

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE URUAÇU

FRANCIELE ARRUDA DE ALMEIDA

**OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DO
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

URUAÇU-GO
2015

FRANCIELE ARRUDA DE ALMEIDA

**OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DO
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte das exigências do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia do Campus Universitário de Uruaçu, da Universidade Estadual de Goiás, sob a orientação do (a) professor (a) Ângela Cristina Júlio.

URUAÇU-GO

2015

FRANCIELE ARRUDA DE ALMEIDA

**OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DO DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia, do Campus Universitário de Uruaçu, da Universidade Estadual de Goiás, para obtenção do título de graduado (a), aprovada (a) em ____ de _____, de 2015, pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Ângela Cristina Júlio.– UEG

(Professor (a) orientador (a))

Prof^a Rosangela Xavier Tavares – UEG Prof^a Cláudia Regina V. B. Leite - UEG
Membro da Banca Arguidora Membro da Banca Arguidora

DEDICATÓRIA

À Deus, que me força e sabedoria para alcançar mais esta conquista. A minha mãe, Marisa Arruda, a minha filha Maria Clara e meu esposo Thyago Silva que sempre me incentivaram. Aos meus amigos, que sempre torceram por mim, sendo companheiros e motivadores, me incentivando e apoiando nos momentos de angústia e ansiedade, dando bons conselhos, amor e confiança.

AGRADECIMENTOS

A Deus que me foi fiel, dando força e sabedoria para alcançar meus objetivos e sonhos. À minha orientadora, Prof^a Ângela Cristina Júlia pela dedicação e sabedoria com que conduziu este trabalho. A todos os professores da UEG que muito contribuíram para a minha formação. A todos os meus amigos e colegas que sempre me apoiaram nesta caminhada em busca do conhecimento. A todos que direta ou indiretamente participaram na conclusão desse sonho que se tornou realidade.

“A criança aprende brincando e brincando ela é feliz.”

(*SANTOS, 1997, p. 12*)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 MOMENTOS HISTÓRICOS: JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS	13
1.1 A origem dos jogos e brincadeiras	13
1.2 Lúdico na educação infantil	16
2 POR QUE UTILIZAR JOGOS E BRINCADEIRAS NA RELAÇÃO ENSINO APRENDIZAGEM	22
2.1 Caracterização dos jogos e brincadeiras	22
2.2 Tempo e espaço de brincar	26
3 O PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR	31
3.1 O papel do adulto diante do jogo e do brinquedo	31
3.2 A ludicidade e a prática pedagógica	33
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	41
4.1 A realidade do campo de pesquisa.....	41
4.2 Apresentação e discussão da pesquisa de campo	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	51
ANEXOS	53

RESUMO

As atividades lúdicas são fundamentais para facilitar a aprendizagem na Educação Infantil. Partindo desse pressuposto, este estudo foi desenvolvido com o objetivo de compreender como as atividades lúdicas podem contribuir para a melhoria da aprendizagem, uma vez que esta etapa da trajetória acadêmica do aluno é fundamental para o desenvolvimento de todas as suas potencialidades. A metodologia utilizada para realização deste trabalho foi pesquisa bibliográfica do tipo descritiva exploratória e pesquisa de campo. Através da pesquisa bibliográfica foi possível construir um referencial teórico consistente sob os diferentes enfoques de vários educadores. Este estudo teve como escola campo a Centro Municipal de Educação Casinha Feliz, localizada na cidade de Uruaçu/GO, através da observação da prática pedagógica dos educadores das classes da Educação Infantil, com o objetivo de responder ao questionamento: como as atividades lúdicas podem contribuir para a aprendizagem? Para coleta de dados foi utilizado um questionário semi-estruturado que foi aplicado aos professores da escola campo. No estudo, ficou claro que as atividades lúdicas são imprescindíveis para facilitar a construção do conhecimento do aluno, tendo em vista que brincar faz parte da vida da criança e representa situações de desafio para a construção de novos conhecimentos.

Palavras-chave: Atividades lúdicas. Aprendizagem. Conhecimento. Brinquedo.

INTRODUÇÃO

A importância da ludicidade para a aprendizagem da criança é indiscutível, uma vez que as brincadeiras e os jogos conseguem absorver completamente a sua atenção. Assim, enquanto brinca, a criança constrói conceitos e interioriza experiências que posteriormente facilitarão a construção do conhecimento.

É possível construir a aprendizagem brincando, uma vez que a mesma acontece através da interação da criança com o meio em que está inserida. Neste sentido, a criança deve ser vista como sujeito de sua própria aprendizagem, cabendo ao professor usar adequadamente cada oportunidade que se apresenta no cotidiano escolar para oportunizar a construção de uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Sabendo-se da grande importância do brincar ou da ludicidade na aquisição ou aprimoramento do desenvolvimento psicomotor das crianças, como brincadeiras saudáveis do dia-a-dia, por que as brincadeiras não podem ser inseridas no contexto escolar de forma a auxiliar e assegurar o desenvolvimento cognitivo das crianças nos anos iniciais? Por que não trabalhar de forma lúdica para que a aprendizagem seja prazerosa e significativa?

Para responder a esta problemática foi realizado este estudo com o objetivo de compreender como o lúdico pode refletir na qualidade do ensino nos anos iniciais.

Por se tratar de um assunto vivenciado entre crianças, jovens e adultos e de estar presente em qualquer momento da vida nestes três segmentos, este trabalho foi desenvolvido, tendo em vista apenas crianças/alunos pertencentes à Educação Infantil, fase marcada por trocas de experiências e a socialização com pessoas diferentes do ambiente familiar e inserção no mundo letrado que poderá ser marcado por experiências prazerosas e significativas ou não, de acordo com a metodologia adotada.

A qualidade de ensino reflete na formação de educadores e educandos, pois a construção da aprendizagem acontece num processo de parceria que envolve todo o contexto escolar e familiar da criança. Sendo assim, aulas inovadoras e atraentes são importantes para os alunos.

Neste sentido, a importância do uso do lúdico é essencial para garantir ações gratificantes, onde o aluno passa a ser protagonista de sua própria aprendizagem. Além disso, não há como a escola romper com a ligação da criança com ações lúdicas, uma vez que as brincadeiras e os brinquedos são marcantes em seu cotidiano.

Assim, cabe à escola, dar continuidade ao espaço criativo do aluno, através do uso do lúdico que é uma forma de conviver com o prazer e a alegria do brincar, transformando o ensinar e o aprender, pois o ato educativo não se restringe à simples relação do ensinar – aprender, seu alcance está para além dos muros da escola.

Ao considerar a relevância de buscar melhorias para a qualidade do nível do ensino a partir das atividades lúdicas é importante conhecer a posição de vários autores sobre esse assunto.

Assim, serão estudadas algumas reflexões sobre a ludicidade, partindo da ideia de diversos autores que defendem a importância da mesma para a aprendizagem prazerosa da criança, partindo do pressuposto de que as atividades lúdicas cativam e envolvem o aluno que passa a conceber a escola como um ambiente mais agradável e informal. Desta forma, o aluno se sente motivado a construir um conhecimento significativo, onde partilha com o professor a incrível experiência de aprender.

Para responder à problemática em estudo, será necessário refletir sobre a importância da ludicidade na construção de uma aprendizagem significativa na Educação Infantil, analisando as relações do lúdico como facilitador da troca de experiências e conhecimentos na sala de aula.

Durante as investigações sobre o tema será elencados alguns objetivos como: compreender a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças; entender as funções pedagógicas do lúdico e das brincadeiras no contexto escolar; analisar como o lúdico é utilizado no plano de trabalho e na prática de sala de aula; refletir sobre a contribuição do lúdico para o bom desempenho do aluno na construção da aprendizagem.

Para refletir sobre a importância do lúdico, este estudo foi estruturado, num primeiro momento pela pesquisa bibliográfica para construção de um referencial teórico.

Num segundo momento, foi necessário fazer uma confirmação entre o referencial teórico construído e a realidade escolar, para isso, foi realizada uma pesquisa de campo do tipo descritiva exploratória, tendo como objeto de estudo os educadores da escola campo.

Os dados coletados foram interpretados, analisados e apresentados neste estudo, que poderá servir de suporte para futuros estudos sobre a importância do brinquedo na construção da aprendizagem.

1 MOMENTOS HISTÓRICOS: JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

Os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da história das civilizações e da história da humanidade, pois brincar é uma atividade presente na vida de todo ser humano. Sendo assim, este capítulo será dedicado a um estudo sobre a historicidade dos jogos, brincadeiras e brinquedos.

1.1 A origem dos jogos e brincadeiras

Os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da história das civilizações e da história da humanidade, pois brincar é uma atividade presente na vida de todo ser humano.

Segundo Oliveira (1984), a origem dos brinquedos e o ato de brincar podem ser associados ao contexto histórico-cultural de vários grupos sociais. Mas, somente a partir da Segunda Guerra Mundial houve maior investimento na fabricação de brinquedos de plásticos. Isso aconteceu devido ao aumento da violência nas ruas e a ausência da mulher no lar que passou a conquistar o mercado de trabalho, deixando as crianças em casa em companhia do brinquedo industrializado, que se tornou o mais indicado.

Desta forma, para a segurança das crianças que passaram a ficar em casa sem os pais durante grande parte do dia, os brinquedos de plásticos começaram a ser comercializados em grande escala, em virtude da demanda apresentada pelo momento histórico.

Assim, foram surgindo milhares de novos brinquedos que aumentaram as opções do brincar, embora esses brinquedos não oportunizem a liberação da criatividade e da imaginação da criança, tendo em vista que não desafiam a inteligência da criança. Porém, o brinquedo não é somente resultado, ele representa fins sociais, culturais e outros.

Segundo Kishimoto (1994, *apud* RAU, 2011, p. 50), “o brinquedo é entendido sempre como um objeto, suporte da brincadeira ou do jogo, quer no sentido concreto, quer no ideológico”.

De acordo com a autora supracitada, existe uma diferença entre o jogo e a brincadeira.

O brinquedo é suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança. O jogo é suporte quando atende, além da imaginação, a uma prática lúdica que possui um sistema de regras que ordenam as ações (*apud* RAU, 2011, p.50).

Porém, tanto as brincadeiras como os jogos criam situações de aprendizagem, haja vista que, enquanto brinca a criança desenvolve suas potencialidades cognitivas.

Santos (1997) alerta para a importância dos jogos e brinquedos tradicionais, que ao longo dos tempos foram repassados de geração em geração e representam um legado cultural que muito contribui para a aprendizagem e recreação das crianças.

Os jogos e brinquedos tradicionais são aqueles que por suas características de fácil assimilação, desenvolvimento de forma prazerosa, aspectos lúdicos e função em seu contexto, foram aceitos coletivamente e preservados através dos tempos, transmitidos oralmente de uma geração a outra. Foi vendo, ouvindo e participando que crianças de várias gerações aprenderam e ensinaram, usufruíram e nos legaram estas atividades, que nós, educadores, pesquisadores e estudiosos em geral, chamamos de jogos tradicionais (SANTOS, 1997, p.55).

Para a autora, o brinquedo tradicional adquire ainda mais valor educacional por ser criado ou confeccionado pela criança e para a criança. Ou seja, é produto da expressão artesanal do homem do povo que reproduz as formas que aprenderam com as gerações que o antecederam. O brinquedo tradicional faz parte do acervo cultural de um povo.

É indiscutível que o brincar deve estar presente na vida do ser humano em qualquer momento, expressando experiências internas que trazem satisfação.

Quando Vygotsky discute o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira do “faz-de-conta”, como brincar de casinha, brincar com cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira de “faz-de-conta” é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1989 *apud* OLIVEIRA, 1993, p.66).

Na infância, o brincar de faz-de-conta sempre esteve presente, tornando o universo criativo mais atraente, envolvente e divertido. Enquanto brinca, a criança representa seu universo familiar, faz comparações, cria conceitos próprios e idealiza seu mundo real. Esse permanente brincar é que possibilita seu desenvolvimento saudável para entender e interagir no seu contexto sociocultural.

Para Vygotsky (1993, *apud* OLIVEIRA, p.67), “no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objetos e significados”.

Isso acontece porque enquanto brinca, a criança está totalmente livre, desarmada e não se preocupa em agradar ou desagradar ninguém. Assim, vislumbra situações que se misturam entre realidade e fantasia, podendo agir de forma espontânea no mundo da sua fantasia.

Vygotsky (1989) afirma que:

O brinquedo desempenha várias funções no desenvolvimento, como: preencher as diversas necessidades da criança, permitir o envolvimento da criança num mundo ilusório, favorecer a ação na esfera cognitiva, favorecer um estágio de transição entre o pensamento e o objeto real, possibilitar maior autocontrole da criança, uma vez que lida com conflitos relacionados às regras sociais e aos seus próprios impulsos (VIGOTSKY, 1989, p.54).

Enquanto brinca a criança constrói novos conhecimentos e elabora conceitos próprios acerca do seu contexto social. O brinquedo possibilita o desenvolvimento cognitivo da criança, pois a transição entre o pensamento e o real permite que entre em contato com os conflitos originados das normas sociais e elabore seus próprios conceitos.

A sociedade moderna enfatiza que brincar é essencial para o desenvolvimento infantil. Através de jogos e brincadeiras, as crianças desenvolvem diferentes sentimentos, emoções, descobrem novos conhecimentos, resolvem conflitos que surgem no seu cotidiano, aprendem a conviver e compartilhar com o outro. As crianças também aprendem por meio de movimentos e afetos das pessoas que mediam seu desenvolvimento de forma espontânea.

A utilização do brincar, com auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, vem mostrar a importância dos jogos e brincadeiras com objetivo de auxiliar o desenvolvimento infantil.

O uso diário de jogos e brincadeiras em sala de aula, se tornam instrumentos prioritários para o ensino-aprendizagem, valorizando a construção do conhecimento e desenvolvendo a criatividade das crianças.

A brincadeira contribui para melhor assimilação do conteúdo de forma lúdica por parte da criança que interage e participa das brincadeiras propostas.

A criança livre tem mais curiosidade para novas aprendizagens, Vygotsky (1984), apresenta a criança como um ser social a partir da cultura que ela está inserida, que através das brincadeiras a criança se relaciona com o meio e outros grupos sociais, por isso a importância do mediador fazer uma intervenção positiva para ampliar a cultura das crianças.

1.2 Lúdico na educação infantil

Para compreender a contribuição das atividades lúdicas na melhoria da qualidade do ensino é importante conhecer a posição de vários autores sobre esse assunto, tais como Dohme (2003), Luckesi (2004), Rau (2011), Santos. São muitos os que contribuíram para o estudo do lúdico tanto na vida dos educandos, quanto dos educadores, pois ludicidade não envolve apenas jogos, brinquedos ou brincadeiras.

Trata-se de ações prazerosas, interativas e inovadoras, expressando experiências internas que trazem satisfação, uma vez que através da mesma é possível a interação entre a criança e o mundo que a cerca, oportunizando experiências que podem ser traduzidas e transformadas em conhecimentos.

A palavra lúdico tem origem latina "*ludus*", e nos remete ao seu significado mais comum, "jogo". Porém, o termo lúdico não se restringe apenas ao jogar e ao brincar, uma vez que é uma atividade indispensável à dinâmica humana.

De acordo com o dicionário Ferreira – Mini Aurélio (2001, p. 433) o significado da palavra lúdico é relativo a jogos, brinquedos e divertimento.

Para Luckesi, (2004, *apud* D'AVILA, 2006, p.54),

O conceito de ludicidade se expande para além da idéia de lazer restrito à experiência externa, ampliando a compreensão para um estado de consciência pleno e experiência interna. Quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica,

como jogos ou coisa semelhante. Estamos sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica.

Neste sentido, o conceito do que é lúdico repousa sobre a ideia do prazer que reside no que se faz. Assim, criar espaço para o brincar na escola é fundamental para não suprir a falta da criatividade existente dentro de cada aluno, pois os mesmos necessitam de uma situação imaginária para liberar as energias vindas de forma interna estimulada pelo externo. Desta forma, a concepção de que o brincar restringe-se a espaços separados mostram o quanto o ato de brincar está ausente do fazer pedagógico, embora devesse ser exatamente o oposto, para que a criança se envolva na própria aprendizagem.

Segundo Dohme (2003), para desenvolver um raciocínio em favor do uso do lúdico na educação, precisamos considerar que o brincar faz parte do cotidiano da criança, é isso que ela gosta de fazer.

Conforme a autora supracitada, a brincadeira faz parte da rotina da criança desde o seu nascimento e evolui de acordo com suas experiências e maturidade. Além disso, cada brincadeira se transforma em aprendizagem prazerosa e significativa na infância.

Já Negrine (1997), afirma que não são poucos os pensadores pós-modernos que falam que o terceiro milênio é o da ludicidade, uma vez que eleva os níveis de uma boa saúde mental, tão necessária para os humanos.

Segundo Cely

Hoje, o tempo de nossas crianças é habitualmente saturado por deveres e afazeres, restando muito pouco tempo para as atividades lúdico-criativas, diminuindo as possibilidades de descobrir sua própria maneira de ser, de fazer suas descobertas por meio do brincar (*apud* SANTOS, 1997, p. 125).

Infelizmente, a realidade das crianças de hoje minimizam o tempo diário das brincadeiras, visto que a família, na ânsia de preparar adequadamente os filhos, acaba atribuindo muitas atividades educativas complementares. Porém, esquecem que o brincar é essencial para a formação e desenvolvimento integral da criança.

Marcellino (1990) alerta sobre a importância da manifestação do lúdico na vida da criança, visto que através da ludicidade a criança se torna participante da dinâmica da sociedade.

De modo geral, o que se observa na nossa sociedade, com relação à criança, é a impossibilidade de vivência do presente, em nome da preparação de um futuro que não lhe pertence. Acredito que negar a possibilidade de manifestação do lúdico é negar a esperança. E ao negar a esperança para a faixa etária infantil, a sociedade nega para si, como um todo, a esperança de um futuro novo (MARCELLINO, 1990, p.58).

Dessa forma, é preciso lembrar que toda criança precisa brincar, vivenciar situações lúdicas, ser criança na sua essência, sem queimar etapas, para se tornar um adulto seguro.

Em consonância com essa ideia, Alessandrini (1992, *apud* SANTOS, 2006) sustenta que a mudança na aprendizagem propõe uma variação interna e neuronal. Novas estruturas neuropsicológicas são ativadas ao se descobrir o refazer criativo.

Segundo Benjamim

Assim como o mundo da percepção infantil está impregnado em toda parte pelos vestígios da geração mais velha, com os quais as crianças se defrontam, assim também ocorre com seus jogos. É impossível construí-los em um âmbito da fantasia, no país feérico de uma infância ou arte pura. O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com as crianças (2005, p.96).

Para o autor, através dos brinquedos e jogos, a criança vivencia situações de confronto com a realidade dos adultos e vice – versa o que resulta numa troca de experiências que possibilita a construção de novos conhecimentos para a criança. Ou seja, o brincar deve estar presente na vida do ser humano, em qualquer momento, expressando experiências internas que trazem satisfação.

Benjamim (2005) ainda afirma que o brinquedo da criança não é o testemunho de uma vida autônoma e especial, mas representa um diálogo simbólico entre ela e o povo. Seus brinquedos são escolhidos entre os objetos que os adultos jogam fora. Assim, as crianças “fazem a história a partir do lixo da história”. Ou seja, tiram prazer e alegria a partir da inutilidade.

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (1990) “Brincar é um direito de toda criança”. Assim, a brincadeira precisa fazer parte do

cotidiano da criança, tanto no ambiente familiar quanto no contexto educacional, uma vez que oferece várias oportunidades de aprendizagem para a criança.

As crianças, quer trabalhando, quer brincando, sabem o que fazem, não se intimidam diante de algo novo, aprendem a se virar, tomam a iniciativa de participar, aprendem a manusear ferramentas, jogos ou objetos com precisão necessária para realizar o que pretendem. Tem senso de proporção, de direção, tem a noção de tempo e velocidade, sempre em função de alguma atividade que quer realizar. Para conseguir isso, não é preciso treinamento ou prontidão, nem orientação pedagógica: basta deixar a criança agir, atuar sobre os objetos (CAGLIARI, 2000, p.20).

Sobre esse assunto, Guerra (1996), além de concordar com as ideias de Cagliari, alerta para a importância da repetição durante as brincadeiras, visto que a repetição é necessária para aprender as regras da brincadeira, ou seja, é uma forma divertida de aprender.

A importância da repetição ocorre durante a brincadeira, fato este que não deve ser simplesmente ao prazer propiciado pelo exercício, mas trata-se acima de tudo de uma forma de assimilar o novo. Na brincadeira a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las de acordo com suas necessidades de interesse e ainda entendê-las. Não se trata de uma mera aceitação, mas de um processo de construção que se efetiva com a sua participação. (GUERRA, 1996, p. 57)

Por mais que a criança conheça a brincadeira e saiba todas as regras, cada vez que brinca revive o prazer de aprender novas experiências, pois mesmo tendo que seguir as regras impostas pela brincadeira, a criança pode interagir com a brincadeira, interpretando e recriando as normas do jogo segundo suas necessidades.

Os fatores que beneficiam o processo de aprendizagem da criança não estão ligados unicamente ao professor, nem em sua didática, ou conteúdos pedagógicos

Assim, o autor deixa clara a necessidade de a criança extravasar sua alegria, tornando a atividade mais prazerosa e significativa. Através da observação da participação nos jogos é possível o educador conhecer melhor a criança, interagindo efetivamente com a mesma.

Desta forma, necessário se faz o resgate do lúdico para os educandos e educadores. A falta de conhecimentos sobre as possibilidades lúdicas no processo de aprendizagem encontra muitas resistências por parte dos professores, pais e até alunos, pois muitas vezes são vistas como desorganização e indisciplina.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (ALMEIDA, 1994 *apud* SANTOS, 2006).

Neste sentido, torna-se necessário curso de formação de professores que valorizem sua própria vivência lúdica, que estimulem trocas de experiências, que utilizem mais ações prática que teorias, pois a culpa não é do professor, não é dos alunos, não é dos pais. A comunidade em geral torna-se responsável pelo desgaste do espaço lúdico no meio social e cultural.

Assim, para Santos (2006, p. 58)

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

De posse de conhecimentos que amparem sua prática pedagógica, o professor terá maior liberdade e autonomia para trabalhar com lúdico, resgatando na criança, o prazer para construir sua aprendizagem.

Segundo Assis (2005, p. 12)

Os educadores deveriam oferecer oportunidade às crianças para brincarem e interagirem com seus pares e adultos. Eles deveriam proporcionar-lhes atividades que encorajem o jogo dramático, o jogo de regras e o desenvolvimento de habilidade, uma vez que as crianças precisam aprender a conviver bem umas com as outras.

Com essas palavras, o autor apresenta outra importante função das atividades lúdicas: a socialização. Através dos jogos e das brincadeiras, a criança aprende a respeitar o espaço e as opiniões do grupo, além de conquistar seu próprio espaço e compartilhar suas experiências.

Para Rau (2011, p. 63)

Os profissionais que buscam metodologias criativas para desenvolver seu trabalho na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental vêm observando que as crianças aprendem quando brincam, pois a ludicidade envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida.

Dessa forma, cabe ao professor aproveitar as oportunidades diárias para instigar a imaginação e a criatividade dos alunos de modo a oportunizar a construção significativa do conhecimento e a sua própria autonomia dentro e fora do ambiente escolar.

Conforme esclarece Maluf (2003, p. 29)

Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança. Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança brincando com ela. O lúdico é parceiro do professor.

Neste sentido, o professor deve planejar suas aulas utilizando as atividades lúdicas como uma boa alternativa para estimular a aprendizagem dos alunos, pois dessa forma é possível aprender brincando.

De acordo com Faria (2005, p. 10) se a criança desenvolve a imaginação e se ela tiver a curiosidade desenvolvida, ela poderá romper as várias situações que surgirão durante a vida e solucionar problemas futuros.

2 POR QUE UTILIZAR JOGOS E BRINCADEIRAS NA RELAÇÃO ENSINO APRENDIZAGEM

Estudos bibliográficos referentes aos jogos e brincadeiras, como um recurso que serve de aliado aos professores de series iniciais para o ensino-aprendizagem indicam que os mesmos podem se tornar importantes ferramentas de aprendizagem nas mãos do mediador, oferecendo como vantagem o retorno que o aluno apresenta em seu desenvolvimento.

Sendo assim, neste capítulo serão apresentadas algumas reflexões acerca da caracterização dos jogos e das brincadeiras, assim como a importância do brincar na infância.

2.1 Caracterização dos jogos e brincadeiras

Os jogos e brincadeiras podem proporcionar ao aluno a construção de novos conhecimentos, colocando a imaginação em constante funcionamento. As crianças desde muito pequenas através das brincadeiras relacionam seu mundo real com o imaginário. Quando brinca, a criança cria situações, que para ela é relevante para o seu dia a dia. Aprende a manusear objetos de brinquedos para depois futuramente saber lidar com objetos reais como a faca de cozinha. A criança expressa seus sentimentos, resolve conflitos e interage com o outro de forma espontânea através das brincadeiras. Para Santos (1999, p.49) é uma experiência vivenciada que nos dá prazer ao executá-la.

Para Garcia e Marques (2001), brincar faz parte do esforço infantil para entender o mundo. A menina que cuida de sua boneca, imita sua mãe; as crianças que brincam de trabalhar com os pais, estão tentando entendê-los, primeiro como pessoa e também por suas ocupações.

Os jogos e brincadeiras, na vida de crianças em fases iniciais da educação são de suma importância, os benefícios que o mediador – professor encontra em utilizar o lúdico na sala de aula, são tão fundamentais como qualquer outro material didático. Para demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das crianças, o educador utiliza-se das brincadeiras direcionadas

em sala de aula, para melhor aproveitamento do rendimento e facilita a aprendizagem de seus alunos.

Os jogos e brincadeiras estão na vida das crianças desde o seu nascimento. O indivíduo aprende das mais diversas formas. Todos nós nascemos portadores de todas as competências de aprendizagem, mas cada um aprende conforme seu ritmo de desenvolvimento. O brincar faz parte do processo de aprendizagem de todo ser humano, começando na infância e podendo se estender a alguns momentos da fase adulta.

A visão de Piaget (1983) surge das observações da interação da criança com seu meio, que constrói seu conhecimento através do ambiente que a rodeia. A criança através dos períodos vividos, ampliará sua capacidade cognitiva, perceptiva sensorial de linguagem, motricidade e integrará socialmente com outras crianças e adultos, passando por processos contínuos de esquema, assimilação, adaptação e equilíbrio.

Os jogos e as brincadeiras são atividades dos seres humanos, onde as crianças são inseridas de um modo a se relacionarem e recriarem o mundo real da sociedade através das brincadeiras e jogos de faz de conta. Muitas vezes os adultos não entendem porque, para as crianças, brincar é tão importante, pois desde muito pequenas, passam a maior parte do tempo brincando, desta forma elas fazem descobertas, imaginam situações, aprendem a experimentar novas coisas, vivem imaginando o mundo dos adultos.

Muitas vezes as crianças são impedidas de brincar por terem os afazeres escolares, e sempre escutam de seus pais: “faça primeiro o dever de casa, depois pode brincar”, dessa forma a criança perde a motivação em realizar os deveres escolares, porque não os fazem pensando em aprender e sim para ter o direito de brincar, e os vê com impedimento a brincadeira, que para a criança se torna um prêmio. A criança não estuda para saber se aperfeiçoar, mas para ter o direito de brincar, de fazer algo que lhe interessa mais. (AMONACHIVILI, 1991, p.14).

Para Santos, o desenvolvimento da criança até a fase adulta no processo da ludicidade não pode ser vista como diversão, pois ela necessita das brincadeiras para a sua aprendizagem. O lúdico facilita a aprendizagem, desenvolve o processo de socialização da criança, interage com o meio social, ajuda na comunicação, em movimentos corporais, na memorização e na construção de novos conhecimentos.

Como aponta Friedmann (1996, p.20).

O jogo é, pois um quebra-cabeça... não é como se pensava, simplesmente um método para avaliar tensões. Também não é uma atividade que "prepara" a criança para o mundo, mas uma atividade real para aquele que brinca. Verdadeiramente, brincamos, sem precisarmos, em absoluto, saber o que ele significa.

São vários os questionamentos que se fazem a respeito do envolvimento do lúdico na sala de aula. Como podemos então relacionar as atividades escolares com as brincadeiras, sabendo que ambos são necessários para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança? Como envolver as duas atividades tornando-as uma só, onde seja possível aprender brincando? Como deve ser a atitude do mediador diante desses aspectos? O que deve ser relevante na hora de ensinar a criança através de jogos e brincadeiras dentro da sala de aula?

Diante de tais indagações, cabe ao professor planejar situações lúdicas de aprendizagem, de modo a instigar a curiosidade da criança, tornando a ação de aprender tão prazerosa quanto a ação de brincar.

O professor como mediador da aprendizagem deve utilizar novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática os jogos e as brincadeiras, pois seu objetivo é ajudar na formação de crianças que futuramente se tornem adultos reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios impostos no seu dia a dia.

Para entender como as crianças veem o mundo a sua volta, os embasamentos teóricos de vários pensadores, diz que brincando é que a criança interage com seu meio, demonstra seu jeito de ser, seu modo de agir e pensar, como é a relação entre elas e outras pessoas. Quando a criança é maltratada em casa pelos seus familiares, isso é refletido pela forma que ela brinca com os colegas, as expressões gestuais e orais que ela manifesta. Da mesma forma, quando ela é tratada com carinho e ternura, seus reflexos diários são demonstrados nas brincadeiras espontâneas.

Os jogos e brincadeiras educam as crianças de forma prazerosa, pois é uma necessidade natural da criança. As brincadeiras se tornam um incentivo ao desenvolvimento e para ela sempre será mais prazeroso estudar e trabalhar qualquer assunto de forma que se sinta em liberdade, porque para a criança brincar é estar livre. É um momento de felicidade, que podem representar os seus sonhos,

aventuras fantásticas, podem ser o que quiserem, qualquer personagem desafiador, pois para ela brincar não significa necessariamente seguir nenhum tipo de regras.

Segundo Ramos (2014), os jogos e brincadeiras possibilitam situações desafiadoras em que a criança ultrapasse sentimentos e fatos de acordo com suas afeições, necessidades e seus desejos.

A utilização de brincadeiras e jogos na condução do ensino e na mediação da aprendizagem somente tem a contribuir para o desenvolvimento cognitivo da criança. De acordo com Piaget

Essas formas de jogo, que consistem, pois em liquidar uma situação desagradável, revivendo-a ficticiamente, mostram, com particular clareza, a função do jogo simbólico que é de assimilar o real ao eu, libertando este das necessidades de acomodação (PIAGET, 1994 *apud* RAMOS, 2014, p.48).

Todos os jogos e brincadeiras são realmente aproveitáveis, quando, a criança não consegue dominá-las com perfeição, com isso estimula a criança se sentir desafiada logicamente, isso se torna atraente e melhorar sua capacidade mental e de interação com o que foi proposto a ela. Ao mesmo tempo que a criança brinca ela aprende a desenvolver raciocínios lógicos. Separando o mundo imaginário do mundo real e conseguem dominar os dois mundos ao mesmo tempo.

De acordo com Almeida (2000), a brincadeira ou ludicidade, contribui e influencia na formação do aluno, possibilitando uma evolução crescente do conhecimento. As escolas devem e necessitam cultivar a espontaneidade, diálogo e convivência em grupo. Através dos jogos as crianças criam oportunidades em falar e pensar, saber combinar momentos de brincadeiras livres e atividades orientadas pelo professor.

Normalmente as crianças não brincam sozinhas; com a parceria de outros membros do grupo podem surgir situações significativas, que serão lembradas no decorrer de suas vidas, aprendem a entender o ponto de vista dos outros e comparar com os seus. Essas atividades podem contribuir para que as crianças aprendam ser solidárias e até mesmo estarem a frente de críticas positivas ou negativas ao seu meio ou a si própria.

Com os jogos e brincadeiras direcionados pelo professor em sala de aula, as crianças conseguem aprender e vivenciar regras estabelecidas, como a rotina da

sala, os horários das atividades, conteúdos, o recreio, aprendem a se comportar na fila, esperar até que chegue a sua vez.

Os alunos adoram a escola, mas detestam estar dentro da sala de aula. Eles chegam na sala, podem até estar, dispostos para assistir a exposição do conteúdo dado pelo professor; mas quando o professor começa a ministrar a aula, os conteúdos tornam-se entediantes, o aluno não tem visão do que seja, para o que vai servir-lhe, nem sentido em estar aprendendo tal coisa, porque não há significado nenhum para ele, não faz parte do roteiro de vida dele, não há nada que instigue esse aluno a ter curiosidade para aprofundar no assunto.

Com isso os conteúdos passam despercebidos, pois o professor não usou uma metodologia significativa para que os alunos conseguissem assimilá-los, e suas aulas se tornam rotineiras, nada chamativas ou provocativas. A maioria dos alunos permanece em sala, por causa do recreio, da merenda ou por ter aula de Educação Física, pois tudo isso, para o aluno é prazeroso, divertido tem algo que os incentivam a estar lá, que é a brincadeira e os jogos, mesmo não percebendo que são direcionados é motivo de satisfação.

O que não faz sentido para a vida do indivíduo, não tem muita importância o seu aprendizado. Mas aquilo que faz parte de sua rotina diária, se internaliza e em qualquer momento da sua vida ele vai se lembrar do que aprendeu na escola, com tal professora, em tal ano escolar e fazer uso dessa aprendizagem no seu contexto social. Então, por que não, tornar essas aulas mais atrativas, associando os jogos e brincadeiras aos conteúdos, dando significado e prazer aos alunos, determinar essa ação bem direcionada e prazerosa?

2.2 Tempo e espaço de brincar

Brincar significa divertir se. O brincar é a vida da criança e também uma forma prazerosa de movimentar-se e ser independente. São também atividades físicas e mentais as quais os indivíduos são naturalmente impulsionados a satisfazerem necessidades de ordem física, psíquicas e sociáveis.

Vygotsky (1998), afirma que o ato de brincar é considerado como a representação e interpretação de atividades infantis, referentes a linguagem em um determinado contexto social.

E notório nos dias de hoje crianças que tiveram brincadeiras de roda, quebra

cabeça, passa anel, amarelinha substituídas por videogames, Jogos eletrônicos, e Playstation. Considerando todas as evoluções quanto aos novos brinquedos do mercado, poderíamos dizer que o mais viável e prático seria comprar um brinquedo, mas fazendo um estudo sobre esses brinquedos que deixam as crianças isoladas e solitárias chegando a conclusão de que eles tem toda uma questão de mídia, pois são momentâneos, e traz na primeira impressão algo fascinador que deixar as crianças encantadas. Mas na verdade dificilmente esses brinquedos irão estimular o raciocínio lógico de uma criança, pois não irá acontecer uma mediação entre o adulto para enriquecer a brincadeira.

Para a criança é importante imaginar, montar, pular apostar e conferir suas habilidades. A brincadeira traz consigo pontos favoráveis ao desenvolvimento da criança desde os anos iniciais, auxiliando-a na interiorização como um modelo de um ser adulto em meio a sociedade.

Seja qual for a época vivida as brincadeiras tiveram seu papel significativo, até mesmo um recém-nascido já tem experiência com o brincar, o brincar é um fator determinante como subsídio para o desenvolvimento emocional, ele se entrelaça com a estruturação psíquica, emocional, cognitiva e social.

Na infância a brincadeira representa papel fundamental na vida da criança. Através dos jogos e brincadeiras a criança reúne uma bagagem de experiências que serão utilizadas na construção de novos conhecimentos.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não - brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isso implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isso quer dizer que é preciso haver consciência da diferença entre a brincadeira e a realidade que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Neste sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados (BRASIL. MEC, 1998, p. 27).

Dessa forma, toda brincadeira realizada pela criança se constitui numa imitação da realidade, onde a criança revive emoções, ideias sobre situações já vivenciadas e que são fundamentais ao desenvolvimento da criatividade e construção da aprendizagem. Ao brincar, os conhecimentos prévios da criança são transformados em conceitos.

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos (BRASIL. MEC, 1998, p. 28).

O ato de brincar é uma forma de cultura, a priori ela é nossa primeira forma de cultura. Cultura é que chamamos de um conjunto de costumes, hábitos, valores, é a forma de como as pessoas se relacionam umas com as outras, é também o modo que as crianças brincam, a maneira como os adultos agem.

A partir da brincadeira a criança vai de encontro com sua própria realidade interior e conseqüentemente ela se depara com sua realidade exterior, e mesmo que a criança não esteja utilizando o brinquedo como instrumento ela pode utilizar a própria cultura como meio.

Até mesmo a mãe de um bebê sem saber brinca antes do nascimento dessa criança, pois a partir do momento que tentou imaginar como seria seu rosto seu cabelo, ela esteve fazendo ligação com ideia de ser mãe. Mas antes mesmo de imaginar e brincar, ela já viveu tudo isso em sua infância, quando ainda pequena brincava de boneca, e antes disso ainda ela também ela já brincou com sua mãe. Mas antes dessa mãe brincar bem antes se situando no passado, o brincar já existia como forma de comunicação entre mãe e filho.

Machado (1994, p.28) diz:

Os sons, os gestos, o tom de voz, as palavras escolhidas pelo adulto para falar com a criança, nada disso é neutro: cada atitude desse adulto em relação as crianças – e em relação as brincadeiras- traz um significado.

Inicialmente o bebê é considerado como um brinquedo de sua mãe, só então depois das experiências diárias, o bebê vai aprendendo e assim assimilando essa linguagem. Paulatinamente, o bebê vai criando e formando sua própria história baseada no jogo; a partir daí passa a adquirir iniciativas para que individualmente passe a ter suas experiências com o mundo. O primeiro parceiro do bebê nas brincadeiras inevitavelmente será a mãe e, logo após, as pessoas mais próximas que o cercam.

É necessário que tanto a mãe como todos que rodeiam a criança ofereçam a ela um lugar propício a suas brincadeiras que estão ligadas a descoberta de seu próprio corpo, e elas tornam-se fundamentais para a descoberta do mundo.

De acordo com Machado (1994,p.23)“antes mesmo dos objetos e instrumentos, a criança se apropria do brincar consigo mesma e com outras pessoas, pois antes de ser capaz de segurar algo nas mãos, o bebê já brinca de abrir e fechar os olhos”, fazendo o mundo aparecer e desaparecer.

Segundo a autora, ao brincar a criança busca significados, constrói sua personalidade e entra em contato com seu próprio “eu”, ou seja, o brincar é imprescindível para o seu desenvolvimento integral.

De acordo com Wajskop (2012, p. 31)

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos.

São muitas as contribuições do ato de brincar na aprendizagem, pois o aluno aprende de forma lúdica e interdisciplinar. Para a criança é importante descobrir, imaginar, pular, apostar e conferir suas habilidades, pois o brincar traz consigo pontos favoráveis ao desenvolvimento da criança desde os anos iniciais, auxiliando-na na interiorização como um modelo de um ser adulto em meio a sociedade.

A brincadeira oportuniza a construção de novos saberes de forma informal, pois ao brincar a criança consegue explorar o mundo ao seu redor, atribuindo significados a tudo que observa.

Brincar com espontaneidade, sem regras rígidas e sem precisar seguir estritamente os folhetos de instruções dos brinquedos, é explorar o mundo por intermédio dos objetos. Enquanto usa, manipula, pesquisa e descobre um objeto, a criança chega as próprias conclusões sobre o mundo em que vive. Quando puxa, empilha, amassa, desamassa e dá nova forma, a criança transforma brincando e criando ao mesmo tempo. Poder transformar, dar novas formas a materiais como quiser, propicia à criança instrumentos para o crescimento mais saudável que a estimula a explorar o mundo de dentro e o mundo de forma dando a eles nova forma, no presente e no futuro, a partir de sua vivencia (MACHADO, 1994, p. 27).

Partindo desse pressuposto, a autora reafirma a importância do brincar para a formação da criança, visto que a brincadeira libera a criatividade e oportuniza a elaboração de novos conceitos e conseqüentemente, possibilita a construção de novos saberes a partir da vivência da criança.

Colaborando com essa ideia, Maranhão (2007, p. 34), esclarece que a brincadeira é imprescindível para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois “pelo uso do brinquedo, a criança aprende a agir de forma cognitiva; os objetos têm um aspecto motivador para as ações da criança, desde a mais tenra idade. A percepção é um motivo para a criança agir”.

Desde a antiguidade os brinquedos já eram utilizados na educação. Platão defendia que o ideal de formação iniciava-se na infância, onde os jogos, as brincadeiras e o ato da criança brincar repercutiam ao longo da fase adulta, para isso era necessário estimular o brincar. Segundo ele o ideal seria que um adulto supervisionasse as crianças para que o intuito não se tirassem o foco principal que é a aprendizagem.

De acordo com Wajskop (2012, p. 4) a brincadeira por estar presente quase todo ou todo tempo na infância, é considerada primordial para a criança começar a aprender, após inicia o processo de imaginação, e por último ela se apropria das funções sócias e também das normas de comportamento.

Quando o brinquedo é levado para a sala de aula constitui-se trabalhos em grupos, que atende algumas necessidades sociais de inter-relação, respeito às regras, competição, cooperação, dentre outras.

3 O PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR

A importância da ludicidade para a aprendizagem da criança é indiscutível, uma vez que as brincadeiras e os jogos conseguem absorver completamente a atenção da criança. Assim, enquanto brinca, a criança constrói conceitos e interioriza experiências que posteriormente facilitarão a construção do conhecimento.

É possível construir a aprendizagem brincando, uma vez que a mesma acontece através da interação da criança com o meio em que está inserida. Assim, a criança deve ser vista como sujeito de sua própria aprendizagem, cabendo ao professor usar adequadamente cada oportunidade que se apresenta no cotidiano escolar para oportunizar a construção de uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Partindo desse pressuposto, é preciso resgatar o lúdico, uma vez que este é uma forma de desenvolver um trabalho voltado para a diversidade cultural e despertar na criança o prazer e a vontade de aprender.

Neste sentido, este capítulo abordará algumas situações onde a ludicidade, independente da metodologia utilizada pelo professor, se torna fundamental para a aprendizagem da criança. Será discutida ainda, a possibilidade do lúdico como meio de conseguir a participação ativa das crianças na construção do próprio conhecimento.

3.10 papel do adulto diante do jogo e do brinquedo

O jogo é uma necessidade na vida da criança, mas com facilidade podemos perceber que o tempo para os jogos e as brincadeiras está cada vez mais escasso.

Até mesmo os educadores questionam, alegando que na escola não há tempo para brincar. Com isso, o jogo torna-se apenas um momento de descontração e lazer que se resume acentuadamente em um intervalo de recreio do pátio da escola.

Mas, muito além disso, o jogo deve ser considerado pedagogicamente como um método que esteja ligado a atividades curriculares, principalmente nos primeiros

anos do Ensino Fundamental, onde existe a necessidade de um tempo dentro da sala dedicado à prática do brincar.

Segundo Friedmann (1996, p.15)

O desenvolvimento e aprendizado da criança se dão também em outras instâncias de seu dia a dia, fora da escola em contato com outras crianças e outros adultos, e, sobretudo, de forma direta com os meios de comunicação. A televisão, a publicidade, a propaganda e toda a mídia eletrônica têm influência profunda na mente infantil.

A televisão, o computador, os games e as novas tecnologias da globalização ocupam o tempo em que a criança poderia estar construindo seu desenvolvimento de forma lúdica e prazerosa, os meios de comunicação dependendo de sua dosagem, tem o poder de estar interferindo no desenvolvimento e futuramente seus reflexos estarem visíveis no caráter dessa criança. As inovações tecnológicas podem ser benéficas sim, ela pode proporcionar a criança informações e também desenvolve na criança a percepção e agilidade em tudo que a criança processa.

E no aproveitamento do “tempo” da criança, o adulto tem seu papel fundamental, pois ele pode proporcionar e estar balanceando essa dosagem, colocando em prioridade o que realmente contribua para o desenvolvimento e a construção do conhecimento, colocando em foco o resgate do lúdico no dia a dia da criança.

O adulto tem por sua vez o papel de mediador do conhecimento, pois através dele a criança poderá alcançar o desenvolvimento de forma prazerosa e, ao mesmo tempo, lúdica.

De acordo com Machado (1994, p.37)

Brincar é um aprendizado de vida que leva as crianças para esse ou aquele caminho: para traçar seu próprio percurso ou para tê-lo traçado pelos pais, professores, tios, namorados, vizinhos. Tudo depende de como as crianças brincam e qual é a atitude dos adultos ao redor em relação a essas brincadeiras...

Para a autora, o brincar tem o poder de interferir na formação da criança como também em suas escolhas como um ser social, ela enfatiza que o adulto através de seu comportamento em relação à criança brincando é capaz de interferir significativamente na mente da criança, formando ideias benéficas a respeito de sua prática, ou até mesmo considerando as insignificantes no processo de

aprendizagem.

O adulto, no âmbito escolar ou não, pode promover o brincar para prestígio da criança, onde esses instrumentos do brincar são utilizados na grande maioria vão de encontro aos instrumentos dos adultos, como uma cópia infantil.

3.2 A ludicidade e a prática pedagógica

Pensar na utilização de atividades lúdicas no cotidiano escolar implica em repensar a prática pedagógica, desenvolvendo mudanças significativas no ambiente educacional.

Segundo Santo Agostinho (s/d), “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação.”

Dessa forma, entende-se que o uso constante de atividades lúdicas no contexto escolar, pode promover a aprendizagem e melhorar a qualidade das aulas, de um modo geral, uma vez que, tornam a sala de aula mais alegre e favorável à aprendizagem.

De acordo com Dohme

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Quais, como e quando usar estes instrumentos lúdicos é tarefa do professor, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los (2003, p.113).

Dohme (2003) ainda acrescenta que este planejamento deve ser feito seguindo a mesma estrutura de um planejamento tradicional, mas usando atividades lúdicas como metodologia. Por isso, necessário se faz uma auto-análise, pois é preciso, em primeira instância que o professor queira adotar uma nova prática, que permita assumir uma postura metodológica apostando no lúdico como estratégia para assegurar aulas mais dinâmicas e envolventes.

Dessa forma, aprender terá um significado único, particular, pois cada aluno irá internalizar o processo e abstrair conceitos diferenciados sobre a atividade

desenvolvida. Esses conceitos, quando partilhados no grupo, poderão enriquecer a bagagem de conhecimentos, tanto do professor quanto dos alunos.

Dewey afirma que

Nos lugares em que as escolas são providas de laboratórios, oficinas e jardins, e em que se usam livremente dramatizações, brinquedos e jogos, existem oportunidades para reproduzirem as situações de vida e, para adquirir e aplicar informações e idéias na realização de experiências progressivas. As idéias não ficam segregadas, a formarem uma ilha isolada. (DEWEY, 1936 *apud* DOHME, 2003, p. 113).

Assim, desenvolver atividades lúdicas pressupõe também a utilização dos espaços disponíveis no ambiente escolar, fugindo da rotina da sala de aula, pois o ambiente é fundamental se oferecer as condições favoráveis para o desenvolvimento de atividades lúdicas.

Sobre a sala de aula, Fazenda (1994) afirma que ela deve ser um ambiente em que o autoritarismo deve ser trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar.

Já Masseto (1992) expressa seu desejo de que as aulas sejam vivas e num ambiente de inter-relação e convivência.

Várias pesquisas realizadas sobre a aprendizagem constataram que com o uso de atividades lúdicas, a criança explora de forma mais intensa a sua criatividade, além de obter melhoria também no processo ensino-aprendizagem e elevar sua autoestima.

De acordo com Luckesi (2004), uma prática educativa lúdica possibilitará aos educandos aprender a viver mais criativamente e, por isso mesmo, mais saudável.

Porém, para que isso aconteça, o professor precisa estar qualificado e preparado para reestruturar sua prática pedagógica, jogando fora conceitos arcaicos sobre a educação.

Segundo Rau (2011, p. 30)

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Partindo desse pressuposto, a ludicidade defende a criatividade como forma de assegurar uma aprendizagem mais prazerosa e criativa, pois uma aula dinâmica consegue motivar e cativar os alunos, para a construção de novos conhecimentos.

Neste sentido, o lúdico deve estar presente em todas as fases da vida do ser humano, pois oportuniza momentos prazerosos de aprendizagem tanto para as crianças como para os adultos. Na infância, nos primeiros anos de escolarização assume a importante função pedagógica. Muitas vezes, a criança não gosta de estudar e não quer permanecer na escola porque esta se apresenta triste e monótona, ou seja, não é prazerosa.

Sobre a aprendizagem através de atividades lúdicas, Kichimoto afirma que

[...] brincando as crianças aprendem a cooperar com companheiros, a obedecer as regras do jogo, a respeitar o direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade (KICHIMOTO, 1993,p. 110).

Com estas palavras, o autor deixa bem claro que ao utilizar atividades lúdicas, além de oportunizar uma aprendizagem dos aspectos cognitivos, o professor oportuniza ao aluno também o desenvolvimento de habilidades emocionais e afetivas, fazendo com que o mesmo consiga interagir de forma saudável no grupo em que está inserido.

Marcellino (1990) defende a escola como espaço de liberdade de criação e menciona que a sociedade, como um todo, ao ditar padrões capitalistas transformou a escola num ambiente sombrio de reprodução dos interesses do grupo dominante.

Segundo o autor

A negação da possibilidade da vivência do lúdico pelas crianças, sua não consideração pela escola, contribui para que esta colabore não na montagem de um verdadeiro 'teatro infantil', onde 'atores' interagem, criam coletivamente, mas sim de um teatro de bonecos, onde são encenados, diariamente, tristes espetáculos de ventriloquia (MARCELINO, 1990, p.103).

Assim, é preciso fazer com que a escola defenda não somente os direitos de um pequeno grupo, mas que se torne um espaço privilegiado de criação e descobertas, onde a criança tenha liberdade de manifestar todas as suas reais

potencialidades, criando, pensando, refletindo e agindo, de forma a se tornar sujeito ativo na construção de seu conhecimento.

Mas, isso não significa que a escola não seja um espaço sério, porém, nem por isso precisa ser castradora. A seriedade deve ser em relação à qualidade da educação e formação da criança, mas não na forma de interação com os alunos que devem sentir prazer de frequentar a escola. Um dos caminhos para atrair o aluno é resgatar o lúdico, pois assim, o aluno se sentirá envolvido pelo processo ensino-aprendizagem.

Para que a escola se torne um espaço que privilegia a ludicidade é preciso se reestruturar, sobretudo no que diz respeito à prática educativa e metodologia desenvolvida pelo corpo docente. Segundo Nóvoa (1995), tudo se decide no processo de reflexão que o professor leva a cabo sobre sua própria ação.

Mas, assumir uma postura lúdica não é somente utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula. É desenvolver a sensibilidade e promover uma mudança interna e afetiva, pois a ludicidade exige que o educador, além da fundamentação teórica necessária para seu trabalho, que ele forme novas atitudes e que abandone os conceitos tradicionais já internalizados.

Para Fortuna (2001), em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Assim, o aluno participa ativamente de todas as etapas da aula, passa a fazer parte da tomada de decisões, estabelecendo em parceria com o professor, o planejamento, o desenvolvimento e também a avaliação da aula. Dessa forma, o aluno abandona a situação passiva, de ficar apenas escutando e passa à ação, tornando-se sujeito e protagonista de sua própria aprendizagem.

De acordo com Elias (2000, p.198 *apud* DOHME, 2003, p.117), o educando (criança ou adulto) não é passivo, mero receptor, mas está em constante atividade, tudo quer conhecer, cabendo à escola não anular esta vivacidade e esse interesse de imposições e, sim, ativá-los constantemente.

Dessa forma, é preciso que a escola trabalhe no sentido de atender a essa expectativa de conhecer e não desmotivar o aluno, com aulas desprovidas de significado para ele.

É preciso conhecer a bagagem de experiências de vida que o aluno traz para a escola e apresentar situações desafiadoras onde ele possa partilhar essas experiências com outras crianças e ao mesmo tempo ampliar seus conhecimentos, pois a aprendizagem torna-se uma via de mão dupla onde o ensinar e aprender caminham sempre juntos.

Neste sentido, afirma Santos (2002):

Ao valorizar as atividades lúdicas como um meio a mais na alavancagem dos processos de desenvolvimento e aprendizagem, requer concomitantemente pensar a preparação daqueles que se dispõem atuar neste campo emergente, qualificando os instrutores (pedagogos em geral) que deverão atuar com os atueiros (crianças, jovens, adultos e idosos) nas mais variadas faixas etárias (SANTOS, 2002, p. 83).

Com essas palavras, o autor enfatiza que as atividades lúdicas podem ser trabalhadas em todas as faixas etárias e não somente com as crianças. Mas, para que isso se torne realidade é preciso investir na formação dos educadores que ainda oferecem resistência para desenvolver atividades lúdicas por acreditarem que as mesmas comprometem o desenvolvimento dos conteúdos da matriz curricular.

É preciso entender, porém, que a atividade lúdica não representa apenas as características de prazer para a criança. Segundo Rosamilha (1976. *apud* SANTOS, 2002, p.75) importa destacar, sim, que o significado da vivência do elemento lúdico da cultura da criança não é único, mas múltiplo. Significa evasão e inserção da realidade, embora alguns autores destaquem somente este último aspecto.

Neste sentido, afirma Marcellino

Torna-se ainda mais importante a consideração da vivência do lúdico como processo e não apenas como produto – a não-separação estanque do elemento lúdico da cultura da criança [...] Seja como for o lúdico é um meio de expressão para a criança, ou melhor, o seu meio de expressão fundamental; expressão simbólica de experiências e desejos. (1990, 76).

Assim, o autor reafirma a ideia de que, através do lúdico a criança libera sua criatividade, expressando de forma livre seus anseios e expectativas, o que facilita a construção de novos conhecimentos.

Além disso, alguns aspectos precisam ser levados em consideração no processo de ensino-aprendizagem, como também no uso do lúdico, uma vez que esse não deve ser utilizado de forma aleatória, sem planejamento prévio ou objetivos específicos, como enfatiza Zabala:

É necessário prestar atenção à adequação entre as propostas e as possibilidades reais de cada menino e menina. Esta necessidade de adequação diversificada dos desafios obriga a questionar a excessiva homogeneidade das propostas que facilmente, pelo fato de implicar para todos o mesmo trabalho, podem excluir aqueles que não encontrem sentido num processo que, supostamente, não lhes trará nenhuma satisfação. Também induz a pensar que “a diversificação se estende à maneira de responder dos diferentes alunos: uns com mais facilidade, outros com mais dificuldade; uns mais autonomamente, outros com necessidade de mais ajuda, ou de uma ajuda qualitativamente diferente (1998, p. 97).

Neste sentido, cabe aos professores a sensibilidade de trabalhar a partir da diversidade lúdica, buscando envolver seus alunos nas atividades de forma criativa sem medo de errar e se isso acontecer, existe o tentar de novo, o refazer com mais experiência e criatividade.

Nas atividades lúdicas, o erro não é condenável, pois ele se torna a referência para a reflexão e planejamento de novas ações, de uma reestruturação de metodologia para conseguir o sucesso na aprendizagem.

Segundo Cury (2003), os professores devem preparar os alunos para explorarem o desconhecido, para não terem medo de falhar, mas medo de não tentar. Assim, cabe aos professores a missão de ensiná-los a conquistar experiências originais, através da observação de pequenas mudanças e da correção de grandes rotas. Novos estímulos estabelecem uma relação com a estrutura cognitiva prévia, gerando novas experiências.

Ao oportunizar ao aluno o convívio com novas situações e novos desafios, o professor estará ao mesmo tempo oferecendo-lhe a oportunidade de um crescimento intelectual como também a conquista de sua autonomia.

De acordo com os PCNs de Educação Física (vol. 7. 1997 p.36) "As situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória".

Já Novaes (1992, p.28) afirma que "o ensino, absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e efetivo no curso de desenvolvimento da inteligência da criança".

De acordo com Faria (1997, p.10) "se a criança desenvolve a imaginação e se ela tiver a curiosidade desenvolvida, ela poderá romper as várias situações que surgirão durante a vida e solucionar problemas futuros".

Neste sentido, as atividades lúdicas tornam-se um excelente recurso, pois instigam a curiosidade e motivam o aluno para participar das aulas e criar novas situações de aprendizagem.

Outro aspecto que se deve considerar é que a ludicidade oportuniza o desenvolvimento da autoestima e da autoconfiança do aluno, uma vez que ele se envolve por inteiro, sem medo de errar. A autoconfiança é fundamental para que a criança tenha um desenvolvimento saudável e adquira maturidade para o enfrentamento dos desafios que se colocam diariamente à sua frente.

Segundo Assis

As crianças necessitam desenvolver autoconfiança e precisam aprender a confiar nos outros. Se o ambiente educacional for livre de tensões e pressões, se elas percebem que são verdadeiramente aceitas e se sentem à vontade para ousar a serem elas mesmas, para explorar ativamente em que elas puderem, para cometer erros e aprender a aceitar as conseqüências, sem que a sua autoconfiança seja destruída aprendendo a adaptarem-se a situações novas, aprendem a compartilhar suas idéias, mantendo sua individualidade. Dessa forma, elas desenvolvem um sentimento de poder pessoal e competência (1997, p.11).

Desse modo, brincando a criança vai construindo e compreendendo o mundo ao seu redor, vai construindo hipóteses e criando situações problemas que nortearão para uma verdadeira aprendizagem.

Entende-se, assim, que o lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar soluções para problemas com renovada motivação.

Asala de aula deve se tornar um ambiente favorável à brincadeira, de modo que o professor consiga conciliar os objetivos pedagógicos com as expectativas do aluno. Encontrando o equilíbrio entre o seu fazer pedagógico e o interesse do aluno, o professor estará contribuindo para a formação de um indivíduo autônomo e responsável.

De acordo com Piaget (1978) as crianças só são livres quando brincam entre si, dentro de suas faixas etárias: é nesta ocasião que, verdadeiramente, criam e desenvolvem sua autonomia. O melhor brinquedo didático para uma criança é outra criança da mesma faixa de desenvolvimento.

Neste sentido, a sala de aula torna-se o ambiente adequado para o desenvolvimento de brincadeiras, uma vez que reúne um grupo de crianças da mesma faixa etária. Assim, ao brincar, as crianças estarão ao mesmo tempo construindo conhecimentos que lhe serão úteis em situações reais de aprendizagem.

Para entender a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança é preciso observá-la brincando. Através da brincadeira, a criança cria seu próprio aprendizado, forma sua personalidade, cria situações que oportunizam a elaboração de conceitos importantes para a construção do conhecimento.

4 METODOLOGIA

4.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A pesquisa de campo foi realizada na cidade de Uruaçu – GO, região Centro-Oeste do país. A população residente é de aproximadamente 38.000 habitantes.

Inicialmente, para a realização deste estudo foi utilizada a pesquisa bibliográfica como forma de reunir informações sobre a temática em estudo.

Segundo Lakatos & Marconi, (1995, p. 43), “a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”.

O tipo de pesquisa escolhido foi o quantitativo e o qualitativo, que reflete dados situados no tempo e no espaço, ou seja, perceber os avanços conquistados.

Godoy (1995, p. 58) enumera algumas características da pesquisa qualitativa: “considera o ambiente como fonte direta dos dados e o pesquisador como instrumento chave; possui caráter descritivo; o processo é o foco principal de abordagem e não o resultado ou o produto”.

Já a pesquisa quantitativa, busca quantificar todas as informações obtidas através de números e dados. As opiniões e informações são classificadas e analisadas através de técnicas estatísticas (MINAYO, 2007; LAKATOS *et al*, 1986).

As questões foram direcionadas aos profissionais envolvidos diretamente com os alunos da Educação Infantil.

4.2 A realidade do campo de pesquisa

O Centro Municipal de Educação Casinha Feliz¹ se localiza no Setor Bandeirantes do município de Uruaçu – GO. Trata-se de um bairro tranquilo e próximo ao centro da cidade.

Atualmente, atende cerca de 105 crianças nos turnos matutino e vespertino, distribuídas em quatro turmas: berçário, maternal I, maternal II e jardim I. A faixa

¹ Nome fictício para preservação da identidade do campo de pesquisa.

etária das crianças atendidas é de 4 meses a 4 anos e meio. Possui trinta funcionários, sendo nove professores, dez monitores, três cozinheiras, uma passadeira, dois vigilantes, uma coordenadora e uma diretora.

O CMEI possui boa estrutura física e conta com livros didáticos, material pedagógico diversificado e recursos tecnológicos como: dois computadores com duas impressoras, televisores e DVD em todas as salas, caixa de som.

4.3 Apresentação e discussão da pesquisa de campo

A questão número 1 do questionário foi relativa à identificação dos professores entrevistados. Ao todo foram entrevistados 11 profissionais, sendo monitores e/ou professores, todos efetivos da Secretaria Municipal de Educação de Uruaçu. Todos possuem formação superior na área da educação.

Questão 2: Como você define atividades lúdicas?

Quando questionados sobre a definição de atividades lúdicas, as respostas foram variadas:

“São atividades a partir do faz-de-conta, que despertam a imaginação e a criatividade, desenvolvendo, assim, a aprendizagem”.

“São atividades reais, ou seja, brincando e aprendendo ao mesmo tempo”.

“São atividades relacionadas a jogos, brincadeiras e todas as atividades que as crianças aprendem brincando”.

“São atividades que ensinam através de brincadeiras”.

“Atividades que utilizam brincadeiras como forma de ensino-aprendizagem”.

“A utilização de brincadeiras, jogos, etc. para estimular a aprendizagem e desenvolvimento das crianças”.

“São atividades que ensinam brincando”.

“São brincadeiras com materiais concretos”.

“Atividades com o objetivo de descontrair e sempre com a presença da motivação para atingir os objetivos propostos”.

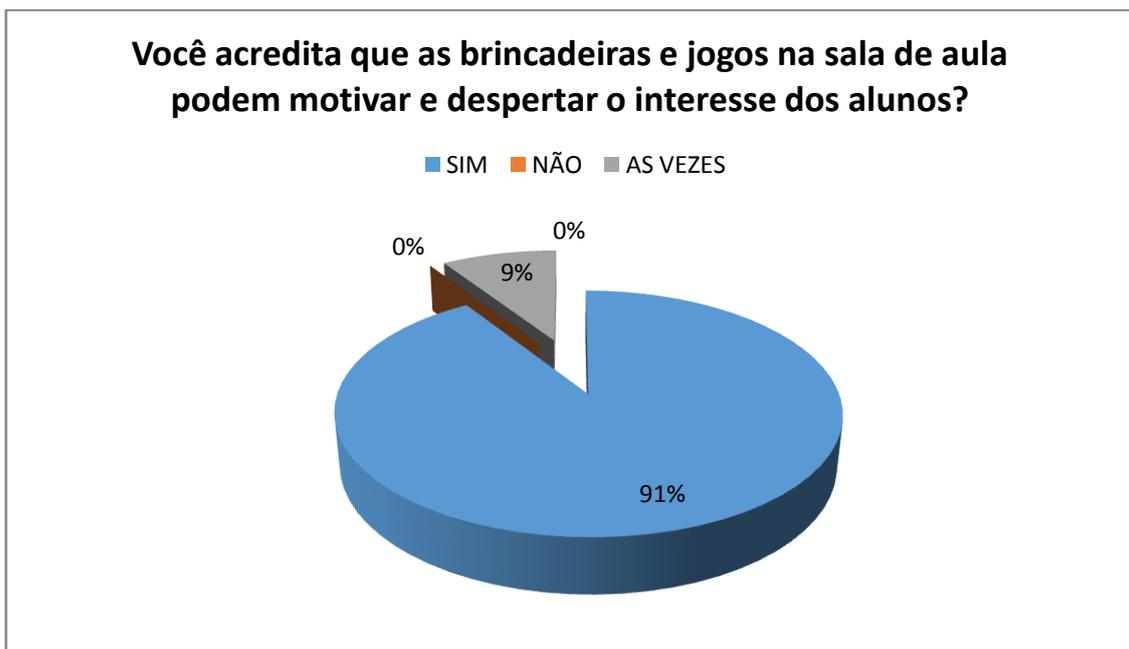
Os dados coletados vêm de encontro às palavras de Rau (2011) que entende por atividades lúdicas as ações do brincar que são organizados em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira, com a finalidade pedagógica.

Questão 3: Enumere atividades lúdicas que fazem parte do seu planejamento e que você acredita que podem contribuir para a aprendizagem.

As atividades elencadas nesta questão foram: brincadeira de estátua, serpente, brinquedos pedagógicos, morto – vivo, bingo, bola, blocos de formas geométricas, placas de números, contação de histórias, amarelinha, boliche, quebra-cabeça, música, teatro, brincadeiras de rodas, jogos, dramatizações, atividades interativas, histórias e músicas com o uso de fantoches, brinquedos de montar, brincadeiras de faz-de-conta, brincadeiras de mímicas, brincadeiras folclóricas, brincadeiras com corda, balões, atividades com pneus, boca de forno e outras.

Questão 4: Você acredita que as brincadeiras e jogos na sala de aula podem motivar e despertar o interesse dos alunos?

Gráfico 1



Conforme demonstra o gráfico acima, 91% dos educadores acreditam que as brincadeiras e jogos podem motivar e despertar o interesse dos alunos para a aprendizagem, 9% respondeu às vezes, por não ter certeza sobre a eficácia das atividades lúdicas como metodologia facilitadora da construção do conhecimento e nenhum dos entrevistados respondeu de forma negativa.

De acordo com Wajskop (2012, p. 40), “a brincadeira, como atividade predominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender”. Sendo assim, é imprescindível o uso de brincadeiras e jogos na sala de aula para motivar a construção da aprendizagem.

Questão 5: Você acha importante o uso de brinquedos e jogos nas aulas diárias?

Todos os entrevistados responderam que acham importante o uso de brinquedos e jogos nas aulas diárias. Essa ideia vem de encontro às palavras de Antunes (1998, p. 38) que afirma que “jogos ou brincadeiras pedagógicas são desenvolvidos com a intenção implícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e despertar o desenvolvimento de uma habilidade”.

Questão6: Você costuma utilizar atividades lúdicas nas suas aulas?

Sobre o costume de utilizar atividades lúdicas na sala de aula, 100% dos educadores responderam afirmativamente, ou seja, utilizam essa metodologia em sua práxis educativa.

Dohme (2003) defende o uso de atividades lúdicas pelo educador, tendo em vista que elas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa, experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes.

Questão7: Com que frequência você utiliza brinquedos e jogos na sala de aula?

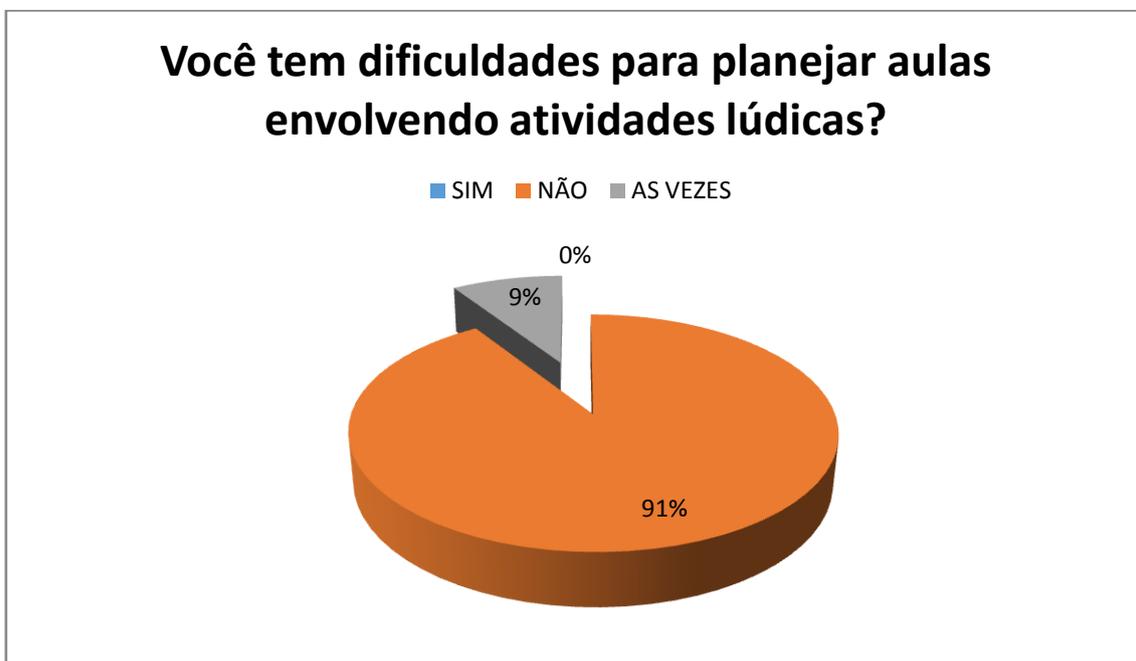
Todos os educadores entrevistados responderam que utilizam jogos e brinquedos na sala de aula uma vez por semana. Nenhuma das outras opções foram mencionadas.

Para Faria (2005, p.10) “se a criança desenvolve a imaginação e se ela tiver a curiosidade desenvolvida, ela poderá romper as várias situações que surgirão durante a vida e solucionar problemas futuros”.

Neste sentido, as atividades lúdicas tornam-se um excelente recurso, pois instigam a curiosidade e motivam o aluno para participar das aulas e criar novas situações de aprendizagem.

Questão8: Você tem dificuldades para planejar aulas envolvendo atividades lúdicas?

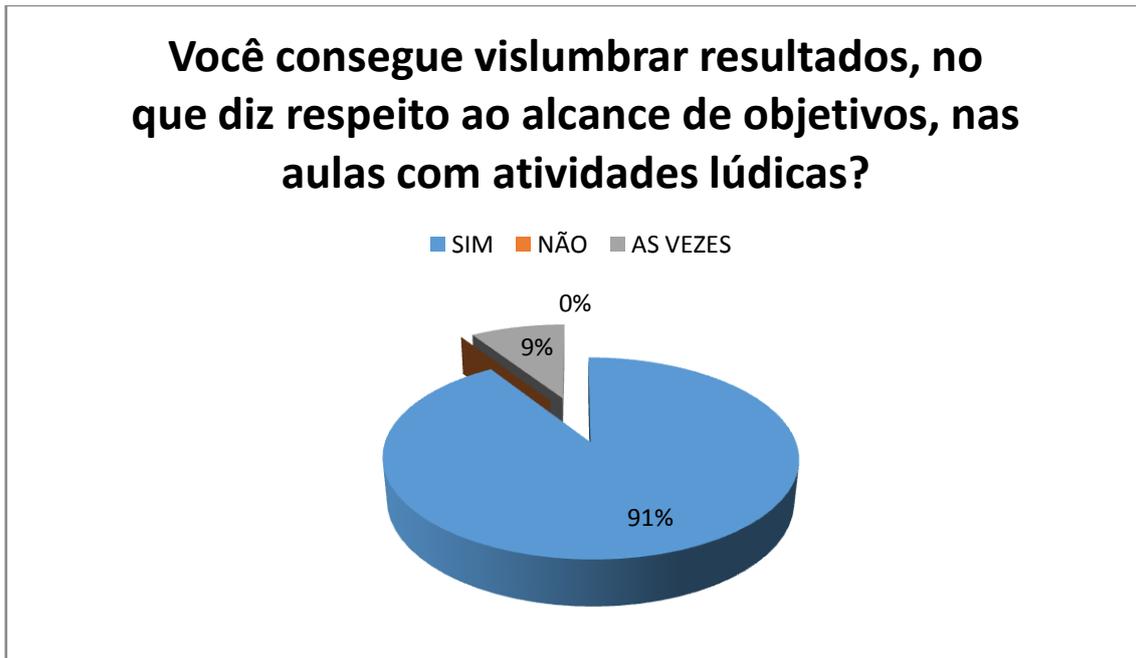
Gráfico 2



Quando questionados sobre se têm dificuldades para planejar aulas envolvendo atividades lúdicas, 91% dos educadores entrevistados responderam negativamente e 9% responderam “às vezes”. Nenhum dos entrevistados escolheu a alternativa sim, conforme comprova o gráfico acima. Tais dados comprovam uma mudança de postura dos profissionais em relação à aceitação da educação lúdica.

Questão9: Você consegue vislumbrar resultados, no que diz respeito ao alcance de objetivos, nas aulas com atividades lúdicas?

Gráfico 3



Com relação ao alcance de objetivos nas aulas com utilização de atividades lúdicas, conforme demonstra o gráfico acima, 91% dos professores responderam que conseguem perceber os resultados quando utilizam atividades lúdicas e 9% responderam “às vezes”. Sendo assim, percebe-se que muitos professores ainda não acreditam que a ludicidade pode ser uma alternativa metodológica eficaz para a construção da aprendizagem.

Maranhão (2007), esclarece que um dos principais objetivos de ensinar brincando é proporcionar condições favoráveis para que se promova a construção do conhecimento integral do educando, levando em conta seus interesses, suas necessidades e o prazer de ser sujeito ativo desta construção. De acordo com a autora, as atividades lúdicas favorecem a formação integral da criança.

Questão 10: Tendo em vista que a maioria dos alunos encontra dificuldades na disciplina de Matemática, você considera que o uso de jogos e brincadeiras auxilia o processo de construção de conhecimentos matemáticos?

Todos os educadores entrevistados consideram que o uso de jogos e brincadeiras auxilia o processo de construção de conhecimentos matemáticos.

A matemática é uma disciplina que requer raciocínio e habilidades operatórias, por isso seu enfoque não deve ser a memorização de conceitos. Dessa forma, para a obtenção de bons resultados nesta disciplina, os educadores devem trabalhar de forma lúdica com jogos e brincadeiras. Para Lippmann (2009, p. 169) “por meio dos jogos, as crianças exercitam sua inteligência e compartilham experiências, o que ocasiona o desenvolvimento da autonomia e a descoberta das propriedades dos objetos e de suas formas lógicas”.

Questão11: De acordo com a sua vivência em sala de aula, você acredita que as atividades lúdicas facilitam a aprendizagem na Educação Infantil?

Segundo a vivência dos professores entrevistados, 100% acreditam que as atividades lúdicas facilitam a aprendizagem na Educação Infantil. Nenhum dos professores optou pelas alternativas “não” e/ou “às vezes”.

Novaes (1992, p.28) afirma que "o ensino, absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e efetivo no curso de desenvolvimento da inteligência da criança". Sendo assim, as atividades lúdicas devem fazer parte do planejamento diário do educador.

Questão12: Que dificuldades você, enquanto educador, encontra para realizar um trabalho envolvendo jogos e brincadeiras? Explique.

Com relação às dificuldades encontradas pelo educador para a realização de um trabalho envolvendo jogos e brincadeiras, foram elencadas as seguintes respostas:

“Na organização das crianças, devido à faixa de idade, sendo diferentes. E a falta de material pedagógico também”.

“Devido à faixa etária de idade, há certa dificuldade de mantê-los concentrados na brincadeira”.

“Falta de material pedagógico. Geralmente o material que utilizamos são confeccionados por nós mesmos”.

“Nem sempre temos os materiais pedagógicos adequados à idade dos alunos”.

“Nenhuma, as crianças participam com empolgação”.

“Para alguns jogos, há a falta de material e a resistência de alguns alunos”.

“Devido à faixa etária encontro dificuldade por todas as crianças quererem participar ao mesmo tempo da brincadeira”.

“Adequar o conteúdo com o jogo e a brincadeira para se ter êxito, tempo e material”.

As respostas comprovam que existem várias dificuldades para a utilização de jogos e brincadeiras na prática pedagógica diária, por isso é preciso repensar a prática pedagógica, pois esse trabalho exige planejamento e criatividade, pois uma educação lúdica requer uma ação didática, interdisciplinar e facilitadora de novas aprendizagens que prioriza a imaginação e criatividade dos alunos. Mas acima de tudo, “ensinar exige a convicção de que a mudança é possível” (FREIRE, 1980, p. 36), e nesta ação educativa, ensinar e aprender são indispensáveis para transformar nosso contexto social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As investigações realizadas neste estudo foram de grande relevância para a reflexão sobre o tema em evidência. Segundo os autores consultados, o uso do brinquedo é imprescindível na Educação Infantil, visto que o brincar faz parte da vida da criança.

As atividades lúdicas tornam a aprendizagem prazerosa e significativa para a criança que a cada jogo ou brincadeira vai construindo novos conhecimentos que enriquecem sua bagagem cultural.

Ao ingressar na escola, a criança possui muitas expectativas e idealiza o ambiente educacional, dessa forma as atividades lúdicas como jogos e brincadeiras são imprescindíveis para tornar a escola mais aconchegante e familiar à criança.

Entende-se que o lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar soluções para problemas com renovada motivação.

É preciso compreender que a utilização das atividades lúdicas na sala de aula não representa adotar brincadeiras isoladas e sem objetivos, mas de ações educativas cujo objetivo é facilitar a construção de novos conhecimentos.

O uso de brinquedos e jogos deve permear todo o processo educativo, para que as crianças possam aprender brincando, pois os conteúdos curriculares podem ser trabalhados de forma agradável.

De acordo com as observações realizadas na escola campo foi possível perceber que a práxis educativa dos professores das classes de Educação Infantil ainda não prioriza a ludicidade, pois os brinquedos e jogos não são usados diariamente. Foi possível observar que os alunos gostam da escola e participam ativamente das atividades propostas em sala de aula, principalmente quando são utilizados jogos educativos e brincadeiras.

A presença do jogo nas atividades pedagógicas contribui de forma positiva com o desdobramento dos conteúdos a serem desenvolvidos em sala de aula. Ao participar de jogos, as crianças participam de situações e experiências novas, aprendem a lidar com regras, ganhos e perdas, ultrapassam limites tendo sentido próprio e determinado.

O lúdico abre oportunidades para a formação e o desenvolvimento pessoal, pois trabalha com a astúcia, a memória, a identificação de semelhanças, as diferenças, a composição, as habilidades que desafiam o cognitivo, entre outras.

Assim, o brincar deve estar presente na vida de cada pessoa, ou melhor, de cada ser humano, lembrando que as crianças são espertas, fazem história a partir do que os adultos jogam fora, elas tiram prazer e alegria da inutilidade. Jogos, brinquedos e brincadeiras que são passados de geração em geração contribuem para a aprendizagem, são transmitidos oralmente, ouvindo, vendo e participando.

Partindo desse pressuposto, os educadores precisam oportunizar situações de desafios baseadas em vivências lúdicas, pois para a criança a brincadeira precisa fazer parte de sua rotina diária, tanto no ambiente familiar como no educacional.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, S. F. C. **O lugar da afetividade e o desejo na relação ensinar-aprender**; In: Revista Temas em Psicologia. Ribeirão Preto – SP: Sociedade Brasileira de psicologia, 2000.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- AMONACHIVILI, C. **A pedagogia cooperativa e a humanização no processo pedagógico**. Perspectivas, 1996.
- ASSIS, Orly Mantovani de; ASSIS, Múcio Camargo de. (Org.). **PROEPRE – Fundamentos Teóricos**. LPG/UNICAMP: Campinas, 2005.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo, 2005.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Apresentação dos temas transversais e ética. Brasília: MEC/ SEF, 1998.
- _____. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8069, de julho de 1990.
- CAGLIARI, I. C. **A lingüística e o ensino de Português**. São Paulo: Scipione, 2000.
- D'AVILA, Cristina Maria. Eclipse do lúdico. Educação e contemporaneidade. Salvador, v 15, n. 25, p. 15-25 jan. / jun. 2006. Disponível em: <HTTP://www..revistadafaeaba.uneb.br/anteriores/numero25pdf>. Acesso em: 30/05/2015. **Periodicidade semestral. Tiragem: 1000** exemplares.
- DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na Educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- FARIA, A. L. G./ PALHARES, M.S. (orgs). **Educação Infantil pós – LDB: rumos e desafios**. Campinas: Autores Associados, 2005.
- FERREIRA, A. B. H. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 3ª.ed. São Paulo, Positivo, 2001.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1980.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender; resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- GARCIA, R. M. R.; MARQUES, L. A. B. **Aprendendo a brincar**. Porto Alegre, RS: Novak Multimídia, 2001.
- GUERRA, M. **Recreação e lazer**. Porto Alegre: Sagra–DC Luzzatto, 1996.

LIPPMANN, Luciane. **Ensino da Matemática**. Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2009.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, (org.). Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo – sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 1994.

MARANHÃO, Diva Nereida Marques Machado. **Ensinar Brincando**: a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 4.ed. / Diva Maranhão. Rio de Janeiro: WAK, 2007.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas, SP: Papyrus, 1990, Coleção Corpo e Motricidade.

NEGRINE, A. S. . **Brincar ou brincar para aprender ?**. In: 1 Encontro Nacional de Ludicidade e Educação, Santa Maria, 1997.

OLIVEIRA, P. S. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, Ivani de. MEIRELES, Mário. **Histórias para contar: para dinamizar encontros de jovens**. São Paulo: Paulinas, 2003.

RAMOS, Sandra Lima de Vasconcelos. **Jogos e Brinquedos na Escola**: Orientação psicopedagógica. Editora Respel. Catanduva, SP, 2014.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação**: uma atitude pedagógica/ Maria Cristina Trois Dorneles Rau – 2.ed.rev., atual. E ampl. – Curitiba: Ibpex,. – (Série Dimensões da Educação), 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 8ª Ed. Petrópolis: RJ: Vozes, 2006.

WAJSKOP, G. **Brincar na Educação Infantil**: uma história que se repete. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

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

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES

1 Identificação

a) Nome:

2 Como você define atividades lúdicas?

.....

3 Enumere atividades lúdicas que fazem parte do seu planejamento e que você acredita que podem contribuir para a aprendizagem.

.....

.....

.....

.....

4 Você acredita que as brincadeiras e jogos na sala de aula podem motivar e despertar o interesse dos alunos?

() SIM () NÃO () ÀS VEZES

5 Você acha importante o uso de brinquedos e jogos nas aulas diárias?

() SIM () NÃO

6 Você costuma utilizar atividades lúdicas nas suas aulas?

() SIM () NÃO () ÀS VEZES

7 Com que frequência você utiliza brinquedos e jogos na sala de aula?

() uma vez por semana () uma vez na quinzena

() uma vez por mês () uma vez por bimestre

8 Você tem dificuldades para planejar aulas envolvendo atividades lúdicas?

() SIM () NÃO () ÀS VEZES

9 Você consegue vislumbrar resultados, no que diz respeito ao alcance de objetivos, nas aulas com atividades lúdicas?

() SIM () NÃO () ÀS VEZES

10 Tendo em vista que a maioria dos alunos encontra dificuldades na disciplina de Matemática, você considera que o uso de jogos e brincadeiras auxilia o processo de construção de conhecimentos matemáticos?

() SIM () NÃO () ÀS VEZES

11 De acordo com a sua vivência em sala de aula, você acredita que as atividades lúdicas facilitam a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

() SIM () NÃO () ÀS VEZES

12 - Que dificuldades você, enquanto educador, encontra para realizar um trabalho envolvendo jogos e brincadeiras? Explique.
