também presentes entre várias sociedades; apresentando uma importância muito significativa do lúdico na vida da criança. Segundo Vygotsky (2008) “o homem é sócio histórico, o mesmo se relaciona com os meios de produção e com a sociedade que se organiza a partir de suas relações e contradições.”

De acordo com o pensamento do autor se percebe que há uma aprendizagem fundamental no surgimento da ludicidade na vida da criança; através das atividades prazerosas, as brincadeiras desenvolvidas e possibilitadas pelo educador, a criança usa a imaginação e aprende de uma forma mais prazerosa, possibilita o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

Desta forma, contempla-se uma educação que ensine por meio da ludicidade na prática. As brincadeiras dão possibilidades para as crianças viverem a infância; observando a imitação da família, médicos, cozinheiros, até de outras crianças; devido as brincadeiras, os brinquedos e jogos, aprendem a se comunicar, interagir com as outras crianças, estabelecendo relações e contradições do meio que vive.

A educação infantil é a base para o futuro e a infância é um fator principal, na vida da criança, que precisa ser levado em consideração de modo adequado.

Segundo Aries (1986) “está sofre transformações em decorrência dos elementos sociais, políticos, culturais e econômicos (...)”. Portanto, a reflexão para o educando depende do momento histórico da sociedade que está inserida, onde tem mudanças contínuas, e as brincadeiras é a melhor forma de ensinar o convívio, as regras, a solidariedade, o respeito aos outros, a ética de vida, dá possibilidade ao ensino e aprendizado de uma forma prazerosa e contribui no desenvolvimento físico, mental e social da criança.

2.2 A importância do brincar para o desenvolvimento infantil

O brincar para o desenvolvimento infantil é uma das principais características da infância, segundo Froebel (1912c, pp. 54-55):

Brincar é a fase mais importante da infância - do desenvolvimento humano neste período – por ser a auto ativa representação do interno – a representação de necessidades e impulsos internos.

Por meio do brincar, a criança consegue ter consciência de si, dos outros, do mundo e das relações existentes entre estes, representando na brincadeira a maneira como enxerga sua cultura, sua realidade e o meio o qual está inserida. Para Kishimoto (1997, p. 20),

A brincadeira pode ser vista como: “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, onde permite diferenciar cada brincadeira e um objeto.

Também contribui Piaget (1971) sobre o brincar:

Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Nessa mesma perspectiva, observamos que o brincar é um meio de expressão e crescimento da criança, onde precisa ser olhado de uma forma diferenciada pelo educador, não ser vista apenas como uma forma de divertimento; mas sim, como um recurso significativa no ambiente escolar, principalmente nas séries iniciais. Percebe-se que o brincar faz parte da vida do sujeito, sendo que através do mesmo a criança aprende de uma forma mais prazerosa e consegue relacionar-se com os outros sujeitos e também desenvolver a sua atenção, criatividade, concentração, linguagem, raciocínio lógico, entre outros. Todavia o

brincar precisa ser pensado de que forma é repassado, deixando a criança a vontade, mas pensando nesse instrumento lúdico como um objeto de incentivo e ensino-aprendizado para a vida em sociedade.

Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas. Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações (ZANLUCHI, 2005, p.89).

Neste sentido, através do brincar a criança desenvolve vários aspectos tanto emocionais como psicomotor, sociocultural e outros, e também produz novos significados que não seriam possíveis se não fosse estimulada; ela passa a expressar seus sentimentos e a criar vínculos mais duradouros, passando assim a ter um novo olhar diferenciado diante das situações que vão surgindo, desenvolvendo o raciocínio, o saber ganhar e perder, e a ter a capacidade de julgar e argumentar.

(...)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).

Portanto, o brincar deve estar presente no processo de ensino-aprendizagem das crianças, isso irá depender muito da ação do professor em utilizar as brincadeiras em suas aulas, pois por meio das mesmas os alunos terão mais facilidade em aprender de forma significativa e prazerosa.

2.3 Jogo, Brincadeira e Brinquedo

Durante muito tempo, o jogo, brincadeira e brinquedo eram vistos com o mesmo significado, uma simples maneira de divertimento e passa tempo. Nos dias de hoje, percebemos que há diferenças entre eles, pois cada um tem o seu termo de definição, podemos observar no dicionário Larousse (1982):

Jogo = Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol; jogos olímpicos; jogo de damas; jogo de azar; jogo de empurra. Brinquedo = Objeto destinado a divertir uma criança. Brincadeira = Ação de brincar, divertimento. / Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. / Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro.

Cada termo tem seu significado e sua forma de uso, pois o jogo percebe-se ser mais forte, pois quando é exercido trabalha muito a mente, no entanto, o jogo por si só, se constitui em ação e associa ao movimento. O jogo também pode ser visto como um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto, pois em qualquer jogo, quando se joga, está praticando as regras e desenvolvendo uma atividade lúdica, cada jogo é atribuído por culturas diferentes, pelas regras e objetos dependendo de cada cultura e da forma é utilizado. Através do raciocínio o sujeito aprende de uma forma mais prazerosa, além de, ser um elemento de ensino possibilitador para colocar em ação um pensamento que rumo para uma nova estrutura. Segundo Vale (2008, p. 97):

O jogo é integrador, ajuda a liberar e canalizar suas energias, propicia condições de liberação da fantasia, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança e, na medida em que joga, ela vai se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo.

Com essa mesma concepção, entender e refletir sobre o mundo da criança, a forma de pensamentos sobre o jogo e a infância é de fundamental importância. O jogo pode ser reconhecido por meio de quatro características formais: a voluntariedade; as regras; a relação espaço e tempo; e a fuga da vida real.

Para Piaget o jogo é estruturado em três categorias: o jogo de exercício, onde o objetivo é exercitar a função em si; o jogo simbólico, onde o indivíduo se coloca independente das características do objeto, funcionando em esquema de assimilação; e o jogo de regra, no qual está implícita uma relação interindividual que exige a resignação por parte do sujeito. Piaget cita ainda uma quarta modalidade, que é o jogo de construção, em que a criança cria algo. Está última situa-se a meio caminho entre o jogo e o trabalho, pelo compromisso com as características do objeto.

Tais modalidades não se sucedem simplesmente acompanhando as etapas das estruturas cognitivas, pois, tanto o bebê pode fazer um jogo de exercício, como também uma criança poderá fazer sucessivas perguntas só pelo prazer de perguntar. Pois, a origem do jogo está na imitação que surge da preparação reflexa.

Através de cada uma delas, as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade, tanto individual como no coletivo, no entanto, essa relação apresenta valores significados para uma formação e desenvolvimento integral-motor, afetivo-social e psíquica.

Já a brincadeira, vem ser uma forma de divertimento para a criança no seu dia a dia, se torna uma atividade continua, que é utilizada de forma espontânea e prazerosa, sem compromisso com o espaço. No entanto, sem perceber, a criança, brincando se diverte e faz exercícios corporais e mentais, construindo seus conhecimentos e aprendendo a viver no coletivo.

A é brincadeira transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração à outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea (MALUF, 2003).

Para a criança a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação não depende de regras, de formas rigidamente estruturada, para surgir basta uma bola, um espaço para ocorrer ou como um risco no chão (VELASCO, 1996).

Segundo Vygotsky (1994), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantil, tanto nas tradicionais, naquelas de faz de conta, como ainda nas que exigem regras.

De acordo com os autores, a brincadeira não é um passa tempo, mas um recurso que pode fazer a criança se desenvolver usando a imaginação de criar e ao mesmo tempo constrói, através da imitação, valores e regras de saber aprender a viver no coletivo, de ganhar e saber perder. Por meio da brincadeira as crianças passam a assumir papéis diferentes, vivenciam responsabilidades diferentes, desde ser responsáveis pelas brincadeiras, ou não, sendo que as mesmas, dão opinião e se expressam nesse ato, assim, o sujeito passa a interagir e, na prática, aprende com mais domínio.

(...) no mundo do brinquedo e dos jogos o qual o educador aprende a editar as regras, a brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana supõe contextos social a partir dos quais o aprendiz comanda uma nova realidade e estabelece suas normas. (2003, p. 02).

Portanto, a participação das pessoas no mundo das brincadeiras proporciona a relação entre a imaginação e a realidade, dessa forma, a criança constrói relações de conhecimento e respeito com o meio em que está inserida.

Na obra “A criança e seu mundo” (1976), Winnicott faz colocações fundamentais sobre a brincadeira. Dentre elas podemos citar: As crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeiras física e emocional (...); deve-se aceitar a presença da agressividade, na brincadeira da criança(...); a angústia é sempre um fator na brincadeira infantil e, frequentemente, um fator dominante; (...) a brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência; (...) as brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada. Os adultos contribuem, neste ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança”.

Vale ressaltar que as experiências de viver em uma área de transição da experiência, onde através da brincadeira, dependendo de sua cultura, haja respeito à realidade interna e externa.

Nesta mesma perspectiva o brinquedo também é uma atividade indispensável na vida da criança, pois é uma forma de entretenimento com os outros sujeitos, desenvolvendo vários aspectos tais como: afetivo, social, cognitivo e físico. Segundo (LEONTIEV, 1998b):

O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

Neste sentido, percebe-se que o brinquedo é uma atividade fundamental na formação integral da criança, pois passa a representar situações as quais já foram de alguma forma vivenciadas por ela em seu meio sociocultural, e quando estimuladas no ambiente escolar permite vivenciar e manifestar sua natureza singular, pois brincando, a inteligência e a sensibilidade estão sendo desenvolvidas.

3 A INFÂNCIA E AS RELAÇÕES A PARTIR DO LÚDICO

Nesta seção falar-se-á sobre a importância da infância e as relações a partir do lúdico, em seguida, a brincadeira de faz de conta na educação da criança, segundo Vygotsky, também discutirá o lúdico e o desenvolvimento da psicomotricidade, ainda nessa mesma seção com ênfase o lúdico e o desenvolvimento cognitivo infantil e por último falaremos sobre afetividade, motivação e aprendizagem. Desta maneira, percebe-se que o brincar está diretamente interligado a infância, onde a atividade lúdica funciona como um elo integrador, tendo uma real importância na vida da criança.

Uma forma de considerar que o brincar faz parte da infância é o fato de desenvolver várias competências e habilidades, tais como: cognitiva, motora, social, biológica e afetiva, entre outros; possibilitando a criança, através do imaginário, expressar suas angústias, dificuldade, emoções, entre outros, que muitas vezes com as palavras não seriam possíveis expressar.

Portanto, o lúdico, que é um instrumento facilitador para o desenvolvimento integral da criança, possibilita um significado de fundamental importância no ensino-aprendizagem, fazendo parte nas relações da vida do sujeito. Dessa forma, podemos dizer que a realidade e o lúdico intercalam-se e fazem parte do funcionamento como atividades úteis e necessárias à vida do sujeito.

Vale ressaltar, que a infância e as relações a partir do lúdico andam juntas, ou seja, que ao brincar a criança também adquire a capacidade de simbolização no mundo, por meio das brincadeiras mais comum a criança terá a oportunidade de conhecer e de construir-se socialmente, permitindo que possa vencer realidades, medos, angústias e outros.

Através do brincar, a criança poderá explicitar as diferentes percepções concebidas dentro de seu contexto familiar e social. Nessa mesma perspectiva, a relação a partir do lúdico, ajuda no desenvolvimento da criança, num processo de construção de uma série de fatores, assim, as famílias juntamente com o membro escolar, precisam compreender utilizar a ludicidade.

3.1 A brincadeira de faz de conta na educação segundo Vygotsky

Quando nos deparamos com crianças no ato de brincar, crê-se que as mesmas estão envolvidas em um mundo imaginário, isto é, o faz de conta, onde assumem um determinado papel de acordo com a brincadeira, sendo mais comum as crianças imitarem as pessoas que estão mais próximas como: os pais, irmãos, tios, entre outros; também na escola, tais como: professores, diretores e outros.

A brincadeira cria zona de desenvolvimento proximal da criança que nela se comporta além do comportamento habitual para sua idade, o que vem criar uma estrutura básica para as mudanças da necessidade e da consciência, originando um novo tipo de atitude em relação ao real. Na brincadeira, aparecem tanto a ação na esfera imaginativa numa situação de faz-de-conta, como a criação das intenções voluntárias e as formações dos planos da vida real, constituindo-se assim, no mais alto nível do desenvolvimento pré-escolar." (Vygotsky, 1984, p.117).

Nesta mesma perspectiva, o faz de conta vem desenvolver na criança o pensamento abstrato, pois nas situações imaginárias também há definições de regras, fundamentais para o convívio em sociedade.

É de suma importância no desenvolvimento da criança os jogos simbólicos, onde, por exemplo, ao se deparar com um graveto pode transformá-lo, em sua imaginação, em uma cobra ou, um pedaço de madeira em um barco, isso vai depender do grau de evolução para a atribuição de novos significados. Todavia esses momentos lúdicos podem ser individuais ou coletivos.

(...) a maior parte dos jogos de faz de conta também tem qualidade social no sentido simbólico, envolve transações interpessoais, eventos e aventuras que englobam outras características e situações no espaço e no tempo. O jogo imaginário acontece com pares ou grupos de crianças que introduzem objetos inanimados, pessoas e animais que não estão presentes no momento (SINGER, 1973, p. 59).

De acordo com o autor, se percebe que os jogos são atividades estimuladores do desenvolvimento, onde a criança consegue refletir e colocar em ação seus pensamentos, suas manipulações e suas imaginações e também possibilitam trabalhar em coletividade, ajudando no desenvolvimento cognitivo e a sustentação do ensino-aprendizagem. Neste sentido, é fundamental o jogo ser desenvolvido em sala de aula, pois possibilita estimular habilidades de situações e problemas de um certo objeto. Segundo Kishimoto (1994, p.22):

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo que pode receber também a denominação geral dos jogos educativos (KISHIMOTO, 1994,p. 22).

Vale salientar que devemos perceber a grande importância dos objetos simbólicos, ou seja, brincadeiras, brinquedos e jogos na educação da criança, pois a mesma aprende, se desenvolve e constrói a sua própria personalidade no coletivo e no individual. A escola tem o papel fundamental de respeita a realidade da criança e criar possibilidade para o desenvolvimento em seu meio sociocultural.

3.2 O lúdico e desenvolvimento da psicomotricidade infantil

Há uma visão cada vez maior da importância do lúdico e desenvolvimento da psicomotricidade infantil no processo que envolvem o ensino e aprendizado. A partir de diferentes práticas pedagógicas, observa-se que o uso dos jogos na educação infantil quase sempre se fundamenta nos estudos sobre as atividades lúdicas, seu papel no desenvolvimento infantil, onde precisamos valorizar o ato de brincar como um instrumento de ensino e aprendizagem. O desenvolvimento da psicomotricidade vem como intuito de contribuir para incentivar a reflexão e buscar conhecer o corpo nas suas relações, transformando em um instrumento de ação.

A educação psicomotora antes de ser um método definido é um instrumento no contexto educativo, indispensável nas aprendizagens escolares, ser aplicada desde a escola maternal, aonde dará início a outras séries iniciais que também não podem ser desprezadas.

As atividades motoras na educação também contribuem para o desenvolvimento global das crianças, podemos perceber que as mesmas passam por fases diferentes umas das outras e cada fase exige atividades propicias para cada faixa etária.

Na psicomotricidade, a relação, a vivência corporal e a linguagem simbólica são imprescindíveis, permite que a criança viva e atue no seu desenvolvimento motor e cognitivo; a mesma precisa ser compreendida pelo profissional como um objeto educativo, conforme afirma Negrini (2003, p.23):

(...) para atuar na educação infantil, o profissional necessita ter ampla compreensão das teorias que tratam do desenvolvimento humano, necessita saber quais as diferenças entre uma e outras, mais antes de tudo necessita formar convicções que lhe permita relacionar a teoria que adota com a prática pedagógica que oferece através de suas ações. Ou quem sabe ao contrário, necessita refletir sobre a prática que adota para compreender melhor a teoria que a sustenta.

De acordo com o autor, observa-se que há uma responsabilidade muito grande no ato de ensinar, pois, a construção da história do desenvolvimento humano constitui-se em meios à reflexos e valores sociais que se estabelecem no decorrer dos anos.

A ludicidade é um processo próprio do desenvolvimento humano, que é significativo como função nas atividades propostas às diversas etapas da vida escolar, com isso, percebe-se a necessária aplicação desses recursos na atividade do docente, por este instrumento ajudar na formação psíquica, social e física.

Nesse sentido, a psicomotricidade envolve característica do desenvolvimento humano como: corpo em movimento e mente de maneira inteligíveis; trabalha aspectos cognitivos culturais e motores. Desenvolve também os aspectos comunicativos do corpo, dando ao indivíduo a responsabilidade de domínio corpóreo e da mente. Por isso, o lúdico e o desenvolvimento da psicomotricidade na educação infantil traz um novo caminho e uma nova perspectiva no desenvolvimento global da criança, vivenciando todas as etapas de seu desenvolvimento.

3.3 O Lúdico e o Desenvolvimento Cognitivo Infantil

O ser humano, desde a sua concepção passa por um processo de desenvolvimento cognitivo entre o sujeito e o meio que está inserido. A infância é a fase muito importante na vida do sujeito, durante esse período a criança começa a aprender a se adequar ao mundo, criando, imaginando e construindo uma série de atores.

“O desenvolvimento humano refere-se ao desenvolvimento mental e ao crescimento orgânico. O desenvolvimento mental é uma construção contínua, que se caracteriza pelo aparecimento gradativo de estruturas mentais” (BOCK, 2002, p.98). Por crescimento orgânico entende-se aquele ligado ao desenvolvimento físico do ser humano, que acontece desde o nascimento; uma outra forma de considerarmos a construção desse conhecimento pela criança se dá

espontaneamente, dependendo de cada fase de desenvolvimento em que se encontra. Segundo Piaget apud Bock (2002) a criança passa por quatro Estágios de desenvolvimento, sendo eles:

- Sensório- motor (0 a 2 anos);
- Pré-operatório (2 a 7 anos);
- Operações concretas (7 a 12 anos); e
- Operações formais (12 anos em diante).

No Período Sensório-Motor, o bebê vai assimilando o mundo através de suas percepções e ações (movimentos), nota-se um crescimento acelerado do desenvolvimento físico, ocasionando novos comportamento e habilidades. Em relação a linguagem, caracteriza-se pelo balbucio, mais conhecida como ecolalia, cujo significado é a repetição de sons de palavras. Como por exemplo, a criança diz “mama” para dizer que quer mamãe.

O período pré-operatório é caracterizado pelo aparecimento da linguagem, o que viabiliza assim, desenvolvimento nos aspectos afetivos, sociais intelectual da criança. O pensamento egocêntrico, centrada em si mesmo, não conseguindo assim, se colocar abstratamente no lugar do outro. Com a decorrência do desenvolvimento do pensamento, inicia-se a famosa fase dos “porquês”, onde para todas as coisas devem ter uma explicação. O jogo simbólico, o faz de conta, a fantasia, acontecem fazendo com que a criança crie imagens mentais sem a presença do objeto ou ação.

O terceiro período, das operações concretas, a criança já compreende regras, ordena elementos por tamanho, peso, desenvolvimento das noções de tempo, espaço, ordem, entre outros. Ao estabelecer relações, a criança passa a refletir logicamente, diminuindo seu egocentrismo, levando em conta inúmeros aspectos de uma determinada situação. Adquire a noção de reversibilidade, que é a capacidade de compreender um processo inverso ao observado anteriormente.

E por fim, o período das operações formais, é o ápice do desenvolvimento cognitivo. O pensamento antes representativo, torna-se abstrato, o pensamento torna-se hipotético dedutivo, ou seja, é capaz de pensar em diferentes relações possíveis, a partir de hipóteses e não apenas pela observação da realidade.

Vale ressaltar, a importância dos estágios no desenvolvimento cognitivo da criança, pois cada fase permite o indivíduo construir e reconstruir a sua própria história, com novas habilidades e trocas de experiências sociais. Através do meio

social e das práticas educacionais, as mesmas desenvolvem e aprendem com o meio e as relações entre o desenvolvimento e a aprendizagem, pois as duas estão atreladas ao fato do ser humano viver em meio social.

Essas experiências ajudam a criança no seu desenvolvimento; o educador precisa entender e saber o qual é o melhor para o ensino, precisa levar em consideração as experiências dos alunos e os objetos que o incentiva a realizar as suas ações, para ajudá-lo a se desenvolver e crescer de uma forma crítica e mais reflexiva sobre suas ações com o mundo e as pessoas.

Desta forma, o educador tem um papel fundamental de possibilitar e criar momentos que estimule os alunos a buscar soluções para as dificuldades encontradas no dia a dia; necessita mediar a relação entre professor e aluno no processo ensino e aprendizagem.

A busca de alternativa e caminhos para soluções dos problemas, promoção de estratégias de trabalho, em ações, tendo compreensão da importância da realidade do sujeito, promovendo a melhoria no processo de ensino-aprendizagem no regaste de valores, em busca de um ambiente tranquilo e motivado de um ensino de qualidade referentes a tudo que incentive as crianças e o mundo que estão inseridas, também é papel do professor.

3.4 Afetividade, Motivação e Aprendizagem

A relação afetiva entre professor e aluno é de extrema importância para que a criança se desenvolva dentro da sala de aula; esse relacionamento necessita ser cativado pelo educador, haja visto que, toda criança gosta de carinho e incentivo.

Quando a criança aprende o real significado da afetividade demonstra não só para a família, mas também para os seus colegas, professor e as pessoas que a rodeiam.

A afetividade dentro da educação infantil revela que o professor é mediador do envolvimento de sentimentos nas atividades em sala de aula. Para a criança sentir-se ser bem acolhida, protegida e especial, o professor precisa ser compreensivo, atencioso, amoroso e justo, por isso, a formação do educador é de fundamental importância para o ensino da criança.

A formação de qualidade permite maior eficácia nos resultados da educação diretamente no desenvolvimento da vida do educando. A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder, alguém muito consciente, que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor (ALMEIDA, 1998, p. 195).

O educador precisa ver seu trabalho como formador de cidadania, precisa conhecer e aprender para poder repassar a troca de experiências com os outros sujeitos. Para isso, necessita se planejar e saber trabalhar valores como ser honesto, crítico e responsável pelos próprios atos, ensinando a criança a ter afetividade com as pessoas, a respeitar os seus colegas e os professores.

A responsabilidade da família na escola é indispensável, precisa acompanhar e ensinar diariamente no desenvolvimento desses fatores juntamente com a escolas para que a criança tenha um ensino-aprendizagem de qualidade, pois isso, só poderá acontecer se a família, escola e comunidade estiverem juntos, assim, o educando terá prazer e vontade de aprender a importância de se educar para a si e para a sociedade.

Reforçando o uso do lúdico nessas atividades, o mesmo traz em si, a sua importância nessa relação, através dele se ensina e aprende o afeto e desenvolve-se a afetividade, neste sentido, o educador precisa estabelecer limites necessários impedindo de destruir a sua fonte de amor e de aprendizagem com os atos.

Contudo, a afetividade depende muito da relação professor-aluno, a família e sociedade. A afetividade na Educação Infantil tem grande função no processo de desenvolvimento da personalidade de uma criança e também se forma a partir da ação do meio social que está inserida, é construída ao longo de uma história podendo se modificar de um período a outro.

A relação professor e aluno deve ter amizade, respeito, troca de experiência e solidariedade, sem deixar o aluno com medo, mas sim dá espaço para se expor e criar a sua própria história. O professor também precisa desse espaço para ensinar e aprender com o aluno, mas para isso, o aluno precisa aprender a respeitar o educador como um mediador. Segundo diz que:

O professor autoritário, o professor licencioso, o professor competente, sério, o professor incompetente, irresponsável, o professor amoroso da vida e das gentes, o professor mal-

amado, sempre com raiva do mundo e das pessoas, frio, burocrático, racionalista, nenhum deles passa pelos alunos sem deixar marca (FREIRE, 2002, p. 7).

O professor deve sempre prezar o bem-estar da criança, só assim, o relacionamento afetivo torna o aprendizado significativo e prazeroso. Outro ponto principal é afetividade da família que, tem um papel fundamental na vida da criança, é o primeiro ato de relacionamento afetivo experimentado pela criança. Segundo Gabriel Chalita (2004, p. 26), “a família é essencial para que a criança ganhe confiança, para que se sinta valorizada, para que se sinta assistida”.

Todos esses aspectos estão atrelados à afetividade e faz parte da vida da criança. É a partir daí que se forma a personalidade e, cada um desses fatores, contribuem para o bem ou para o mal. Tanto a escola quanto a família e comunidade precisa ter cuidado em cada palavra, cada gesto e, principalmente, nas suas aulas, o educando precisa ter a compreensão, o desejo e o prazer de participar de cada atividade em sala de aula e ter confiança no seu mediador.

O educador juntamente com a família e o membro escolar precisam valorizar cada sentindo da criança e trazer a realidade para a sala de aula, precisam refletir que a afetividade deve ser levada em consideração, pois contribui na construção e na formação do sujeito, tanto para si e para o meio sociocultural.

Outro ponto importante na vida do educando é a “Motivação e a Aprendizagem” que precisa ser usada, incentivada e trabalhada no ambiente escolar. A palavra “motivação” precisa ser vista e usada por todos os professores e responsáveis de um ambiente escolar. No entanto, percebe-se que muitos professores se negam e ver a “falta de motivação” dos educandos como primeiros obstáculos, muitas das vezes, estão mais preocupados em cumprir os conteúdos da escola.

Muitas das vezes alguns professores não utilizam a suas aulas lúdicas, isso acaba dificultando a aula e a própria motivação para o desenvolvimento do trabalho profissional e os conhecimentos dos alunos.

A motivação escolar traz consigo uma área de investigação que na opinião de Gutierrez (1986), permite, explicar, prever e orientar a conduta do aluno no ambiente escolar. A forma que o aluno passa a agir está relacionado com a motivação que recebe.

Autores como Stipek (1998) e Printrich (2003) dizem que a motivação pode ser inferida por meio de comportamentos observáveis dos alunos. Para Nieto (1985), a maioria dos psicólogos definem a motivação como um processo que tenta explicar fatores de ativação, direção e manutenção da conduta, face a um objetivo desejado.

A motivação em sala de aula, também é fundamental para o educador e o educando, esse incentivo precisa ser reforçado diariamente, através de estratégias diárias como diálogos, recursos e métodos; que levam o educando compreender a importância de fazer, interagir as dimensões cognitiva e afetiva, na aquisição de conhecimentos, modificação de atitudes e valores.

Estimular os alunos a autoconfiança e a valorização de si próprios é necessário para o desenvolvimento e aprendizagem. O educador precisa incentivar os alunos a compreenderem a real importância desse objetivo, aprenderem e construir conhecimentos, respeitando e levando em conta as motivações de cada um, para poder construir conhecimentos que busque a valorização.

Neste sentido, o educador precisará sempre desenvolver, incentivar e motivar os alunos da melhor forma possível. Tapia (1997) afirma “não ser possível ensinar a pensar adequadamente, se não se trabalhar a motivação”. Para o autor, querer e saber são condições pessoais que permitem a aquisição e aplicação de conhecimentos quanto necessário.

O papel do educador é incentivar os alunos, para que, possam ter força de vontade para fazer as suas atividades e irem em busca de novas descobertas, tanto para si como para o meio sociocultural. Portanto, a sala de aula é um ponto que precisa ser levado em consideração, necessita ser incentivada e ser preparada para receber os educandos, pois esse ambiente precisa transmitir o bem-estar da criança.

O professor, em sua sala de aula, precisa incentivar diariamente, em suas práticas, a motivação e a afetividade para o processo de aprendizagem. Para isso, é necessário que a força de vontade e o conhecimento próprio seja provocado pelo educador, família e o ambiente escolar através de estratégias e recursos diferenciados que possam desenvolver uma aprendizagem significativa e de qualidade.

4 O LÚDICO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NO AUXÍLIO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.

A última seção constatou-se o lúdico como instrumento pedagógico no auxílio do processo de ensino aprendizagem da criança, em seguida, o lúdico no contexto educacional e por último o lúdico na formação do professor.

O lúdico como instrumento pedagógico no auxílio do processo ensino-aprendizagem da criança vem ganhando espaço no ambiente escolar. Vem como uma proposta de possibilidades e contribuições no desenvolvimento dos domínios cognitivo, afetivo e motor da criança.

É um instrumento pedagógico, no auxílio do processo ensino-aprendizagem, que precisa ser conhecido, como uma metodologia e recurso de fundamental para o desenvolvimento educativo. Para isso, o educador precisa colocar em prática buscando refletir que o trabalho pedagógico precisa despertar e cultivar na criança o conhecimento, a produção de aprendizagem e do desenvolvimento em si, e com o mundo que vive.

O trabalho pedagógico precisa ser pensado em uma forma de contribuir para o aprendizado do sujeito, pois é a reflexão e o suporte de atividades lúdicas que serve para ajudar tanto o educador, adquirir um bom trabalho, como também no processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem da criança.

É necessário respeitar a importância da natureza do ato lúdico e também a utilização desse recurso no sistema educacional, para isso o educador precisa levar em consideração a fase da criança e os tipos de material a ser utilizado. Esse instrumento não deve ser apenas um passa tempo, mas sim, um meio para favorecer e facilitar a criança a aprender, a criar e construir o processo de ensino-aprendizado de uma forma mais prazerosa e divertida.

4.1 O Lúdico No Contexto Educacional

O lúdico no contexto educacional é visto como uma forma de facilitar e dar subsídios para a criança no âmbito educacional, desenvolvendo o ensino e aprendizagem. Para entender melhor, o lúdico caracteriza-se por jogos, brinquedos e brincadeiras, sendo recursos que é utilizada pela criança.

Sabemos que é na infância que a criança começa a interagir com o mundo e o meio que vive, existindo um aprendizado significativo, onde apropria-se da realidade imediata e atribui novos significados da vida, tais como, o desenvolvimento do raciocínio de forma prazerosa e a criativa.

Como podemos perceber que na infância a criança aprende as mais simples coisas da vida brincando. Quando falamos de criança e infância refletimos sobre a educação infantil que é a primeira etapa da educação. O brincar no contexto educacional propicia meios de aprendizagens, bem como permite que os adultos sejam perceptivos e aprendam com as crianças.

Compreende-se que o lúdico está ligado ao ser humano desde o início da história, por isso, o ambiente escolar precisa usar de forma adequada esse instrumento, como suporte de estratégia e recursos que ajude a criança a aprender e ensinar o que já se conhece, para isso, o educador precisa provocar esse aluno a ir mais além que sua sala de aula, através de suas fantasias e imaginação.

A escola precisa ser mais do que um lugar agradável, onde se brinca. Deve ser um espaço estimulante, educativo, seguro, afetivo, com professores realmente preparados para acompanhar a criança, nesse processo intenso e de descobertas e de crescimento.

Precisa propiciar a possibilidade de um ensino-aprendizado de qualidade que influenciará o desenvolvimento futuro por meio de projetos, brincadeiras, jogos e brinquedos que contribuam para o desenvolvimento do sujeito. É necessário que as atividades realizadas na educação infantil sejam utilizadas de maneira certa, de acordo com as necessidades de cada criança.

Sabemos que a formação da criança é influenciada através da interação com o meio que ela vai se desenvolvendo e, conseqüentemente com as práticas educacionais, no âmbito escolar.

As atividades lúdicas realizadas na escola, pensada em cumprir as necessidades dos alunos, enriquecem as experiências infantis e possuem um significado para a vida.

Para Kiskimoto (2000, p.32) “ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”. Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas nos primeiros anos da educação infantil é algo que favorece o percurso da criança na escola. Através do lúdico a criança pode desenvolver sua capacidade de imaginação, abstração e aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico.

Segundo Velasco (1996), o brinquedo é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas habilidades, na sua formação geral, isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade. A brincadeira faz parte da

infância de toda criança e quando usada de modo adequado na educação infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento.

Vale ressaltar que é no brincar que as crianças criam a imaginação e aprendem, trazem o seu mundo imaginário para o mundo real, fazendo comparações vivenciadas de situações em diferentes formas. Por tanto o contexto escolar precisa estar preparado para ajudar essas crianças a utilizarem a imaginação, de maneira que, venha contribuir para o seu mundo real de forma sensata.

4.2 O Lúdico na formação do professor.

Quando é introduzido na formação do professor o ensino sobre o lúdico e sua eficácia no processo educacional das crianças; passam a ter um olhar diferenciado da importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras em sua práxis metodológica, visto que, o professor também passa a vivenciar situações que lhe proporcionará novos saberes principalmente o conhecer-se como pessoa, suas limitações e possibilidades

Neste sentido, também passa a compreender que a criança necessita vivenciar momentos diferenciados por meio das atividades lúdicas, onde o ensino terá significado, desenvolvendo nas mesmas aspectos culturais, sociais, e até mesmo, pessoal, para um bom convívio em sociedade.

Todavia, quanto mais o professor vivencia e valoriza o lúdico, através de formações, terá êxito em sua profissão e os resultados serão satisfatórios. Segundo Santos (2007, p. 41) “o lúdico servirá de suporte na formação do educador, como objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática, portanto, reconstruindo a práxis.”

Segundo o referido autor quando o professor associa todo conhecimento teórico que aprende, tanto na graduação como em cursos de aperfeiçoamento, ao seu fazer pedagógico, surge um novo pensar e agir diante do processo educacional.

A formação lúdica deve possibilitar o educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. (SANTOS; CRUZ, 1997, p.14)

Vale ressaltar que o professor como mediador dos conhecimentos deve organizar o brincar de maneira diversificada, possibilitando que o ambiente escolar seja atrativo e estimulador, propiciando aos alunos a construção do conhecimento.

(...) é necessário que o professor de educação infantil insira o brincar em um projeto, que defenda um ambiente contextualizado, mas, que tenha objetivo e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil (CARDOSO, 2008, p. 49).

É sabido que, muitos são os desafios à cerca da prática lúdica efetiva no ambiente escolar; muitos professores ainda estão presos a velhos paradigmas referente as brincadeiras em sala de aula. No entanto, o lúdico tem assumido um papel muito importante no cenário educacional, tecendo relações com novos saberes. Assim o professor, que deve estar em constante aprimoramento, permite que a sala de aula seja um espaço de experiências lúdicas.

5 A PERCEPÇÃO DOS EDUCADORES SOBRE A LUDICIDADE COMO UM SUPORTE AUXILIADOR NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO INTERIOR DO MUNICÍPIO DE ABAETETUBA DO PARÁ.

Os recursos utilizados nesta pesquisa têm como objetivo coletar os dados necessários para a realização deste trabalho. Se deu por um questionário de perguntas elaboradas com o propósito de ajudar na reflexão sobre o referencial teórico e prática dos professores que responderam tal questionário.

O roteiro foi elaborado com 5 perguntas, direcionada à 3 educadoras da educação infantil da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santa Terezinha, questionando a respeito de suas práticas docente, no dia a dia em sua sala de aula. A escolha dessa série foi por acreditar que os educandos nessa fase tragam consigo as experiências de sua infância e sentem atraído pelo lúdico, que é o ponto principal da pesquisa.

O questionário realizado com as perguntas foi aplicado aos educadores no mês de abril do ano de 2018 que ficaram a disposição para responder, apesar da correria do dia a dia.

No início do questionário, quanto aplicado da coleta de dado, uma das professoras, a qual foi entregue o questionário, se comprometeu a colaborar, porém,

no dia da coleta de dado, simplesmente alegou não ter tempo suficiente para responder as perguntas, dizendo que tinha tido muitos afazeres; por isso, não poderia mais contribuir e mandou que voltasse no dia seguinte. Porém, no dia seguinte a mesma questionou que não conseguiu responder devido o tempo que era curto e entregou o questionário em branco.

No entanto, foram algumas viagens em vão, que tive que percorrer até a escola para poder obter os dados necessários para a realização dessa etapa do trabalho, sendo que somente três ficaram a disposição para responder o questionário, conforme combinado.

Mesmo assim, conseguir falar com 3 professoras que forneceram informações necessárias de como se dá o processo da ludicidade como um recurso para a educação infantil, dentro daquela unidade escolar, assim como também dividiram as suas experiências, informando das dificuldades e importância de se utilizar esses recursos no trabalho e no dia a dia da sala de aula, o que favoreceu para essa pesquisa.

Dessa forma, a partir das respostas feitas através do questionário para as educadoras, percebi que contribuiu muito, todas dão importância a utilização do lúdico em sua prática docente. Neste sentido, faz-se necessário saber o que elas entendem a respeito do que significa o lúdico. E obtivem as seguintes informações:

“O significado do lúdico é o prazer de se divertir e brincar, pois, nós professores temos um papel fundamental de trazer o lúdico para a sala de aula, como nosso aliado no processo de ensino-aprendizado.” (p1).

“O significado do lúdico é o divertimento de aprender através dos brinquedos, brincadeiras e jogos a se desenvolver de uma forma descontraída com si e com o mundo” (p2).

“O significado do lúdico é ato de brincar, recursos que auxilia na aprendizagem de uma forma concreta que envolve jogos, brinquedos e brincadeiras como um instrumento pedagógico que favorece a auto-estima. Quando utilizado com objetivo definido serve de estímulo para o processo de ensino e aprendizagem da criança. (p3).

Neste sentido, todas as educadoras foram coerentes em suas respostas com relação ao significado do lúdico no processo educativo, onde cada um dá a sua opinião de forma convicta a respeito do assunto questionado, sendo que nem uma foge do assunto proposto.

A educadora (p1) conceitua o lúdico como um recurso importante para o aluno, pois além de ser divertido ajuda no desenvolvimento da criança, na medida que o professor saiba usá-la com objetivo de aprendizagem. A docente (p2) diz que, as brincadeiras, brinquedos e jogos são recursos que compõe a ludicidade, são de extrema importância para a criança se desenvolver integralmente e interaja com outras crianças.

O lúdico compreende os jogos, as brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social. É com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividade e liberdades (BUENO, 2010, p. 23).

Nessa mesma perspectiva, percebemos que tanto a (p1), a (p2) e a (p3) consideram a ludicidade como um recurso que auxilia na aprendizagem educacional da criança. Assim, perguntei se as atividades lúdicas têm importância para a criança e como utilizam. As respostas foram as seguintes:

“As atividades lúdicas têm importância sim para a criança, as brincadeiras estimulam o interesse pelas atividades e através delas a criança aprende sem perceber que aprendeu, neste sentido, o jogo ou qualquer atividade lúdica aplicada de forma adequada estimula o desenvolvimento do aluno” (p1).

“As atividades lúdicas têm grande importância no desenvolvimento da criança, principalmente na educação infantil que é a primeira etapa da vida da mesma. Costumo utilizar em minhas atividades conforme as aulas, jogos e brincadeiras por acreditar que as crianças aprendem com mais entusiasmo e alegria; utilizo também vídeos, diferentes tipos de jogos como: quebra cabeça, baralho; as brincadeiras como: trava língua, cantiga de roda e bingos, tanto de letras quanto de números” (p2).

“Acredito que as atividades lúdicas tem importância significativa na educação da criança na educação infantil, pois essas atividades ajudam o sujeito a se desenvolver, possibilitando aprender a lidar com os outros e a vencer barreiras e limites, costumo utilizar nas minhas atividades como: jogos de exercícios de pular, saltar, correr entre outros, pois sabemos que os jogos começam desde o maternal e as crianças aprendem; também

utilizo teatro, historias, brincadeiras de rodas e outras conforme a aula proposta”(p3).

Observando as respostas das professoras percebe-se que todas utilizam as atividades lúdicas em sua sala de aula, pois as mesmas percebiam a real importância de utilizarem os jogos e brincadeiras para auxiliar no processo de aprendizagem. Sabemos que os jogos e brincadeiras assumem diferentes funções, alguns ajudam no desenvolvimento físico, outros trabalham a oralidade e alguns auxiliam no raciocínio lógico.

Algumas brincadeiras como trava-línguas, música, brincadeira de roda e teatro são importantes para desenvolver a oralidade. O quebra-cabeça, o jogo de memória e o dominó estimulam o raciocínio, a atenção e a concentração. O bingo de letras estimula a criança a reconhecer e nomear as letras e a amarelinha proporciona a criança reconhecer e identificar os números. Cada tipo de brincadeira ou jogo possui sua especificidade, porém todos eles estimulam a criança a trabalhar com regras (HONÓRIO, 2010, p.41)

Beto (2010) diz que o brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Desse modo, o brinquedo contribui para a criança exteriorizar seu potencial criativo.

Neste sentido, todas as docentes ressaltam a grande importância de se utilizar as atividades lúdicas; fazem o uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras para facilitar a compreensão dos alunos em relação aos conteúdos didáticos trabalhados em sala de aula, além de, acreditarem que dessa forma, as crianças aprendem com muito mais entusiasmo e alegria.

Sabe-se que todas as professoras disseram na entrevista, que fazem o uso dos recursos lúdicos em sala de aula com intuito de melhorar o processo educacional. Nessa perspectiva, fez a seguinte pergunta: A escola estimula a educação através do lúdico? Como? As respostas foram:

“Não muito, o professor que desenvolve atividades lúdica na sala não é muito compreendido por parte de algumas pessoas, as mesmas não entendem como a criança vai aprende brincando, são ideias que estão empreguicadas e que não ajudam em nada” (p1).

“A escola deixa a critério do professor utilizar as ferramentas necessárias, mas, muitas vezes, não vê essa forma lúdica como estímulo do ensino-aprendizagem para a criança, apenas como um objeto sem significado” (p.2).

“A escola incentiva, mas ao mesmo tempo se preocupa como os pais, as crianças e outros, como eles veem esse instrumento, pois isso, muitas vezes acaba dificultando o trabalho do professor e o processo de ensino-aprendizagem” (p.2).

As docentes tanto p1, p2 e p3 ressaltam que a escola, ao mesmo tempo que vê a importância do lúdico no âmbito escolar, tem uma grande preocupação com a reflexão de algumas pessoas nesse ambiente. O tradicional ainda está enraizado, e o professor, por não ter coordenador pedagógico, muitas vezes acaba desenvolvendo muitas vezes sozinho essas atividades.

É preciso entender a importância da inserção e utilização dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica, perceber que a escola precisa abrir um espaço, para que os alunos vivenciem a ludicidade como um meio para o desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa. Para que haja uma apropriação da linguagem escrita é necessário que esta criança esteja inserida, fazendo parte da construção, passando a ser construtor das bases do sistema escrito. O ambiente de sala de aula deve ser desafiador, estimulando e dando prazer ao aluno (SILVA, 2014, p. 08).

Para Honório (2010) o lúdico na vida escolar deve ser preservado. A realização da brincadeira na escola é uma garantia de que tantas transformações possam acontecer na vida da criança, visto que a brincadeira estimula a aprendizagem. Uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e a aprendizagem, nota-se que a utilização do lúdico é realmente importante durante o processo de alfabetização, aprendizagem.

Todas as professoras entrevistadas afirmaram que utilizam a ludicidade em sua prática do dia a dia, no ambiente escolar, mas reconhecem os desafios encontrados por algumas escolas e pessoas por verem o lúdico apenas com uma brincadeira sem sentido, sendo que, muitas das vezes, sentem-se sozinhos para realizar essas atividades, mas reconhecem a importância que o lúdico traz para a

criança e para o processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, buscou-se saber; quais atividades lúdicas são utilizadas em sala de aula.

“Costumo usar recursos diversos, conforme a aula proposta, como: jogos de encaixe, dinâmicas, músicas, recorte, colagem, teatrinho e outros jogos e brincadeiras” (p1).

“As atividades lúdicas que utilizo, conforme as aulas, são: jogos de quebra cabeça, baralho, as brincadeiras como, trava língua, cantiga de roda e bingos tanto de letras quanto de números e outros” (p2).

“As atividades que costumo utilizar em minha sala de aula são diversas, como: jogos de exercícios de pular, saltar, correr entre outros, pois também utilizo teatro, histórias, brincadeiras de rodas e outros conforme a aula proposta” (p3).

Analisando as entrevistas, percebeu-se que as três docentes são conhecedoras da importância do lúdico para a formação da criança e da educação escolar, mas é válido não só sabermos de tal fato, mas sim, o que realmente importa é auxiliar o objeto com o sujeito de uma forma para favorecer o ensino e aprendizagem.

As mesmas foram bem seguras ao falar do trabalho delas; também demonstraram conhecer a real importância desses recursos para o desenvolvimento da criança, questionando que os recursos lúdicos são um suporte para a aprendizagem, possibilitando aos educandos a encontrarem motivação em estudar, além de, conseguir desenvolver diversas habilidades, que irá de certa forma, contribuir para suas vidas enquanto sujeito em vários aspectos. Em seguida perguntei qual a maior dificuldade em ensinar através de atividades lúdicas. As respostas foram as seguintes:

“Uma das maiores dificuldades ainda encontrada é a não compreensão de alguns funcionários, principalmente as serventes; as mesmas não gostam que tirem as cadeiras do lugar, e também, a falta de compreensão de pais de alunos que chegam a escola para exigir que ensine seu filho a ler e escrever, dizendo que a escola não é lugar de brincadeira e sim de estudar. Por tanto, uma das maiores dificuldades para mim encontradas são essas” (p1).

“A maior dificuldade em ensinar através de atividades lúdicas, para mim, é a falta de materiais didáticos, espaço físico, a falta de compreensão de alguns pais, que ignoram a inserção do lúdico na escola, alegando ser desnecessária para a aprendizagem” (p2).

“Principalmente a falta de espaço físico, a carência de recursos pedagógicos e conciliar o processo de ensino-aprendizagem envolvendo ludicidade, isso acontece pelo fator de não haver um acompanhamento pedagógico” (p3).

Vale ressaltar que os argumentos das três professoras são importantes pois, as mesmas, questionam unanimidades a falta de compreensão, tanto de alguns funcionários como de alguns pais. O segundo obstáculo falam a respeito que, para se trabalhar com o lúdico necessitam de um espaço físico e também a falta de materiais didáticos.

Neste sentido, os autores contribuem sobre a importância desses fatores, por, mas que acha dificuldades.

Brinquedos e jogos podem ser confeccionados pelos alunos com a orientação do professor, utilizando um material rico em possibilidades de exploração e manipulação, que é a sucata. Sabemos que muitos educadores reconhecem a importância da brincadeira e do jogo, mas muitas vezes deixam de utilizá-los devido à dificuldade em obter materiais lúdicos (HONÓRIO, 2010, p. 43).

Para Rodrigues (2013) a criatividade do professor é essencial para propor jogos e brincadeiras que estimulem os alunos a construir uma aprendizagem significativa por meio da aprendizagem lúdica, pois é no brincar que o indivíduo pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral. Vale lembrar que, aprender é construir significados e ensinar é oportunizar esta construção.

Dessa forma o lúdico é um recurso de crítica, por muitas pessoas que desconhecem a sua real função no desenvolvimento da criança, principalmente na educação infantil, que traz consigo a sua infância e experiência. Também outro ponto a ser questionado é que alguns pais não aceitam o uso do lúdico na instituição escolar, isso dificulta diretamente em seu modo de trabalhar, envolvendo a ludicidade como uma metodologia de estratégias para dá suporte ao ensino e aprendizagem.

Talvez poucos pais saibam o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu filho. A ideia difundida popularmente limita o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais importantes que entreter a criança em atividades divertidas (OLIVEIRA, 2010, p. 26).

Nessa mesma perspectiva, o autor nos passa uma visão de muitos pais atualmente, em que limitam a acreditar em conceito restrito do uso do lúdico na escola, desse modo, os mesmos, entendem que tem que haver uma separação, entre o brincar e estudar. Não percebem que o brincar e estudar precisam ser refletidos de uma forma simples e divertida de se aprender. Mas que para isso, o educador precisa inseri-lo corretamente ao ensino.

Cabe ao professor criar um ambiente que reúna elementos motivadores em que a criança sinta prazer na realização das atividades. Através da mediação pautada numa acolhedora relação professor-aluno, de um planejamento adequado na organização do trabalho pedagógico, teremos uma aprendizagem significativa para os alunos (RODRIGUES, 2013, p. 12).

Vale ressaltar que a autora busca a compreensão do educador conhecer a responsabilidade em proporcionar um ambiente de aprendizagem significativo, fazendo os mesmos conhecerem que o lúdico é de suma importância para o ensino e aprendizado, principalmente, a educação básica que é a primeira etapa da educação da criança. Reconhecendo que esse instrumento venha contribuir para o ensino da criança, seja dentro ou fora da escola.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar sobre o uso do lúdico como um suporte de grande importância nas séries iniciais, principalmente na educação infantil, que é a primeira etapa da educação básica, percebeu-se que esses recursos tem um grande valor para o processo de ensino-aprendizagem. É bastante eficiente, quando é usado da forma certa pelos educadores, em suas práticas pedagógicas, portanto, é através das brincadeiras, brinquedos e jogos que acontece o desenvolvimento integral da criança, também é de uma situação imaginária vivenciada pela criança, que nos permitirá a observação de gestos e sinais que elas imitem quando estão de frente a diversas situações que o lúdico proporciona.

No entanto, sabemos que a criança pode atribuir novos significados aos objetos, sendo assim, a mesma pode além de imaginar e imitar as experiências que presencia dentro do seu dia a dia, também aprende assumir as regras que encontramos na nossa sociedade e aceita-las. Além de contribuir para o mundo que está inserido, enfim, a ludicidade passa a ser vista como uma linguagem que se aprende nas relações sociais, não sendo apenas uma brincadeira, brinquedo ou jogo sem importância, mais sim, possibilita conhecimentos, ou seja, ensino e aprendizagem de uma forma descontraída, prazerosa e divertida.

Dessa forma, aos longos dos anos percebeu-se que as instituições de ensino e os educadores vem buscando a se adaptar e utilizar esses recursos na sala de aula, pois a utilização dessas atividades lúdicas em suas práticas metodológicas é de suma importância dentro do processo de ensino- aprendizagem, visto que, o lúdico é eficaz no desenvolvimento da criança.

O ato de ser utilizado os brinquedos, brincadeiras e jogos para a criança é indispensável no desenvolvimento da mesma, pois vimos também, que o brincar na educação infantil com um objetivo de aprendizagem é significativo na vida criança e no processo educacional, além de, ser a primeira etapa da educação, o brincar é fundamental no desenvolvimento dos mesmos, e também, para vejam o âmbito educacional, um lugar agradável a frequentarem, e assim, por meio da participação, desenvolver-se integralmente.

Constatou-se que a infância e as relações, a partir do lúdico, é de fundamental importância para o desenvolvimento integral da criança. O lúdico e o desenvolvimento da psicomotricidade infantil vem contribuir no incentivo da reflexão sobre conhecimento do corpo nas suas relações, transformando em um instrumento de ação. Assim, a importância do professor trabalhar com os alunos a respeito da afetividade, motivação e aprendizagem envolvendo o indivíduo e a sociedade.

O lúdico tem um valor como instrumento pedagógico, no auxílio do processo de ensino-aprendizagem da criança, sendo importante o uso do lúdico no contexto escolar e também na formação do professor.

A pesquisa de campo, através do questionário, veio contribuir para a maior compreensão de como é visto o lúdico para aqueles professores da escola lócus. Informam a importância desses recursos no âmbito educacional; no entanto, muitas vezes não são compreendidos por algumas pessoas desse ambiente, dificultando o trabalho.

Vale ressaltar que o lúdico no processo de ensino-aprendizagem pois vem contribuir tanto para o educador como para o educando de uma maneira prazerosa e eficaz. Conclui-se que esta pesquisa pode auxiliar os professores em sua prática através de atividades lúdico, recursos que proporciona as crianças uma aprendizagem mais divertida, dinâmica e significativa, garantindo assim que possam viver a sua infância de uma maneira consciente com os seus atos, além de contribuir para a formação da criança e para uma educação de qualidade.

Enfim, todas as informações desse trabalho contribuíram para a minha formação deixando um ponto de reflexão que nós educadores precisamos estar sempre indo em busca de atividades lúdicas que incentivem as crianças no processo de ensino-aprendizagem, sem deixar de pensar na realidade sócio cultural.

REFERÊNCIAS

ÁRIES, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara 1986.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso: 24/02/2018.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Fundamental**. Política Nacional de Educação Infantil: pelos direitos das crianças de 0 a 6 anos á educação. Brasília, DF, 2004.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: < <http://www.planalto.gov.br>.> Acesso em: 15 de Out.2017.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**: ensinando de forma lúdica. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Estadual de Londrina, 2010.

CARDOSO, M. C. **Baú de memórias**: representações de ludicidades de professores de educação infantil/ Programa Pós- Graduação- Mestrado em Educação/ FAGED/ UFPA – 2008. 170 f.

CHALITA, Gabriel. Educação. **A solução está no afeto**. São Paulo: Gente, 2004.

CRUZ, D.O **lúdico na formação do educador**. In: SANTOS, S.M.P (org). O lúdico na formação do educador Petrópolis: vozes, 1997.

FERREIRA, C; MISSE, C; BONADIO, S. **Brincar na educação infantil é coisa séria**. Atrópolis Umuarama, V. 12, nº4, p. 222-223 Outubro/ Dezembro 2004.

FREIRE, p. **Pedagogia da autonomia**: sabers necessários á prática educativa.25 ed. São Paulo: Ed Paz e Terra, 2002.

FROEBEL, F. **Leters toa mother on the philosophy of Froebel**. Harris, W. T(ed) new York/ London. Dappleton and company, 1912.

Gutierrez, I, G. (1986), La motivation escolar: determinantes sociológicos y psicológicos delrendimento. In.

HONÓRIO, Emilly Stéfanni de Souza. **Ludicidade e Alfabetização**: Uma relação possível. Paraná, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M.(Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação**.4 ed. São Paulo: CORTEZ, 2000.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. Ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

LAROUSSE, K. **Pequeno príncipe dicionário enciclopédico**. Rio de Janeiro, 1982.

LEONTIEV, A N. Linguagem, desenvolvimento aprendizagem. Trad. Maria da Penha Vilalobos. São Paulo: Ícone, 1988

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincadeira para sala de aula**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

NIETO, J.E (1985). Motivation y aprendizaje. In J. Mayor (Ed), Psicología de la educación. Madrid: Anaya.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na Alfabetização**. Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós- Graduação, 2013.

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

Stiepk, D. J.(1998).Motivation to Lean: from theory top ratice. Englewood Cliffs, NJ: Pretice Hall.

TAPIA, A. (1997). **Motivar para a Aprendizagem**. Teoria y estratégias. Barcelona Edebé.

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

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

VYGOTSKY, L. S. (1984). A formação social da mente. São Paulo. Martins fotes.

VYGOTSKY, L. S. O papel da educação. São Paulo/ SP, 2008.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago,1976

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.