

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL- UAB
DIRETORIA DE GESTÃO DE EDUCAÇÃO A DISTANCIA - DEAD
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM SABERES E PRÁTICAS EM
EDUCAÇÃO INFANTIL**



**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INCLUSÃO DE PROJETOS
DE ENTRETENIMENTO, DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS
DAS CRIANÇAS DE CINCO ANOS.**

**LUIZ PEDRO DOS SANTOS
MARINEIDE DA SILVA
LUCILEIA SANTOS FREIRE**

Colíder-MT
2019

LUIZ PEDRO DOS SANTOS
MARINEIDE DA SILVA
LUCILEIA SANTOS FREIRE

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INCLUSÃO DE PROJETOS DE
ENTRETENIMENTO, DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DAS
CRIANÇAS DE CINCO ANOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Especialização em Saberes e práticas em
Educação Infantil, da Universidade do Estado de
Mato Grosso e Universidade Aberta do Brasil,
Polo de Colíder, como requisito regulamentar
obrigatório para obtenção do título de especialista
em Saberes e práticas em educação infantil

Orientador: Me. Luciano da Silva Pereira

Colíder-MT
2019

LUIZ PEDRO DOS SANTOS
MARINEIDE DA SILVA
LUCILEIA SANTOS FREIRE

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INCLUSÃO DE PROJETOS DE ENTRETENIMENTO, DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DAS CRIANÇAS DE CINCO ANOS.

Monografia APROVADA, apresentada ao Curso de Especialização em Saberes e práticas em Educação Infantil da UNEMAT/UAB – Polo de Colíder, como requisito regulamentar obrigatório para obtenção do grau de especialista.

BANCA EXAMINADORA

Prof. (a) Me. Luciano da Silva Pereira - Orientador(a)

Prof. (a) ~~XXXXXXXXXXXXXX~~ - Examinador(a)

Prof.(a) ~~XXXXXXXXXXXXXX~~ Examinador (a)

APROVADO EM: ____/____/____

RESUMO

O presente trabalho traz como tema, O lúdico na Educação Infantil: Inclusão de Projetos de Entretenimento, de Jogos e Brincadeiras nas Aulas das Crianças de cinco anos como uma ferramenta fundamental no processo de ensino aprendizagem, destacando quanto os jogos, brinquedos e brincadeiras são significantes nessa fase da vida das crianças. Busca ainda identificar como a ludicidade está sendo inserida pelos professores no dia-a-dia da sala de aula, para tanto foi realizada pesquisa qualitativa, aplicação de questionário e observação e observação em duas turmas de pré-escolar por determinado período de tempo, onde constatamos que todos os envolvidos nas pesquisas se utilizam de diferentes práticas lúdicas pedagógicas para melhoria do ensino aprendizagem, levando em conta o desenvolvimento integral da criança assim podendo propiciar a aprendizagem de forma significativa na educação infantil. Quando falamos em aquisição de aprendizagem o lúdico é peça fundamental nesse processo, nessa perspectiva, as brincadeiras, brinquedos e jogos passam a contribuir significativamente no desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas dos alunos de forma prazerosa. Trabalho desenvolvido em forma de pesquisa e observação não participativa, com professoras e alunos de pré-escola. Sua base teórica está fundamentada a partir de autores como VYGOTSKY (1998), PIAGET (1998), HUZINGA (1990), e documentos como RCNEI (1998).

Palavras-chave: Lúdico, Aprendizagem, Desenvolvimento e Brincadeiras.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
CAPÍTULO I –OBJETIVOS, PERCURSO METODOLÓGICO E <i>LÓCUS</i> DE PESQUISA...9	
1.1 OBJETIVOS.....	9
1.1.1 OBJETIVO GERAL.....	9
1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
1.2 PERCURSO METODOLÓGICO E <i>LÓCUS</i> DE PESQUISA.....	9
CAPÍTULO II – O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INCLUSÃO DE PROJETOS DE ENTRETENIMENTO, DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DAS CRIANÇAS DE CINCO ANOS.....	11
2.1 LÚDICO: CONCEITO E HISTÓRIA.....	11
2.2 LÚDICO COMO PRÁTICA SOCIAL E CULTURAL.....	12
2.3 CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	13
2.4 O LÚDICO E A INTERDISCIPLINARIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	15
CAPÍTULO III – ANÁLISES DOS DADOS.....	18
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
5. REFERÊNCIAS.....	24

INTRODUÇÃO

O lúdico desde muito tempo vem sendo trabalhado em sala de aula com os alunos, pois ele vai além de uma simples brincadeira infantil, visto que possui regras, objetivos a serem alcançados, na qual se torna uma ferramenta pedagógica essencial para desenvolver habilidades e competências de raciocínio lógico nas salas de aulas. Sendo que esta é uma metodologia que deve estar presente no ensino lúdico principalmente por possibilitar à criança a alegria de vencer obstáculos criados por sua curiosidade, vivenciando o que significa aprender de maneira significativa.

Segundo Piaget (1998), na educação infantil a criança com certeza brinca, começa a fazer amigos passa horas convivendo com diferentes pessoas que certamente não são seus familiares. No entanto, não é apenas isso o que acontece? Até os 05 anos de idade a criança viverá uma das mais complexas fases do desenvolvimento humano, nos aspectos intelectual, emocional, social e motor. Quanto maior e melhor forem às condições oferecidas através de estímulos e do ambiente que o cerca melhor será seu desenvolvimento, significa que o meio que está inserida influencia em sua formação. Que será tanto mais rica quanto mais qualificada forem às condições oferecidas pelo ambiente e pelos adultos que a cercam.

Considerando-se função da Educação infantil promover o desenvolvimento global da criança, para tanto é preciso considerar os conhecimentos que já possui, proporcionando a criança vivenciar seu mundo, explorando, respeitando e reconstruindo.

Assim a Educação Infantil deve trabalhar a criança tomando como ponto de partida que esta é um ser com características individuais e que precisa de estímulos, para crescer criativa, inventiva e acima de tudo crítica.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (CNEI), quando o aluno chega à escola traz consigo uma gama de conhecimento oriundo da própria atividade lúdica. A escola, porém, não aproveita esse conhecimentos, criando uma separação entre a realidade vivida por ela na escola e seus conhecimentos dessa forma não sentirá a vontade a ponto de deixar fluir sua imaginação e emoção

A infância é a idade das brincadeiras, Acreditamos que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois na realidade expressa à maneira como a criança

reflete, ordenam, desorganiza destrói reconstrói o mundo. Destaca-se o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato da criança, desde, muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel.

A brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006 p.110).

A pesquisa aqui apresentado foi um estudo a cerca da importância do lúdico na Escola Municipal de Educação Infantil Criança Esperança no Município de Colíder/MT.

O objetivo foi compreender qual o papel da atividade lúdica como forma de facilitar a motivação do aluno, bem como analisar o lúdico como uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula, como técnicas metodológicas na aprendizagem infantil.

A pesquisa buscou considerar a utilização do lúdico na sala de aula, por professores. Buscamos, desta forma, verificar se os docentes utilizam técnicas lúdicas no decorrer de sua atuação, bem como identificar as mesmas e descobrir a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica.

A escolha da temática deu-se principalmente em virtude de uma experiência vivenciada no decorrer do período de aula eu ministrei na mesma escola, com alunos da pré-escola onde pude constatar que o lúdico trabalhado através de jogos, brinquedos e brincadeiras, era inserido no processo de aprendizagem de maneira satisfatória.

Desse modo, estudar e investigar sobre este tema é importante para mostrar que o lúdico é um método que contribui para que a criança descubra, inventa, ensina regras experimenta, relaxa e desenvolve habilidades racionais e corporais. Através dessa pesquisa buscou demonstrar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos são instrumentos lúdicos de aprendizagem que de forma agradável e eficaz proporcionam velocidade no processo de mudança de comportamento e aquisição de conhecimentos. Aprender jogando é a maneira mais prazerosa, segura e atualizada de ensinar. Desta forma os alunos da sala de recursos estão de maneira lúdica, através de jogos em sala de aula aprendendo de forma diferenciada.

Nos dias atuais não vemos mais isso acontecer, pois ninguém mais tem tempo para brincar com seus filhos, o que se vê é cada vez mais o numero maior de escolinhas de

esportes, escolas de línguas, de computação, de danças, entre outras. Não há mais como ausentar o lúdico do processo pedagógico, pois ele é o agente de um ambiente motivador e coerente. Ao se separar as crianças do ambiente lúdico estão automaticamente ignorando seus próprios conhecimentos, pois quando a criança entra na escola ela já possui muitas experiências que lhe foram proporcionadas através das brincadeiras e do jogo.

Como nos diz Santo Agostinho *apud* Santos (1997, p.45), “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito da vida, principio de toda e descoberta e toda a criação”.

Não devemos negar que a escola tenha também o seu lado sério, o problema é a forma pela qual ela interage com as crianças. O fato de apresentar-se séria não quer dizer que ela deve ser rigorosa e castradora, mas, que ela consiga penetrar no mundo infantil para partir daí, poder desempenhar a sua real função de formadora afetiva intelectual. É necessário que valorize a seriedade na busca do conhecimento, resgatando o lúdico, o prazer do estudo, sem, contudo reduzir a aprendizagem ao que é apenas prazeroso em si mesmo.

CAPÍTULO I

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Demonstrar a importância da inserção de jogos lúdicos e brincadeiras como uma prática pedagógica no desenvolvimento da criança.

1.1.2 Objetivos Específicos

Analisar a importância do lúdico no ensino das crianças de Pré II;

Identificar as possibilidades e os limites das crianças a partir de trabalhos que mobilizem as práticas desenvolvidas no dia a dia de cada uma delas.

1.2. PERCURSO METODOLÓGICO E LÓCUS DE PESQUISA

Este Projeto de Pesquisa foi concretizado mediante pesquisas descritiva com quatro professores que atuam com alunos da Pré - Escola da Escola Municipal de Educação Infantil Criança Esperança, no Município de Colíder. Apoiado nessa metodologia que busca na simples coleta e organização estatística qualitativa mais uma interação entre os dados.

O desenvolvimento da pesquisa se realizou através da aplicação de um questionário fechado contendo seis indagações foram entregue para quatro professoras que responderam os mesmo dentro do prazo de sua disponibilidade.

Buscar-se-á através deste estudo uma melhor compreensão das professoras quanto ao lúdico e suas significações para o desenvolvimento da criança. Conhecer seus limites e construir seus conhecimentos, e como esta organizada a rotina e aplicado estas atividades na prática pedagógica.

Segundo Bordam e Biklen (1994), os estudos qualitativos envolvem contato do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada. Ressaltam, além disso que todos os dados de realidade são considerados importantes, pois o interesse do pesquisador ao estudar um determinado fenômeno é verificar como ele se manifesta nas atividades, nos procedimentos, nas interações.

Percebe-se que é inaceitável construir uma pesquisa descritiva, qualitativa uma argumentação eficiente sem a participação de teorias especializadas sem importante embasamento de autores conhecidos de nomes renomados que nos ajudam a compreender a prático do lúdico como: Piaget, Vygotsky, Negrine, Santos, Wajskop, Sneyders, Winnicott, Chateau e Marcelino.

O presente projeto científico procura conceituar o lúdico, demonstrar sua importância no desenvolvimento infantil. Na educação o lúdico é uma ferramenta que pode dar mais vida e prazer ao processo de ensino aprendizagem.

CAPÍTULO II

2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INCLUSÃO DE PROJETOS DE ENTRETENIMENTO, DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DAS CRIANÇAS DE CINCO ANOS.

2.1 LÚDICO: CONCEITO E HISTÓRIA

O ato da criança brincar toma certa distância da vida cotidiana e entra no mundo da imaginação e brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa-se, como outras, necessitam de aprendizagem. Negrine (2000), afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada a sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de tudo, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Segundo Santo:

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. A atividade lúdica surgiu como nova forma de abordar os conhecimentos de diferentes formas e também uma atividade que favorece a interdisciplinaridade. O lúdico é reconhecido como elemento essencial para o desenvolvimento das várias habilidades em especial a percepção da criança. Refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades desprentensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de pressão e avaliações. (SANTOS, 2012, p.03-04).

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de pressões e avaliações. (CAILLOIS, 1986).

Caillois (1986), afirma que o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Entretanto, enfatiza que é graças a essa característica que permite que o sujeito se entregue á atividade despreocupadamente.

Assim, o jogo, a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres, gratuitas são protótipos daquilo que representa a atividade lúdica e longe estão de se reduzirem apenas a atividades infantis. Freinet (1998), denomina de “Práticas Lúdicas Fundamentais” não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela.

Para Santos e Jesus:

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam á criança uma vivência no tocante ás experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas. (SANTOS; JESUS, 2010, p.03).

Assim, Freinet (1998) refere que este “estado de bem-estar” jamais se restringe á circunscrição de nossa individualidade. Isto é, parte de uma espécie de exaltação íntima de nossa potência para a vida e atinge escalas sociais muito amplas, o que nos fará descobrir e exaltar novas potências íntimas em nosso ser que ocasionará novamente a expansão para o plano social, sendo assim uma vivência inesgotável da dimensão lúdica.

2.2 LÚDICO COMO PRÁTICA SOCIAL E CULTURAL

Os jogos e brincadeiras têm como função a socialização dos grupos, pelo estreitamento dos vínculos entre as pessoas. Segundo Fonseca (2007, pg.15). “Brincadeira é então, uma atividade sociocultural, pois ela se origina nos valores e hábitos de um determinado grupo social, onde as crianças têm a liberdade de escolher com o quê e como elas querem brincar.”. As crianças compartilhavam das mesmas atividades lúdicas dos adultos, pois não existia essa separação tão rígida entre mundo adulto e mundo criança, entre trabalho e lazer, como temos agora, na era da produção capitalista.

De acordo com Santos e Jesus:

As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a

apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude. (SANTOS; JESUS, 2010, p.04).

Ao brincar, ela dialoga com a sociedade e com o outro, representando as funções dos diferentes papéis sociais do mundo adulto. Ela vai se apropriando de sua cultura e das relações sociais de forma ativa, transformando, recriando, experimentando.

Segundo Tristão:

A brincadeira não é algo dado na vida do ser humano, aprende-se a brincar desde cedo, nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura. Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar também são constitutivos do processo de apropriação de conhecimentos. (TRISTÃO, 2010, p.12).

No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais. Em outras palavras, é brincando que a criança se humaniza, aprendendo a conciliar de forma afetiva a afirmação de si mesma á criação de vínculos afetivos duradouros (OLIVEIRA, 2000, p.7).

Assim, a permanência de uma brinquedoteca em espaços como escolas, hospitais, ou universidades, torna-se essencial para as crianças e para quem trabalha com elas, pois também é um espaço de formação de profissionais.

O espaço da brinquedoteca visa atender crianças de todas as idades, sendo construída de modo que atenda suas necessidades e que através dos brinquedos e das brincadeiras, desenvolvam suas habilidades e potencialidades, como também, a integração nas relações sociais. A ocorrência disso se dá através do envolvimento com situações imaginárias, regras, a interação com o outro (OLIVEIRA, LUENGO, BARROS, 2007).

2.3 CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A educação no âmbito lúdico proporciona a criança o conhecimento de forma prazerosa, e faz com que a mesma sinta inserida no ambiente e motivada a conhecer. Segundo Santos e Jesus (2010, p.02) “O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias.”.

Sendo o processo de suma importância para a aquisição do conhecimento, a criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades.

De acordo com Rufino:

Quando as atividades lúdicas são elaboradas com uma intencionalidade a fim de estimular a aprendizagem, surge uma educação eficaz que desenvolve na criança o gosto em aprender novos conhecimentos, não como um ser passivo, mas atuante no processo. Por isso, toda a brincadeira vivenciada pela criança transforma e desenvolve as emoções. (RUFINO, 2014, p.14).

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Para Fonseca (2007, p.14) “a vida da criança está entregue á sua imaginação. A realidade é o presente vivido sentido de maneira direta e imediata.”. Portanto, nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia.

Para que se possa garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas.

Nesse sentido, Leal (2011) salienta que:

Desse modo, devem-se selecionar materiais adequados, o professor precisa estar atento á idade e as necessidades de seus alunos para selecionar e deixar a disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto á quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam, pelo material de que são feito. Outra Função do professor é permitir a repetição de jogos. (LEAL, 2011, p.16).

Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação.

Segundo Rufino:

É importante ressaltar que a motivação do educador escolar para proporcionar a atividade lúdica é fundamental para que o aluno seja um integrante ativo no desenvolvimento lúdico nas práticas pedagógicas da escola. Contudo, este processo não deve ser visto apenas como descontração, mas sim, como meio para o

desenvolvimento do aprimoramento do raciocínio lógico, cognitivo e social de maneira espontânea e prazerosa para a criança. (RUFINO, 2014, p.20).

O espaço para a realização das atividades deve ser um ambiente agradável, no qual as crianças possa se sentir descontraídas e confiantes.

As crianças aprendem com maior eficácia a partir do momento que elas sentem prazer em aprender. Nesse sentido, espera-se que os educadores reflitam e reconheçam a importância que as atividades lúdicas têm em assegurar a eficácia do processo ensino-aprendizagem.

2.4 O LÚDICO E A INTERDISCIPLINARIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo.

De acordo com Rufino:

O brincar em sala tende a ser mais uma estratégia para o desenvolvimento do ensino, enfatizando-se a proposta de desenvolvimento do conhecimento e articulação do mesmo para a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Cabe ao professor, na condição de ser o responsável no contexto da sala de aula, ajudar a criança a ampliar as suas possibilidades, proporcionando a elas brincadeiras e jogos que contribuam para seu progresso intelectual, psicossocial e educacional. (RUFINO, 2014, p.24).

Só assim ele poderá propor uma atividade lúdica com objetivos além do simples gosto de brincar, ou seja, ele poderá estimular o cognitivo de acordo com seu objetivo, fazendo com que o aluno possa respeitar limites, socializar, explorar sua criatividade interagindo e aprendendo a pensar.

Segundo Leal:

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. (LEAL, 2011, p.32)

Pensando na prática do professor em sala, propusemos em fazer uma seleção de atividades lúdicas, sendo tais atividades reelaboradas, numa tentativa de mostrar que existem possibilidades de construir atividades lúdicas, usando conteúdos da língua espanhola.

De acordo com Santos e Jesus:

O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola. (SANTOS; JESUS, 2010, p.04).

É preciso preparar atividades que resgatem conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios.

Quando utilizamos uma atividade lúdica em nossas aulas, é necessário conhecer tal atividade, e, o mais importante é deixar claro aos alunos o objetivo da atividade que é o ato de ganhar ou perder, além de elaborar hipótese embasada no conhecimento prévio.

Para Leal:

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. (LEAL, 2011, p.19).

Brincar não é a perda de tempo. A criança que não brinca é como um peixe fora da água. Como explica Fonseca (2007, p.14) “A vida infantil é constituída pelo mundo do brinquedo, um mundo criado pelas crianças, onde ela mesma se autocria.”. Os brinquedos possibilitam o desenvolvimento integral da criança porque ela se envolve efetivamente e

socialmente; tudo isso acontece de maneira envolvente, onde a criança cria e recria normas e constrói alternativas para resolver entraves que surgem no ato do brincar.

Igualmente à palavra jogo o termo brinquedo é também polissêmico, já que têm sido utilizados para designar tantos os objetos dos quais servem como suporte para a brincadeira da criança quanto para nomear determinadas modalidades de jogo praticadas por elas, ou ainda a ação de brincar propriamente dita.

Vygotsky (1984) observa que na brincadeira a ação surge das ideias e não dos objetos . Tudo depende de como essa ação da criança em relação ao objeto é regida é regida por regras latentes e implicadas, impregnadas de significados sociais e culturais, as quais a criança se submete ao representar outro papel.

Assim as crianças reconstroem na brincadeira as atividades que lhe são apresentadas como importantes e significativas, sejam recorrentes a momentos felizes ou não. Além disso, por meio da brincadeira as crianças expressam a compreensão que elas tem acerca do contexto em que vive.

CAPÍTULO III

3. ANÁLISES DOS DADOS

As informações teóricas foram obtidas através de leituras de autores (ALMEIDA, 1995), (OLIVEIRA, 2002), (VALADARES *et al*, 1999), entre outros, que desenvolveram pesquisas sobre o assunto. Os dados, foram obtidos por meio um questionário semiestruturado, entregue em mãos as professoras para facilitar a organização e a análise dos dados.

Ao indagar qual a importância do brincar para a criança? As respostas foram: Duas professoras disseram que a criança desenvolve o raciocínio lógico, atenção, a imaginação a criatividade, suas habilidades e valorizando sua autoestima, uma disse que o brincar é algo nato e a outra disse que através do brincar a criança imita o mundo do adulto vivendo experiências e emoções que lhes ajudarão no futuro. Pode perceber que nas respostas tiveram algumas diferenças, se faz necessário que esses momentos que a criança não seja reprimida, é um momento único que as crianças imitam o mundo do adulto, porém a maioria tratou se do tema pedido com prioridade.

Segundo Barbosa & Horn (2008, p. 87) “É no brincar que as crianças se desenvolvem mais, e esse brincar é indispensável na vida de qualquer criança para uma boa formação como ser humano. Pois a criança que brinca desperta habilidades como raciocínio lógico, percepção, autonomia, e que futuramente serviram para sua vida adulta, tornando se adultos capazes de compreender o mundo ao seu redor, ou seja, seres pensantes”.

O brincar, o jogar, o criar e o inventar é de grande valor no desenvolvimento integral das crianças envolvendo seu emocional, físico, mental e social, além de trazerem para elas momentos prazerosos, também ajuda em sua aprendizagem significativa. A criança que brinca aumenta cada vez mais sua fonte de conhecimento.

No brincar a criança está sempre acima, de seu desenvolvimento diário. Nas brincadeiras se faz de conta, as crianças manifestam certas habilidades. Que não seriam esperadas para sua idade. Neste sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento.

Deste ponto de vista a aprendizagem não é Desenvolvimento; entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em

movimento vários processo de desenvolvimento, que de outra forma, seria impossíveis de acontecer (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2002.p132).

No que se refere à questão a como trabalhar os conteúdos através de brincadeira?

As respostas foram unanimes todas responderam sim. Nestas ficaram claro que há como trabalhar conteúdos através das brincadeiras. Como por exemplo, a brincadeira de pular amarelinha.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI),

Por meio das brincadeiras que os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos emocionais que dispõem (BRASIL, 19988, p.28).

Conforme Levinzon (1989), a brincadeira de super-herói, ao mesmo tempo em que ajuda a criança a construir sua autoconfiança, leva-a a superar obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder as expectativas dos padrões adultos.

Quando perguntei como você vê o lúdico nas salas de aulas do Pré-II? As respostas foram unanimes todos responderam que é uma forma divertida, prazerosa de desenvolver aprendizagem. Percebi que em suas respostas foram positivas dentro de uma linha de desenvolvimento e aprendizagem envolvendo os alunos e trabalhando de forma lúdica.

Assim, a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem tem validade se usada pelo seu carácter desafiador, pelo interesse do educando e pelo objetivo proposto (FREITAS E SALVI, 2008).

Ao indagar se com os jogos e as brincadeiras a criança tem um desenvolvimento melhor? Três professoras disseram que sim, e uma respondeu que: Jogos e brincadeiras permite a relação que a criança faz com o mundo em que vive ampliando seu desenvolvimento psicomotor em diversas áreas. Nesta indagação deixou claro que quando se trabalha sério respeitando o que a criança traz de casa valorizando seus conhecimentos a criança tem um desenvolvimento melhor na escola.

Para (LORDELO E CARVALHO, 2003 p.16), Os jogos e brincadeiras são ferramentas de extrema importância para a contribuição do desenvolvimento pleno da criança, mas podemos notar que muitas vezes no decorrer dos anos escolares as atividades que envolvem a ludicidade tem se tornado escasso, sendo supervalorizadas as chamadas “habilidades acadêmicas”, deixando de lado o brincar e crianças em pleno desenvolvimento

têm sido “engessadas”, se assim podemos nos expressar. A uma descrição de uma vivência desse modelo de aprendizagem na Educação infantil.

Segundo Gilles Brougère, (1998^a) Importa para o autor, em primeiro lugar, romper com o mito de que a brincadeira é inata á criança e que ela já nasce com os recursos necessários a essa atividade. Para ele, a brincadeira é uma construção social, resulta de relações interindividuais, portanto, da cultura e, sendo assim, “pressupõe uma aprendizagem social”. Isso não apenas significa que a criança aprende a brincar brincando como também que algumas não aprendem a brincar e por isso não conseguem entrar em nenhum jogo. Brougère (1998) concorda com a ideia de Wallon (1879 -1962) de que a criança é progressivamente iniciada no jogo pelo adulto, inicialmente como o próprio brinquedo da brincadeira do adulto e depois o parceiro real e que os “jogos de maternagem” do tipo escondeu-encontrou são os traços imemorable dessa prática.

Ao perguntar Qual é sua opinião sobre os brinquedos e brincadeiras? Uma respondeu através dos brinquedos e das brincadeiras que a criança se constrói, aprende a dominar sua angústia, a conhecer seu próprio corpo e construir sua personalidade. E as outras três responderam os brinquedos e as brincadeiras são uns dos meios principais de expressão para aprendizagem. Para mim fica claro que os brinquedos e as brincadeiras é uma das principais ferramentas para o desenvolvimento da criança.

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em se saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo como quebra cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO, 2001, p. 36,37).

Diferente do jogo, o brinquedo dá mais liberdade para a criança, ao contrário do jogo onde tem se regras para aprender e obedecer, com o brinquedo a brincadeira é livre, dando “asas à imaginação”, liberdade para a criatividade e com auxílio do professor essa criatividade pode ser usada para adquirir conhecimentos específicos dentro do processo escolar.

Ao perguntar, é verdade que a criança aprende brincando? Todas as professoras disseram que sim. Aqui posso ver com clareza que realmente a criança aprende brincando Para Kishimoto (2007), “brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, obedecer às regras do jogo, respeitar os direitos dos outros, acatar a autoridade, assumir responsabilidades...”.

Torna a criança um cidadão íntegro, que respeita o seu próximo, consciente de suas responsabilidades, se indo muito além de que simples aula mecânica pode oferecer. Ainda para Kishimoto (2007), “aceitar penalidades que lhe são imposta dar oportunidades aos amigos e com tudo isso a criança aprende a viverem sociedade”.

Aprender a viver em sociedade é o que o ser humano precisa aprender, pois ele não está só, ele vive no meio de uma comunidade e precisa contribuir de forma viver em paz com a mesma.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho pretendeu-se mostrar que jogos e brincadeira são fundamentais no desenvolvimento da criança. Os jogos e as brincadeiras são atividades humanas nas quais as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos. Brincadeiras e jogos são coisas simples na vida das crianças, e desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem, e recuar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem.

O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticado e pela influência da televisão, com toda essa questão chega se a conclusão da necessidade de se retornar aos estudos dos jogos e brincadeiras. O lúdico implica para as crianças mais que o simples ato de brincar, é através delas que a criança se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo; ao brincar e jogar a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, por isso toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada. Sendo assim cabe ao professor durante o processo didático-pedagógico, provocar participação coletiva e desafiar os alunos a buscar soluções.

Através do jogo que se pode despertar na criança o espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. As crianças precisam interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções, sendo necessário também criar ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamentos crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

Nossa expectativa foi entender melhor a utilização da prática pedagógica, compreendendo os jogos, brinquedos e brincadeiras como um recurso pedagógico, percebendo que a escola e o professor têm o objetivo a atingir e se a atividade for dirigida e orientada, ela possui finalidade pedagógicas. Sendo assim a atividade lúdica realizada em sala de aula é um meio para a realização dos objetivos educacionais, com aluno não estando limitado á sua ação livre, sendo de fundamental importância ainda que, as brincadeiras e os jogos desenvolvidos na sala de aula antes de tudo, sejam de entretenimento e prazerosos.

Aos educadores, cabe o papel da mediação do conhecimento, levando seu aluno ao desenvolvimento, respeitando seu nível de aprendizagem, oportunizando as crianças um ambiente que estimule a imaginação de seus alunos, desenvolvendo sua autonomia, produzindo seu próprio conhecimento.

O Educador deve estar ciente de que o lúdico não é a única opção para melhorar o ensino-aprendizagem, mas deve ser visto sempre como uma importante ferramenta que auxilia na melhora dos resultados por parte dos educadores preocupados em causar mudanças na educação atual.

Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses particulares á criança, pois as atividades lúdicas são somatórias, e sim fazer parte do processo de aprendizagem.

Foi possível também realizar a discussão sobre o quanto os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento psíquico e motor de um aluno em fase de alfabetização. Pois, os jogos e brincadeiras mostram a criatividade e a expressividade de uma criança, além de inseri-la de uma forma divertida no contexto social em que vive. Através dos jogos e das brincadeiras a criança faz do mundo da fantasia um palco, no qual a mesma encena fatos e atitudes que fazem parte da sua realidade diariamente, sendo assim consegue transformar problemas encontrados em sua vida em momentos de alegria e diversão.

Considerando a amplitude do tema percebe-se que há muito para se discutir, contudo a iniciativa precisa vir dos professores, eles é que são os mestres e devem trabalhar a ludicidade com seus alunos para uma melhor aprendizagem. Sabe-se das dificuldades, dos obstáculos, portanto se há força de vontade por parte do docente há trabalho com excelentes resultados por parte dos alunos.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BARBOSA, Maria C. S.; HORN, Maria da Graça S. **Projetos pedagógicos na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira; HORN, Maria das Graças Souza. **Projetos pedagógicos na educação infantil**. – Porto Alegre: Artmed, 2008.

BRANDES, Donna; PHILLIPS, Howard. **Manual de jogos educativos**. Lisboa: Moraes, ed.1028, 1997.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. São Paulo: Imprensa Oficial, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional par a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular para a Educação Infantil: Brincar**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e Cultural**. São Paulo: Cortez, 1995.

BROUGÉRE, Guilles. **Brinquedos e cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

CAMPOS, Maria Malta. **Pré-escola: Entre a Educação e o Assistencialismo – 1985**. 2ª reimpressão. Creche. São Paulo: Cortez; Fundação Carlos Chagas, 1995.

EDUCAÇÃO, portal. **A importância do Jogo e da Brincadeira na Educação Infantil**. Disponível in: <HTTP://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigo/53362/a-importancia-do-jogo-dabrincadeira--educacao-infantil>. Acesso em 23 de Julho de 2017.

FALÇÃO, Ana Patrícia Bezerra. RAMOS, Rafaela de Oliveira. **A Importância do Brinquedo e do Ator de Brincar Para o Desenvolvimento Psicológico de crianças de 5 a 6 anos**. Belém, 2002.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. São Paulo: Cortez, 2008.

FREITAS, Soraia Napoleão; **Uma Escola Para Todos: Reflexões Sobre a Prática Educativa. Inclusão**. Revista da Educação Especial. Brasília, Ano 2, n. 3, dez/2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura**. Trad. De João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.) **O brincar e suas teorias**. – São Paulo: Pioneiro, 1998.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil (2008)**. Disponível em: www.psicopedagogia.com.br Acesso em: 19 mar. 2016.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis: vozes, 2003.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papyrus, 1990.

MONTEIRO, Filomena de Arruda; PALMA, Rute Cristina Domingos da; CARVALHO, Sandra Pavoeiro Tavares. **Processos e práticas na formação de professores da educação infantil**. Cuiabá : EdUFMT, v. 1 ,2, 2013.

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

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos seis anos**. 4ed Petrópolis: Vozes 2002

PIAGET. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

RIZZI, L. HAYDT, C. R. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**; São Paulo: ed. Ática; 7ª edição, 1998.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1987.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. Rev. Humanidade, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, Santa Marli dos. **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**; São Paulo: ed. Vozes; 4ª edição, 1999.

SANTOS, Santa Marli pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VIGOTSKY, L. S. **Psicologia Pedagógica**. Trad. Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.