

FACULDADE DE SANTANA DE PARNAÍBA - FASP

LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

MARI SONIA VIERA DOS SANTOS

EXPOLARANDO O LUDICO : JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL

SANTANA DE PARNAÍBA – SP 2020

MARI SONIA VIEIRA DOS SANTOS

EXPLORANDO O LUDICO : JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentada à Faculdade de Santana de Parnaíba – FASP, como requisito parcial a obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia sob a orientação do Professor Dr. Edmundo Souza.

Santana de Parnaíba , 2020

DICATÓRIA

AGRADECIMENTOS

Termo de Aprovação

O presente trabalho de conclusão, intitulado “EXPLORANDO O LUDICO : JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL” elaborado pela aluna Mari Sonia Vieira dos Santos, como requisito parcial para obtenção do título de Graduação no Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia à Banca Examinadora composta pelos membros abaixo assinados e, sendo julgado adequado para o cumprimento do requisito legal previsto no Regulamento do TCC/MONOGRAFIA da Faculdade de Santana de Parnaíba foi aprovado obtendo a nota _____ (_____).

São Paulo SP, ____/____/_____.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prf. Dr. Edmundo Santana de Souza

Prof. Dra. Aline Cristina

Prof. Saulo Medeiros

Santana de Parnaíba, 2020

RESUMO

As brincadeiras, os jogos e os brinquedos, fazem parte de toda a infância da criança, pois estão presente desde os primeiros meses de vida, fazendo com que a criança tenha seus primeiros sentidos. A pesquisa fala sobre os anos iniciais da criança com seu aprendizado de forma lúdica como processo educativo, demonstrando que ao se trabalhar ludicamente a criança se envolve melhor e demonstra um maior interesse naquilo que está sendo proposto tendo muita importância dos conteúdos a serem apresentados à criança, pois as atividades lúdicas são indispensáveis para o seu desenvolvimento sadio e para a apreensão dos conhecimentos, uma vez que possibilitam o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos e dos sentidos. Por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo o cognitivo e a coordenação motora. Observamos a necessidade de uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do brincar, que não é apenas um mero passatempo, mas sim objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

Palavra-Chave Lúdico , Aprendizagem, Jogos e Brincadeiras.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
CAPITULO I – O LÚDICO NA SUA TOTALIDADE E LINGUAGEM.....	09
1.1 QUAL A QUESTÃO DE BRINCAR.....	11

INTRODUÇÃO

Quando falamos em crianças logo lembramos de jogos e brincadeiras. Acreditamos que brincar nos leva a imaginar uma interação, e por meio delas a criança se realiza, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio de socialização e inserção na realidade, pois mostra a maneira como a criança assimila, e constrói o seu mundo.

Destacamos assim o lúdico como uma das vertentes mais eficazes, de construção de conhecimento e de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo espontâneo na criança e assim conseguimos trabalhar em um ambiente escolar de forma mais dinâmica.

O lúdico na primeira fase dos anos iniciais, tem sua importância no desenvolvimento e na compreensão da educação infantil e tem como objetivo analisar e provocar o interesse dos educandos a fazer essa abordagem com clareza e compreensão para que o desenvolvimento leve a aprendizagem.

Quando se aprende brincando, se leva pra vida toda “Educar é ir em direção ao prazer.” As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial, pois é importante valorizar e utilizar, as brincadeiras, e os jogos no processo pedagógico.

Esta pesquisa procura conceituar o lúdico, demonstrar sua importância no desenvolvimento infantil na educação escolar como uma metodologia que possibilita mais, prazer e interesse ao processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que é particularmente poderoso para estimular a vida social e o desenvolvimento cognitivo e sócio afetivo da criança.

Nossa pesquisa será dividida em três capítulos. No primeiro capítulos abordaremos a questão do lúdico na sua totalidade e linguagem com um recorte sobre os jogos e brincadeiras na educação infantil. No segundo capítulo faremos uma análise sobre a formação do professor enquanto educador e transformador de conhecimento com fundamento no processo lúdico, e por ultimo, faremos uma análise sobre a perspectivas de transformar jogos, brinquedos e brincadeira em processo de ensino aprendizagem.

CAPITULO I – O LÚDICO NA SUA TOTALIDADE E LINGUAGEM

A presente pesquisa defende a idéia de que é de grande importância a utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil, sendo essa uma das formas mais significativa de aprendizagem, para uma sala de aula infantil, pois quando a criança brinca ela desenvolve o pensamento e a reflexão.

Referenciamos-nos em renomados autores, como Vygotsky (1984), Negrine(1994), Santos (1999), Sneyders (1996), Huizinga (1990), Marcelino (1990) e outros que abordam a importância do lúdico no desenvolvimento infantil e na educação. Esta pesquisa bibliográfica tem a pretensão de contribuir para a formação de profissionais que consideram “o ser criança” e “o brincar” como a fase mais importante da infância e do desenvolvimento humano.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade.

O lúdico poderá contribuir para a melhoria do ensino, e na qualificação ou formação do educando, fazendo com que os valores e o olhar desse profissional mudem para que possa melhorar o relacionamento das crianças para que no futuro na em uma sociedade essa criança se desenvolva de forma positiva para a vida.

Para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender. O uso de jogos em sala de aula requer processos de ensino e aprendizagem diferentes dos presentes no modelo tradicional de ensino, em que prevalecem como principais recursos didáticos o livro e exercícios padronizados. Outra questão na qual sua utilização também faz diferença das aulas tradicionais está no fato de que ao jogar, o aluno passa a ser um elemento ativo do seu processo de aprendizagem e deixa de ser um ouvinte passivo das explicações do professor.

Segundo Smole (2007), ao jogar os alunos têm a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir a melhor jogada, refletir e analisar as regras, estabelecendo relações entre os elementos do jogo e os conceitos matemáticos. É evidente, portanto, que o jogo possibilita uma situação de prazer e aprendizagem significativa nas aulas de matemática.

O jogo tem um papel no desenvolvimento psicomotor e no processo de aprendizado de domínio social da criança, através dos jogos é possível exercitar os processos mentais e o desenvolvimento da linguagem e hábitos sociais. Para garantirmos maior interação envolvendo o professor e o aluno, devemos ter uma estratégia de ensino e aprendizado em sala de aula tendo como favorecer as crianças a construção de conhecimento científico, proporcionando a vivência dessa criança em situações reais e imaginárias.

A literatura especializada no tema não registra concordância quanto a um conceito comum para o lúdico na educação. Porém, alguns autores relacionam o lúdico ao jogo e estudam profundamente sua importância na educação.

O lúdico é um recurso metodológico de suma importância para auxiliar a aprendizagem das crianças da educação infantil. Os jogos ensinam os conteúdos através de regras, pois possibilita a exploração do ambiente a sua volta, os jogos proporcionam aprendizagem de maneira prazerosa e significativa assim agrega os seus conhecimentos.

Huizinga (1990) foi um dos autores que mais se aprofundou no assunto, estudando o jogo em diferentes culturas e línguas. Estudou suas aplicações na língua grega, chinês, japonês, línguas hebraicas, latim, inglês, alemão, holandês, entre outras. O mesmo autor verificou a origem da palavra - em português, "jogo"; em francês "jeu"; em italiano, "gioco"; em espanhol, "juico". Jogoadvém de "jocus" (latim), cujo sentido abrangia apenas gracejar ou traçar.

O referido autor (1990) propõe uma definição para o jogo que abrange tanto as manifestações competitivas como as demais. O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Segundo Piaget (1975) e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento.

Vejamos como esses termos são definidos no dicionário Larousse (1982):

Jogo - ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol; jogos olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra;

Brinquedo - objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira;

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.

As palavras jogo, brincadeira, brinquedo e lúdico apresentam um sentido mais amplo. Por isso, a necessidade de definir esses termos: Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; Jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; Brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; já a Atividade Lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

1.1 QUAL A QUESTÃO DO BRINCA!

Brincar é viver, pois a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo, a criança brinca pois é uma necessidade básica, assim como a nutrição, e saúde, a habitação e a educação são vitais para o desenvolvimento do potencial infantil.

Conforme Santos (1999), para a criança, brincar é viver. Esta é uma afirmativa bastante usada e aceita, pois a própria história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram, brincam hoje e, certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode não estar bem. Enquanto algumas crianças brincam por prazer, outras brincam para dominar angústias, dar vazão à agressividade.

Vejamos o enfoque teórico dado ao brincar por Santos (1999), dentre vários pontos de vista; do ponto de vista filosófico, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junto na ação humana tanto quanto a razão;• do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive.

Do ponto de vista psicológico, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento; do ponto de vista da criatividade, tanto o ato de brincar como o ato criativo estão centrados na busca do “eu”. É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio Potencial; do ponto de vista pedagógico, o brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender.

A partir do que foi mencionado sobre o brincar, nos mais diferentes enfoques, podemos perceber que ele está presente em todas as dimensões da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Podemos afirmar, realmente, que “brincar é viver”.

Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Todo o comportamento de aprendizado da criança trabalhado com esses ideais muda, tendo como trabalhar varias formas de ensino, como por exemplo as cores , as formas geométricas, os números , os animais , as frutas etc.

Estas atividades lúdicas tornam-se mais significativas à medida que se desenvolve, inventando, reinventando e construindo. Destaca Chateau (1987, p.14) que “Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar.”

Por meio da psicologia, temos conhecimento que, além de ser genético, o brincar é fundamental para o desenvolvimento psicossocial equilibrado do ser humano. Por intermédio da relação com o brinquedo, a criança desenvolve a afetividade, a criatividade, a capacidade de raciocínio, a estruturação de situações, o entendimento do mundo. Pois a criança gera uma capacidade de interação e fantasia incrível, podendo essas crianças absorver a intenção do educador sem a pressão psicológica.

A autora Wajskop (1995, p.68) diz: “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”.

Brincando, o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos.

A concepção de criança é uma noção historicamente construída e constantemente vem mudando ao longo dos tempos, não se apresentando de forma homogênea nem mesmo no interior de uma mesma sociedade e época. Assim é possível que, por exemplo, em uma mesma cidade, existam diferentes maneiras de se considerar as crianças, dependendo da classe social a qual pertencem do grupo étnico do qual fazem parte.

Boa parte das crianças brasileiras enfrentam um cotidiano bastante adverso que as conduz desde muito cedo as precárias condições de vida, ao trabalho infantil, ao abuso e exploração por parte de adultos. Outras crianças são protegidas de todas as maneiras, recebendo de suas famílias e da sociedade em geral cuidados necessários

ao seu desenvolvimento. A Proposta Curricular de Santa Catarina (1998, p.21) define que:

“A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo social em que se desenvolve, mas também o marca”.

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo deve ser o grande desafio da educação infantil. Embora os conhecimentos derivados da psicologia, antropologia e sociologia possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças. Alerta Rosamilha (1979, p.77):

“A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos”.

A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que as rodeiam. A literatura especializada no crescimento e no desenvolvimento infantil considera que o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que são universais, e próprio da saúde porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros.

Normalmente a criança não possui um domínio de linguagem capaz de transmitir tudo que está sentindo e, por sua vez nas brincadeiras elas consegue passar este problema de maneira mais tranquila. Brincando a criança consegue ser criativa e utiliza sua personalidade integral. O brincar combina ficção com a realidade, de modo que a criança que brinca trabalha as informações recebidas, os dados e percepções da realidade, sempre na forma de ficção.

Cabe ressaltar, no entanto, que no mundo capitalista em que vivemos o lúdico está sendo extraído do universo infantil. As crianças estão brincando cada vez menos por inúmeras razões: uma delas é o amadurecimento precoce; outra é a redução

violenta do espaço físico e do tempo de brincar, ou seja, o excesso de atividades atribuídas, tais como escola, natação, inglês, computação, ginástica, dança, pintura, etc.

Tudo isso toma o tempo das crianças e, na hora de brincar, quando sobra tempo, muitas vezes ficam horas em frente à televisão, divertindo-se com jogos violentos e rodeados de brinquedos eletrônicos, onde as interações sociais e a liberdade de agir ficam determinadas pelo próprio brinquedo. Eles fazem quase tudo pelas crianças, se movimentam e até falam, sobrando pouco espaço para o faz-de-conta.

Entretanto, o mais grave de tudo, é que os pais estão esquecendo a importância do brincar. Muitos acham que um bom presente é um tênis de grife ou uma roupa porque é “mais útil”. Brinquedo virou supérfluo. No desespero por fazer economia, os pais estão cortando o brinquedo do orçamento familiar. Grande engano, com consequências muito sérias se o erro não for reparado a tempo, pois as roupas e acessórios em geral não vão desenvolver o raciocínio nem a afetividade. Pelo contrário, vão transformar a criança em um mini adulto que, desde já, precisa estar “sempre ligado”. Mas e o resto? E a criatividade, a emoção, o desenvolvimento lógico e casual, a alegria de brincar? Tudo isso pode ser economizado?

É preciso respeitar o tempo da criança ser criança, sua maneira absolutamente original de ser e estar no mundo, de vivê-lo, de descobri-lo, de conhecê-lo, tudo simultaneamente. É preciso quebrar alguns paradigmas que foram sendo criados. Brinquedo não é só um presente, um agrado que se faz à criança: é investimento em crianças sadias do ponto de vista psicossocial. Ele é a estrada que a criança percorre para chegar ao coração das coisas, para desvendar os segredos que lhe esconde um olhar surpreso ou acolhedor, para desfazer temores, explorando o desconhecido.

1.2 O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL E O LÚDICO

A educação trás muitos desafios para aqueles que nela trabalham e se dedicam. Seu principal foco e objetivo é a formação integral do ser humano, pensando na sua totalidade, seu corpo, preferencias, meio em que vive e em suas relações vivenciadas em sua comunidade.

A ludicidade contribui e influencia e proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso , ao brincar a criança aumenta sua autonomia, estimula sua sensibilidade visual , auditiva ,valoriza sua cultura e desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade , aprimora sua inteligência emocional ,exercita a imaginação,

aprende a se integrar e se socializar, promovendo assim de forma sadia seu desenvolvimento e crescimento mental e a adaptação social.

Vygotsky(1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem, segundo Vygotsky (1984), tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento. De acordo com Vygotsky (1984, p.97),

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

Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem.

Tanto para Vygotsky (1984) como para Piaget (1975), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse trajeto, a imaginação se desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos. Negrine (1994, p.19) sustenta que:

“As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são

inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança”.

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já se pesquisou, escreveu e discutiu sobre a educação, mas o tema é sempre atual e indispensável, pois seu foco principal é o ser humano. Então, pensar em educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, nas suas preferências, nos seus gostos, nos seus prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas.

Alunos querendo mais aprendizagem, não tendo vontade de sair da aula após seu término; alunos querendo voltar à escola porque lá é um lugar bom para passar o dia. Esta é uma realidade desejada por muitos educadores. O que será que os educadores estão fazendo para proporcionar este prazer de aprender nos alunos? A escola está proporcionando um ambiente para concretizar esta ideia? De acordo com Resende (1999, p. 42-43),

“Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de “talentos”, nem nos gênios, já rotulados. O mundo está cheio de talentos fracassados e de gênios incompreendidos, abandonados à própria sorte. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos”.

Aprender a pensar sobre diferentes assuntos é muito mais importante do que memorizar fatos e dados a respeito dos assuntos. A própria criança nos aponta o caminho no momento em que não utiliza nem precisa utilizar as energias vãs despendidas pela escola, sacrificadas e coroadas pelo descrédito, porque desprepara seus alunos.

O homem é um ser em constante mudança; logo, não é uma realidade acabada. Por esse motivo, a educação não pode arvorar-se do direito de reproduzir modelos e, muito menos, de colocar freios às possibilidades criativas do ser humano original por natureza.

Sneyders (1996) comenta que a pedagogia, ao invés de manter-se como sinônimo de teoria de como ensinar e de como aprender, deveria transformar a educação em desafio, em que a missão do mestre é propor situações que estimulem a atividade reequilibradora do aluno.

A escola deve compreender que, por um determinado tempo da história pedagógica, foi um dos instrumentos da imobilização da vida, e que esse tempo já terminou. A evolução do próprio conceito de aprendizagem sugere que educar passe a se facilitar a criatividade, no sentido de repor o ser humano em sua evolução histórica e abandonando de vez a ideia de que aprender significa a mesma coisa que acumular conhecimentos sobre fatos, dados e informações isoladas numa autêntica sobrecarga da memória. De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23),

“Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural”.

A escola necessita repensar quem ela está educando, considerando a vivência, o repertório e a individualidade do mesmo, o tempo, a comunidade, pois se não considerar, dificilmente estará contribuindo para mudança e produtividade de seus alunos, colocando em prática desde os anos iniciais e até fundamental I as brincadeiras e os jogos, mesmo que haja competições sadias, torneios, esportes relacionados, jogos interativos, colocando também a matemática como uma forma prazerosa de se aprender, pois a maioria das pessoas tem pavor a matemática, devido lá no começo não ter tido um educador que fizesse a diferença na vida de seu aluno.

A negação do lúdico pode ser entendida como uma forma precipitada, devendo assim as escolas mudarem seus conceitos e ponto de vista e aceitar as mudanças e melhorias para com os seus educadores uma didática bem elaborada e bem trabalhada da muito resultado.

1.3 O LÚDICO COMO PROCESSO EDUCATIVO

O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta se intercalam. O olhar sobre o lúdico não se deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino aprendizagem na fase da primeira infância até os seis anos. O mundo infantil difere de uma maneira qualitativa do mundo adulto, nele há fantasia, faz de conta, sonhar e o descobrir.

Marcellino (1990) defende a reintrodução das atividades lúdicas na escola. Entende-se que esse direito ao respeito não significa a aceitação de que a criança habite um mundo autônomo do adulto, tampouco que deva ser deixada entregue aos seus iguais, recusando-se, assim, a interferência do adulto no processo de educação. Os estudos da psicanálise demonstram, entre outros caracteres não muito nobres, o autoritarismo que impera entre as crianças. Mas a intervenção do adulto não precisa ser necessariamente desrespeitada. É preciso que, ao intervir, o adulto respeite os direitos da criança.

A proposta do autor nos remete a pensar numa ação educativa que considere as relações entre a escola, o lazer e o processo educativo como um dos caminhos a serem trilhados em busca de um futuro diferente. Por isso, vê-se como positiva a presença do jogo, do brinquedo, das atividades lúdicas nas escolas, nos horários de aulas, como técnicas educativas e como processo pedagógico na apresentação dos conteúdos. As vivências cotidianas, aliadas ao pensamento de alguns teóricos, como Marcellino, Sneyders, Piaget e Vygotsky, permitem-nos aprofundar as reflexões e fazer alguns questionamentos: O conhecimento construído por meio da ludicidade implica uma escola mais autônoma e democrática? Das condições para a ocorrência da alegria, da festa, dentro dos limites da escola, e até mesmo nos horários de aula, e propiciar assim a evasão do real, não seria contribuir para a alienação?

O jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciado prazerosamente. A escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados.

Enquanto a aprendizagem é vista como apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto sociointeracionista, o brincar é a apropriação ativa da realidade por meio da representação. Desta forma, brincar é análogo a aprender.

Distante dos avanços em todos os campos e das mudanças tão rápidas em todos os setores, é preciso buscar novos caminhos para enfrentar os desafios do novo milênio e, neste cenário que se antevê, será inevitável o resgate do prazer no trabalho, na educação, na vida, visto pela ótica da competência, da criatividade e do comprometimento.

Assim, o trabalho a partir da ludicidade abre caminhos para envolver todos numa proposta interacionista, oportunizando o resgate de cada potencial. A partir daí, cada um pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho que,

certamente, será mais produtivo, prazeroso e significativo, conforme afirma Marcellino (1990, p.126): “É só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender”.

É por intermédio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas.

Pode-se dizer que as atividades lúdicas, os jogos, permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e, conseqüentemente, prazer que raramente são encontrados em outras atividades escolares. Por isso necessitam ser estudados por educadores para poderem utilizá-los pedagogicamente como uma alternativa a mais a serviço do desenvolvimento integral da criança.

O lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal.

CAPITULO II

O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Pode-se afirmar que o lúdico é qualquer atividade que executamos e que pode dar prazer, que tenhamos espontaneidade em executá-la. Nesse sentido, na visão de Bertoldo (2011), quando fazemos porque queremos, pôr interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto para o adulto, é aí que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessário ao sucesso e, conseqüentemente, essencial a satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender.

Nesse sentido, o lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado, sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também, situações de aventura, ação e exploração, como características impostergáveis da infância. Assim, Wayskop (1995) destaca que com o jogo, as crianças fixam convicções de justiça, solidariedade e liberdade. São resolvidas situações problemáticas, adaptando-se de forma ativa a sociedade em que vivem.

Portanto, Marcellino (1997, p.44) destaca que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na Educação: “porque não atuar com os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas de obrigação, notadamente na escola”.

As instituições de Educação Infantil têm restringido as atividades das crianças aos exercícios repetitivos, motora e, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar ao educador a transmissão de determinada visão do mundo, definida, a principio, pela instituição infantil. Nessa perspectiva, Wayskop

(1995) aponta que se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente

De acordo com o pensamento de Soler (2003) não se pode mais conceber que uma pessoa que passa pela escola saia sem entrar em contato com valores humanos essenciais, e que depois, fora da escola, comete atos grotescos, pois, a escola deve ensinar para além da Matemática, Língua Portuguesa, Educação Física, enfim, deve ensinar a pessoa a ser feliz e fazer as outras pessoas felizes.

Dessa forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo, é ir em busca da construção de bases para: através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

De acordo com Gomes (2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145). Ainda falando do lúdico, Gomes nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve:

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

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento. Assim, a prática lúdica entendida como

ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações. A esse respeito, Santos (2008) menciona que este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo, permite conhecer um pouco da evolução. Portanto, entender o brincar das crianças no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura.

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

Na visão de Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

No processo educativo, em especial, na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas, devem ser consideradas como prioridades no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa portanto a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

É imprescindível enxergar com novos olhos o verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e conseqüentemente, entendendo-se aí toda a prática cotidiana do aluno, visto que, é na educação infantil que as crianças são capazes de construir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios.

Nessa perspectiva, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir,

cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

2.1 O LÚDICO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

A Educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam à sua causa. Pensar em Educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências. A esse respeito, Friedmann (2003) expõe que no processo da Educação, o papel do educador é primordial, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento.

Desse modo, devem-se selecionar materiais adequados, o professor precisa estar atento à idade e as necessidades de seus alunos para selecionar e deixar a disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam, pelo material de que são feitos. Outra função do professor é permitir a repetição de jogos. Assim, na visão de Moyles (2002) as crianças sentem grande prazer em repetir jogos que conhecem bem, sentem-se seguros quando percebem que contam cada vez mais habilidades em responder ou executar o que é esperado pelos outros.

O educador é mediador, possibilitando, assim, a aprendizagem de maneira criativa e social possível. Para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser o mediador/ facilitador do processo ensino-aprendizagem infantil. Com isso, Teixeira (1995) menciona que cabe ao educador oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras.

2.2 O CONCEITO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Santos (2008) destacam que a modalidade de ensino, denominada como Educação Infantil surgiu no Brasil graças a mudanças ocorridas no núcleo familiar. Com isso, a inserção da mulher no mercado de trabalho instaurou-se a necessidade da criação de instituições que prestassem assistências aos filhos dessas famílias, para tanto foram criadas as creches com objetivo meramente assistencialista.

Dessa forma, Abramovicz; Wasjkop (1995, p.33) destacam que “essas instituições passaram por grandes modificações a partir da década de 1970, pois a sociedade civil organizada passou a exigir das autoridades uma melhor qualificação no processo de educação infantil”. Assim passaram de meras instituições assistentes e higienistas, para escolas propriamente ditas, com a preocupação da formação integral do indivíduo.

Sob essa linha de reflexão, é importante mencionar que a Constituição Federal de 1988 transformou em lei os desejos dos movimentos sociais, fazendo constar em seu texto original como sendo um dever do Estado o direito à creche e pré-escola às crianças de 0 a 6 anos de idade, conforme o artigo 208, parágrafo IV.

Nesse contexto, em dezembro de 1996 foi promulgada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), reafirmando mudanças e estabelecendo de forma incisiva o atendimento às crianças de 0 a 6 anos e estabelecendo dois níveis de educação, Educação Básica e Educação Superior, inserindo a educação infantil na primeira etapa da Educação Básica. E estabelecendo um prazo de três anos a contar da publicação dessa Lei para sua efetivação legal nos estabelecimentos de ensino da rede regular de ensino de todo o país.

Portanto, além de enfatizar a gratuidade do ensino, a LDB (BRASIL, 1996) “pretende qualificar esse processo tornando obrigatório que a docência seja exercida por profissionais graduados em cursos superiores”. Desse modo, pode-se considerar que a inserção curricular na esfera da educação infantil significa um avanço para a educação brasileira.

Assim, conclui-se dizendo que não adianta simplesmente transferir as creches para o âmbito da educação, existem outras exigências necessárias para o bom andamento desta. Rever as concepções de criança e educação, níveis de formação e função dos profissionais envolvidos, diferenças salariais, estrutura e funcionamento dos equipamentos infantis, financiamentos e objetividade são algumas das necessidades de evolução do sistema educacional infantil.

Dessa forma, cabe mencionar que a aprendizagem é um fenômeno extremamente complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais. A aprendizagem é resultante do desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como da transferência destes para novas situações.

Nesse sentido, o processo de aprendizagem é desencadeado a partir da motivação. Esse processo se dá no interior do sujeito, estando, entretanto, intimamente ligado às relações de troca que o mesmo estabelece com o meio, principalmente, seus professores e colegas. Assim, nas situações escolares, o interesse é indispensável para que o aluno tenha motivos de ação no sentido de apropriar-se do conhecimento.

CAPITULO III

AFUNÇÃO DO BRINQUEDO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Nesse sentido, Vygostki (1998) ressalta que no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, isto é, é por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir. Uma esfera cognitiva, é promovido o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Dessa forma, o brinquedo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, etc.

Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Nessa perspectiva, o brinquedo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive.

Através do brinquedo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

Portanto, o brinquedo é um dos fatores mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Assim, Campos (2011) destaca que os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

3.1 AS TÉCNICAS LÚDICAS UTILIZADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Apesar do jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.

Nesse sentido, Santos (2008) destaca que enriquecer e valorizar os jogos realizados pelas crianças é outra função do educador, uma observação atenta pode indicar os professores que sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida introduzindo novos personagens ou novas situações que torne o jogo mais rico e interessante para as crianças, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço.

Nesse sentido, a Revista Nova Escola (2011) apresenta algumas brincadeiras que podem ser utilizadas em turmas de Educação Infantil, entre elas: a toca do coelho; de onde vêm o cheiro?; dentro e fora; arremesso; Pneus, entre outras.

Negrini, (1994), ao se referir a jogos, acrescenta: o jogo se apresenta para a criança como uma atividade dinâmica, no sentido de satisfazer uma necessidade.

Assim, ao se observar o comportamento de uma criança jogando/brincando, pode-se perceber o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver os mais variados problemas, sem tirar o seu sentido lúdico.

É importante mencionar também que o brinquedo, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. A esse respeito, Vygotski, (1998, p. 38) “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.



Figura 01: Brinquedos utilizados na Educação Infantil.
Fonte: Revista Nova Escola

Por meio dos brinquedos, as crianças vivenciam determinadas situações do cotidiano, construindo um conhecimento embasado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. Alguns exemplos de brinquedos mais utilizados são: a boneca, monta-monta, quebra-cabeça, entre outros.

Portanto, em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Assim, Nunes (2011) expõe que visa o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a

intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Segundo Antunes (2005, p. 11) “A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida”.

Na visão do autor, a responsabilidade do aprendizado não está somente a cargo do professor que ensina, mas sim dividida entre a ação facilitadora do professor e a busca do conhecimento do aluno que em conjunto irão construir o aprendizado.

A partir daí, o jogo passa a ser uma ferramenta ideal para a aprendizagem. “Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual”. (ANTUNES, 2005, p. 36)

O ato de brincar vai evoluindo com o passar do tempo, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade na qual está inserida.

Nessa perspectiva, Wajskop (1995, p.25) afirma que “o brincar é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos”. Segundo Chateau (1997) e Winnicott (1985) o ato de brincar é um ato característico da infância e afirmam que a infância não existe sem o brincar, o brincar é inato. A criança tem como objetivo a própria ação do brincar (fazer), não importando o resultado que este fazer proporciona. O brincar é algo livre e, em função deste aspecto não há modos prontos de agir ou operar durante a brincadeira.

Além disso, Vygostsky (1998) afirma que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiada de interação específica e fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história.

Entretanto, cabe mencionar que os professores apresentam contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando o jogos e as brincadeiras (lúdico) de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-o apenas em alguns momentos e de maneira limitada, fazendo uma separação rígida entre prazer e conhecimento para que haja o processo de aprendizado.

Vale considerar que a inclusão da ludicidade no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, acarreta a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

A escola, como sendo um ambiente social, deverá ser para todos os envolvidos no processo educativo, um local promissor de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva na efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível.

Com isso, os educadores, enquanto mediadores do conhecimento, devem oportunizar o crescimento da criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, um ambiente enriquecedor de imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione prazer no ato de aprender e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

É importante ressaltar que o professor deve desenvolver atividades lúdicas na sala de aula não como meras brincadeiras, mas como uma possibilidade de promoção do ensino aprendizagem, também como uma atividade de entretenimento, sem relação obrigatória com a aprendizagem significativa para o aluno.

Além disso, os professores que participaram da pesquisa sabem e tem consciência acerca da importância da inclusão do lúdico no desenvolvimento da prática pedagógica, porém, por alguns motivos, entre eles: a falta de materiais e à própria formação não o faz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOWICZ, A.; WAJSKOP, G. **Educação Infantil**: creches: atividades para crianças de 0 a 6 anos. 2.ed. São Paulo: Moderna, 1999.

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 09 de setembro de 2011.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papyrus, 2005.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira**: uma Revisão Conceitual. Disponível em: <www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm> Acesso no dia 21 de Setembro de 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.

_____. LDB – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID>> Acesso no dia 20 de Setembro de 2011.

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.

CUNHA, N.H.S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. 3.ed. São Paulo: Vetor, 1995.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

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

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo-SP, Editora Papyrus, 1997.

MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MINAYO, M. C. de S. [et al.] (Org.) **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

MOYLES, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

NUNES, A.R. S. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso no dia 16 de Outubro de 2011.

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

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para a educação infantil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995

Anexo Brinquedos que podem ser utilizadas na Educação Infantil



Fonte: <http://contato-planejamentoinfantil.blogspot.com>



Fonte: <http://contato-planejamentoinfantil.blogspot.com>



Fonte: <http://contato-planejamentoinfantil.blogspot.com>



Fonte: <http://contato-planejamentoinfantil.blogspot.com>

Anexo C: Sugestão de livro apresentando alguns jogos e brincadeiras para desenvolver na Educação Infantil

