



UEPB

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA – UEPB

CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC I

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

UM OLHAR NA LUDICIDADE INFANTIL

JORDÂNIA DE MACÊDO ANANIAS ANDRADE

Campina Grande, PB

2017

JORDÂNIA DE MACÊDO ANANIAS ANDRADE

UM OLHAR NA LUDICIDADE INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Educação(CEDUC-I), no curso de Pedagogia da UEPB - Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Licenciatura plena em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias

Campina Grande, PB.

2017

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A532o Ananias, Jordania de Macedo.
Um olhar na ludicidade infantil [manuscrito] : / Jordania de Macedo Ananias. - 2017.
30 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.
"Orientação : Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias, Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."

1. Brincadeiras. 2. Jogos. 3. Desenvolvimento. 4. Educação Infantil.

21. ed. CDD 371.337

JORDÂNIA DE MACÊDO ANANIAS ANDRADE

UM OLHAR NA LUDICIDADE INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Educação(CEDUC-I), no curso de Pedagogia da UEPB - Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Licenciatura plena em Pedagogia.

Aprovado em 04/12/2017

Banca Examinadora:


Prof.^o. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias(Orientador)


Prof.ª. Dr.ª. Soraya Maria Barros de Almeida Brandão


Prof.ª. Dr.ª. Glória Maria Leitão de Souza Melo

UM OLHAR NA LUDICIDADE INFANTIL

JORDÂNIA DE MACÊDO ANANIAS ANDRADE

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo discutir acerca das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança atendida na Educação Infantil. O desenvolvimento da criança deve ser conhecida para que as atividades lúdicas desempenhem não apenas o prazer da criança em brincar, mas desenvolva outras habilidades que são essenciais para o seu desenvolvimento integral como as áreas cognitiva, social, motora, e afetiva. Para a realização desse trabalho utilizou-se a pesquisa bibliográfica, abordando autores como Kishimoto (2001), Kramer (2006), Santos (2002) e outros que abordam concepções sobre a primeira infância e a objetividade da participação das crianças através da ludicidade, na qual o jogo e a brincadeira trazem para essa faixa etária importantes contribuições de sua identidade e autonomia. Utilizando os jogos e as brincadeiras no espaço escolar as atividades se tornarão mais agradáveis, prazerosas, para a criança. Essa criação de espaços e tempos para jogos e brincadeiras é uma tarefa importante do professor, pois cabe a ele planejar esse espaço. O professor precisa ter a consciência de que os jogos e as brincadeiras venham a ter uma intenção e um significado para aquela criança. Para Piaget (1998) o jogo é essencial na vida da criança. Ele ressalta três tipos de jogos: o jogo de exercício que é aquele que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos; o jogo simbólico, que satisfaz a necessidade da criança de não somente lembrar mentalmente o acontecimento, mas de executar a apresentação; e o jogo de regras que se dá através da interação de dois ou mais indivíduos. Portanto, entendemos que brincar é um direito fundamental de toda criança e cada uma deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem. Diante disso, cabe a escola oferecer oportunidades para a construção do conhecimento e do desenvolvimento da criança por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Portanto, com o conhecimento teórico e prático sobre as fases de desenvolvimento infantil e o trabalho com as atividades lúdicas na Educação Infantil, pode-se analisar a importância e os benefícios para o desenvolvimento global da criança.

Palavras-chave: **Brincadeiras. Jogos. Desenvolvimento. Educação Infantil**

A LOOK AT CHILD ABILITY

Jordânia de Macêdo Ananias Andrade

ABSTRACT

The present work had as objective to present the importance of the ludic activities in the process of development and learning of the child attended in the infantile education. Developmental stages should be known so that play activities not only play the child's pleasure in playing, but develop other skills that are essential for their integral development as the cognitive, social, motor, and affective areas. In order to carry out this work, we used bibliographical research and searched authors such as Kishimoto (2001), Kramer (2006), SANTOS (2002) and others who approach conceptions about early childhood and the objectivity of children's participation through playfulness, in which play and play bring important development of their identity and autonomy to this age group. In addition to encouraging the awareness of parents and educators about working together to introduce the toy in the child's learning. Using games and games in the school space will make classes more enjoyable and enjoyable in order to allow the educator to achieve success in the classroom. This creation of spaces and times for games and games is an important task of the teacher, because it is up to him to plan this space. The teacher needs to be aware that games and games will have an intention and meaning for that student. For Piaget (1998) play is essential in the life of the child. He points out two types of games, the exercise game that is that the child repeats a certain situation for pure pleasure, for having appreciated its effects. And the symbolic play, which satisfies the child's need not only to mentally recollect the event, but to perform the presentation. Therefore, we understand that play is a fundamental right of every child and each one must be in a position to take advantage of educational opportunities aimed at satisfying their basic learning needs. Faced with this, it is up to the school to offer opportunities for the construction of knowledge and development of the child through games, toys and games. Therefore, with the theoretical and practical knowledge about the stages of child development and the work with play activities in early childhood education, one can analyze the importance and benefits for the overall development of the child in all aspects.

Keywords: Just kidding. Games. Development. Child education

SUMÁRIO

Capítulo 1 - INTRODUÇÃO	05
Capítulo 2 - A CRIANÇA E A EDUCAÇÃO INFANTIL	06
2.1 <i>BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE A INFÂNCIA.....</i>	<i>06</i>
2.2 <i>BASES LEGAIS.....</i>	<i>08</i>
2.3 <i>O DESENVOLVIMENTO INFANTIL SEGUNDO PIAGET VYGOTSKY: BREVES CONSIDERAÇÕES.....</i>	<i>10</i>
Capítulo 3 - LUDICIDADE.....	13
3.1 <i>CONCEITOS E SIGNIFICADOS.....</i>	<i>13</i>
3.2 <i>O LÚDICO ATRAVÉS DOS TEMPOS</i>	<i>14</i>
3.3 <i>O LÚDICO E A CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</i>	<i>16</i>
Capítulo 4 - A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	17
4.1 <i>O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM.....</i>	<i>17</i>
4.2 <i>O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA</i>	<i>Erro! Indicador não definido.</i>
4.3 <i>O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO LÚDICA</i>	<i>20</i>
REFERÊNCIAS	Erro! Indicador não definido.

1 – INTRODUÇÃO

O lúdico na Educação Infantil desperta sonhos e fantasias refletidos na realidade, desenvolve habilidades cognitivas, afetivas, físicas, motoras e sociais e contribui como instrumento condutor do desenvolvimento e da aprendizagem infantil, auxiliando o professor na prática pedagógica.

Neste sentido, o presente trabalho tem como objetivo apresentar a importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança atendida na Educação Infantil, bem como estudar e demonstrar que a utilização de práticas lúdicas na Educação Infantil pode colaborar no processo de aprendizagem das crianças.

Para este estudo foi desenvolvida uma pesquisa a partir de revisão bibliográfica sobre a presença do lúdico no cotidiano escolar da educação infantil e sua importância para o desenvolvimento integral das crianças desta fase. Buscou-se encontrar os autores que propiciassem o suporte teórico necessário para a abordagem do tema proposto, sendo utilizados autores como Almeida (2003), Cunha (2001), Kramer & Leite (2007), Kishimoto (2002), Oliveira (2002) e outros, por contribuírem para que a discussão do assunto fosse viabilizada.

Esse trabalho encontra-se estruturado da seguinte forma: Introdução e três capítulos. No primeiro capítulo “A criança e a Educação Infantil” buscou-se estudar o processo histórico da infância, suas bases legais e como se dá o desenvolvimento infantil segundo Piaget e Vygotsky.

No segundo capítulo discorre-se sobre o que é ludicidade, explorando seus conceitos e significados, o lúdico através dos tempos, bem como o lúdico e a criança da Educação Infantil.

No terceiro e último capítulo, abordou-se a influência do lúdico na Educação Infantil, o lúdico como facilitador da aprendizagem e como ferramenta pedagógica e o papel do professor na mediação lúdica e, por último, teceu-se as considerações finais.

2 - A CRIANÇA E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo temos o intuito de apontar como se deu o processo histórico da infância, as bases legais que contemplaram e contemplam a educação infantil e como se dá o desenvolvimento infantil segundo os teóricos Piaget e Vygotsky.

2.1. Breves considerações sobre a infância

Segundo Crayde e Kaercher (2001), durante muitos anos a educação da criança era tratada como responsabilidade da família e da sociedade em que ela estava inserida. Era com a convivência na comunidade que o ser aprenderia a ter recursos cognitivos e afetivos para entender, aceitar e atuar na vida adulta. Houve um longo período na história em que somente era a comunidade responsável por esses saberes, então, logo pode-se afirmar que o fato da educação infantil complementar a educação da família é algo muito recente em nossa história.

Ainda de acordo com o autor supracitado, neste percurso só foi possível haver essa evolução porque junto com as novas propostas educacionais que foram surgindo, apareceu também uma população mais aberta a novos saberes e concepções, considerando um pouco mais esse momento da infância. O aparecimento de instituições focalizadas na educação infantil manteve-se diretamente ligado ao pensamento moderno que ganhou forças no século XVIII. Sendo assim, surgiram as creches e pré-escolas que foram muito importantes após a revolução industrial.

Desde o período colonial, no Brasil, a criança de zero a seis anos foi objeto de atenção principalmente por inspiração da Igreja Católica. No entanto, durante todo esse período prevaleceu apenas o olhar sobre a assistência social de natureza filantrópica, religiosa, médica e higiênica, dirigida principalmente aos órfãos, abandonados, doentes, pobres entre outros. (KISHIMOTO, 2001).

No Brasil, a evolução do conceito de infância e a preocupação com sua educação seguiram os moldes da Europa. A educação era responsabilidade da família e concebida através do convívio entre crianças e adultos do seu meio social.

Segundo Kishimoto (2001), a preocupação com a infância no Brasil somente surgiu a partir do final do século XIX, quando foram criadas as primeiras instituições e promulgadas as primeiras leis de amparo à criança. Antes desse período, os cuidados com a criança era dispensados somente pela família, e para aqueles que não as tinham, existia a “casa dos expostos”, criada no intuito de acolher crianças abandonadas. (KISHIMOTO, 2001)

Os principais problemas da época relacionados à criança, eram as altas taxas de desnutrição e conseqüente mortalidade infantil. Nas famílias mais abastadas, as crianças ainda ficavam com babás ou com a própria mãe, porém, nas famílias menos favorecidas, as mães, por precisarem trabalhar, deixavam os filhos sozinhos, e/ou sob cuidados de vizinhos, sem preparo para cuidá-las. (KISHIMOTO, 2001)

Ainda segundo Kishimoto, nesse cenário sócio-econômico, no final do século XIX e início do século XX, surgiu a necessidade de criar instituições incumbidas da função de zelar pela saúde dessas crianças, que não tinham acesso ao cuidado familiar, especialmente maternal. A partir dessa tendência, firmou-se ainda mais a ideia de que ela era um ser dependente, necessitado de cuidados por parte dos adultos, relacionados à saúde e alimentação, especialmente. Só no final do século XIX é que surgem no Brasil as Creches, Casas de Infância, Escolas Maternais e Jardins de Infância, que, pela diversidade de suas concepções, fragmentaram a Educação e o cuidado em instituições com múltiplas funções.

Percebe-se que, nos últimos trinta anos, a situação mudou, e a criança é definida como cidadã com direito à saúde, educação e a assistências diversas, dentre outras, e é considerada como sujeito que também produz cultura e, ao mesmo tempo, também a produzidas. Portanto, a criança é um sujeito social e de direitos; está inserida numa ou mais culturas, e que deve ser reconhecida e respeitada; e essas culturas interferem nela e a influenciam. (KRAMER, 2006)

O reconhecimento de uma necessidade pedagógica só foi legalmente reconhecido com a Constituição de 1988, quando ficou definido que as creches não teriam mais o caráter assistencial, mas sim educacional, sendo incluídas juntamente com as demais etapas de ensino.

A Educação Infantil no Brasil, desde então, não tem mais a função de substituir os cuidados que a família eventualmente não possa suprir, mas assume uma nova função, a de complementar a educação da família, no quesito pedagógico. Aita (2009) esclarece esta mudança social, afirmando que a creche e pré-escola deverão unir-se com família e comunidade, a fim de trabalharem juntas no sentido de atender a criança, visando seu pleno desenvolvimento.

2.2. Bases legais

A Educação Infantil passou a ganhar maior visibilidade e cunho pedagógico com a Constituição de 1988, onde no artigo 208, IV, (que prevê o atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade como dever do Estado/ Poder Público, para com a educação.), torna claro que a criança em nosso país, passa a se constituir em um ser histórico, social e cultural.

Em 13 de julho de 1990 foi criada a Lei 8.069/90 - Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA, onde pioneiramente, é estabelecida a diferença entre criança e adolescente: crianças seriam de zero a doze anos e adolescentes de doze a dezoito anos, consolidando assim, a importância de dividir a educação de acordo com a faixa etária. Além disso, firmou-se a responsabilidade dos municípios por esta etapa da educação básica, através de Conselhos Municipais, Tutelares e Fundo Municipal.

Apesar desses primeiros passos, até a criação da nova LDB, em 1996, ainda não existiam diretrizes para a Educação Infantil, mencionada apenas em dispositivo da Lei nº 5692/71 - Reforma do Ensino de 1º e 2º graus (art.19, inciso 2º): Os sistemas de ensino velarão para que as crianças de idade inferior a sete anos recebam conveniente educação em escolas maternas, jardins de infância e instituições equivalentes.

Com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, nº 9394/96, a Educação Infantil passa a ser, legalmente, concebida e reconhecida como etapa inicial da educação básica. Devido a este quesito, foi retirado seu caráter de assistencialismo em contraponto ao caráter educacional das pré-escolas, transformando-as em escolas infantis, ou instituições de atendimento a criança de zero a seis anos; a diferença fundamental de outrora

está na subdivisão por faixas etárias, ou seja: a creche é para crianças entre zero e três anos, enquanto a pré-escola atende as crianças entre quatro e cinco anos e 11 meses de idade. Subentende-se, a partir daí, que tanto creche quanto pré-escola, devem cuidar e educar as crianças, dispensando a este atendimento institucional características específicas quanto as necessidades de cada grupo etário, mas não entre atendimento educacional versus atendimento assistencial. Tais mudanças atribuídas a esta lei admitiram à flexibilidade no funcionamento da creche e da pré-escola, permitindo, assim, a adoção de diferentes formas de organização e práticas pedagógicas ao atender a uma ampla gama de necessidades da criança.

A consolidação do reconhecimento do Estado pela Educação Infantil veio através da Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996 - Lei de Diretrizes e Bases, quando, no art. 29 define a Educação Infantil como primeira etapa da educação básica. Ela torna-se direito da criança e da família, dever do Estado, não obrigatória e gratuita nos estabelecimentos oficiais. A partir de então, o Estado passa a ser responsável não apenas por cuidar, mas especialmente por educar as crianças, com a finalidade de proporcionar o desenvolvimento integral da criança. A Lei 9.394 nos artigos 29, 30 e 31, destaca que a educação infantil é uma importante etapa da formação integral e destaca que:

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

Art. 30º. A educação infantil será oferecida em:

I - creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;

II - pré-escolas, para as crianças de quatro a seis anos de idade.

Art. 31º. Na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental.

Como se vê neste artigo da lei, cabe à escola complementar a ação da família no desenvolvimento da criança na sua globalidade, potencializando o desenvolvimento integral da criança. Desta forma a Educação Infantil cabe um entendimento acerca de propostas pedagógicas consistentes no sentido de fomentar a transformação dos conhecimentos intuitivos em científicos, capazes de promover um trabalho para que as crianças desenvolvam atividades de caráter interativo. É ainda, capaz de produzir discussões acerca de seu desenvolvimento intelectual no sentido de ampliar sua experiência sensorial e reflexiva sobre o mundo físico e social, considerando as marcas de suas origens culturais bem como seus

conhecimentos prévio.

Para gerir suas responsabilidades, foram estabelecidas Diretrizes Nacionais para a Educação Infantil, a fim de nortear as propostas pedagógicas das instituições, através da Lei de Diretrizes e Bases.

De acordo com a Convenção sobre os direitos da criança, brincar é um direito de todas as crianças do mundo, garantido por lei, sendo este reforçado no Estatuto da Criança e do Adolescente, no capítulo II, art. 16, inciso IV que conclui que o direito a liberdade compreende os seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se (ECA, BRASIL 1990, p.3).

2.3. O desenvolvimento infantil segundo Piaget e Vygotsky

Três grandes estudiosos da psicologia formularam teorias para explicar o processo do desenvolvimento da cognição e da aprendizagem: os franceses Jean Piaget e o bielorusso Lev Vygotsky. As teorias de Piaget e de Vygotsky têm influenciado o universo educacional brasileiro e mundial. Suas ideias propiciaram alterações significativas em todos os níveis de ensino, mas principalmente no processo de alfabetização. (RIBEIRO, 1999)

Para o desenvolvimento desse trabalho, serão tomadas algumas das suas mais importantes ideias, em especial as relacionadas ao desenvolvimento infantil.

Piaget e Vygotsky tentaram demonstrar que a capacidade de expressar-se, obtendo conhecimentos, se constrói a partir de trocas estabelecidas entre sujeito e objeto do conhecimento. Essas teorias sociointeracionistas concebem que o aprendizado na educação infantil deverá ser dinâmico, pois as crianças não são apenas meras receptoras passivas, mas sim desenvolvem suas capacidades afetivas e de raciocínio através de interações. Portanto, para que se possa entender um pouco melhor, vejamos alguns pontos dos pensamentos desses três pesquisadores sobre o assunto.

Piaget, biólogo e epistemólogo, construiu uma teoria de suma importância para os educadores, onde seu foco principal estava voltado para a estruturação do conhecimento. A partir disto, Piaget concebe que cada etapa do desenvolvimento pode ser observada a partir dos estágios: O sensório motor e o operacional.

O sensório-motor, caracterizado pela fase de zero a dois anos aproximadamente, onde nesta etapa é muito priorizado o desenvolvimento motor através de atividades físicas. Nessa fase, a criança ainda não consegue atuar de forma recíproca. Já o estágio pré-operacional que se caracteriza numa fase de dois a sete anos, a criança já é capaz de raciocinar logicamente. Nos estágios que virão *a posteriori* a criança já trabalha abstratamente. (CRAYDE e KAERCHER, 2001)

De acordo com Piaget, a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma que o jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercícios sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real a atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que forneça as crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso permanecem exteriores à inteligência infantil. Segundo Piaget (1975) ao longo do período infantil ele observou três sistemas de jogos:

- a) De exercícios- aparecem nos primeiros dezoito meses de vida e envolve as repetições sequenciais, não como instrumentais, mais, por mero prazer, através de atividades motoras.
- b) Simbólicos- surge durante o segundo ano de vida, com o aparecimento da linguagem. É quando aparecem as brincadeiras de faz de conta, com uso de símbolos. No jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação de manipulação. Ela assimila a realidade externa ao seu eu, encontra satisfação fantasiosa, supera conflitos, preenche desejos.
- c) Jogos de Regras- o jogo de regras marca a transição da atividade individual para a socializada e não ocorre antes do quatro aos sete anos e predomina no período dos sete aos quatorze anos. Para ele, a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social.

Segundo Oliveira(2001), Vygotsky, estudioso russo na área de história, literatura filosofia e psicologia, afirma que o pensamento se estrutura a partir da relação do indivíduo com o mundo exterior. Enquanto os animais extrapolam suas capacidades instintivas, o ser humano desenvolve seus aspectos sensoriais através de instrumentos. Instrumentos esses que serão internalizados e associados futuramente aos signos como são conhecidos. Vygotsky também fala sobre a zona de desenvolvimento proximal, que é caracterizada como uma área

do desenvolvimento intelectual onde o educando se encontra.

Vygotsky (1998) classifica o brincar em algumas fases: durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e acordos a elas associadas. Vygotsky (1989, p.109), ainda afirma que: “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança”. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir num campo visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, não por incentivos fornecidos por objetos externos. Segundo o autor há também dois elementos importantes na brincadeira que são a situação imaginária e as regras. Concordando com Piaget, Vygotsky também classifica os jogos em funcionais ou de exercícios, de aquisição, de construção; simbólicos e de regras, os quais podem ser utilizados com segurança nas atividades da educação infantil.

- Jogos funcionais- são marcados pelo caráter exploratório realizado no próprio corpo, tais como: mexer as mãos, balançar a cabeça com ritmo, passar objetos de uma mão para outra, etc. nesses jogos, inicialmente a criança repete por prazer, se, nenhuma intenção de representação e evoluem para atos mais complexos, como encher ou esvaziar um balde de areia, manusear massinhas e nomear o objeto que ela produziu sem querer, descobrindo o nome. Só depois de algum tempo irá estabelecer o objetivo da brincadeira.

-Jogos de aquisição-quando se vê uma criança concentrada em observar, executar, tentando compreender objetos, pessoas, uma historia, uma canção se esforçando em captar a totalidade do objeto observado, é chamada de jogo de aquisição, onde se trabalha intensamente os significados que a cercam.

Enfim, na perspectiva histórico sociointeracionista prioriza o papel do docente como um estimulador do desenvolvimento infantil, cabendo-lhe proporcionar ao aluno experiências enriquecedoras e diversificadas, possibilitando ao aluno desenvolver-se cognitivamente e afetivamente, ou seja, tornar-se autônomo, crítico e reflexivo, construindo assim seus próprios saberes e atribuindo-lhes significado.

3 - LUDICIDADE

Durante muito tempo a ludicidade foi considerada apenas uma atividade de lazer, mas já se sabe que brincar vai muito além do entretenimento. A ludicidade serve de suporte para que a criança atinja níveis cada vez mais complexos no seu desenvolvimento social, afetivo e cognitivo, sobretudo, na educação infantil. Por conta disto, neste capítulo iremos refletir sobre os conceitos e significados da ludicidade, como se desenvolveu o lúdico através dos tempos e a sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança da educação infantil.

3.1. Conceitos e significados

A etimologia da palavra lúdico origina-se de “ludus” que tem como significado jogo. Desta maneira é comum acreditar que o jogo possui um caráter não muito sério, apenas lúdico, entretanto mediante estudos, o jogo passou a fazer parte da vida humana, concebendo uma função de mediador para uma aprendizagem significativa, proporcionando a criança aprender com diversão.

No entanto, se este termo estivesse preso unicamente à sua origem, estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo. Este conceito, porém, evoluiu e deixou de ser considerado apenas sinônimo de jogo. Segundo Luckesi (2002, p. 2), o lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo e satisfatório.

O autor supracitado define lúdico e ludicidade como:

O lúdico é um estado interno do sujeito e ludicidade é uma denominação geral para este estado – “estado de ludicidade”; essa é uma qualidade de quem está lúdico por dentro de si mesmo. [...] Nesse contexto, ludicidade não decorre diretamente do mundo exterior a cada um de nós, mas sim do nosso mundo interior, que se relaciona com o exterior (2002, p.15).

Promover este estado lúdico no ambiente da sala de aula traz reflexos positivos para a aprendizagem de cada um enquanto indivíduo e enquanto grupo, facilitando o processo de aprendizagem e desenvolvimento das potencialidades afetiva, criativa, social, física e principalmente cognitiva de cada um.

Santos (2002) trata do lúdico em diferentes contextos, apresentando as atividades lúdicas como ações vividas e sentidas, povoadas pela fantasia, pela imaginação, propiciando a vivência plena, integrando a ação, o pensamento e o sentimento.

Com base nas reflexões desses autores pode-se definir a ludicidade como qualquer atividade que propicie prazer ao executá-la. Assim, uma atividade lúdica além de ser permeada pelo prazer, pode possibilitar o desenvolvimento de habilidades e aumentar a capacidade de aprendizagem através do contato com novas experiências.

3.2. O lúdico através dos tempos

Acredita-se que o brincar existe desde o surgimento do homem, pois com qualquer objeto pode-se inventar uma brincadeira, pode-se se criar um brinquedo, desde um simples cabo de madeira, que pode fazer de cavalo, com uma pedrinha, uma folha ou qualquer objeto pode-se inventar um brinquedo dependendo da imaginação de cada um.

Na antiguidade a garotada se divertia com carros puxados por dois cavalos, que eram os veículos que seriam usados pelos mesmos quando chegassem à fase adulta. As bonecas são exemplos de brinquedos antigos, sendo que inicialmente eram de pano ou de barro, as mesmas foram modificadas através dos tempos e com o surgimento das tecnologias encontramos variedades de bonecas que falam, que andam, que chora etc. A criação das bonecas foi uma forma encontrada para ensinar as meninas a cuidarem dos bebês, o que era útil para quando se tornassem mães.

Segundo Áries (1978), o arco surgiu na idade média e este brinquedo não era privilégio exclusivo das crianças pequenas, mas também dos adolescentes; o mesmo era utilizado pelas crianças indígenas como acrobacias, mantendo o movimento com uma varinha, girando em torno deles e a flecha também era usada como uma forma de brinquedo, sendo que seu divertimento era imitar gente grande, caçando pequenos animais, tentando pescar.

Um dos primeiros brinquedos que os indígenas recebiam era um chocalho de cascas de frutas, o que ainda é utilizado atualmente, pois um dos primeiros brinquedos de um bebê é um chocalho, sendo que foi modificado com o passar dos tempos e hoje em dia há diversos tipos de chocalhos.

Compreender a origem e significados dos jogos tradicionais infantis requer a averiguação das raízes folclóricas responsáveis pelo seu surgimento. Diversos estudos clássicos destacam a determinação das origens brasileiras na mistura de três raças ou na assimilação progressiva, nos primeiros séculos, das raças vermelha e negra pela raça branca, na figura dos primeiros portugueses colonizadores. Segundo Kishimoto (1993), ainda que muitas vezes uma brincadeira seja característica de um determinado povo, típico de uma determinada cultura, certas formas de brincar são reconhecidas universalmente, como a boneca, o pião, as pipas etc, brincadeiras que são transmitidas de geração a geração, de país para país, que recebem muitas variações. As tradicionais brincadeiras universais muitas ainda hoje ocorrem da mesma maneira de quando foram criadas. Temos como exemplo a amarelinha que é jogada basicamente seguindo o mesmo ritual de quando foi criada antigamente, na Grécia e sendo utilizada por ainda por diversos povos do mundo.

Grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida, por intermédio dos primeiros portugueses.

O lúdico emerge, assim, como valor necessário no enfoque da evolução humana e a brincadeira não é somente uma atividade que acompanha a história do homem, mas também mantém sua especificidade sociocultural, de acordo com os grupos e períodos históricos.

Como surgimento dos games, computadores e uma série de jogos e brinquedos diversificados, o conceito de que a brincadeira é só para criança tornou-se um conceito ultrapassado.

O mundo se move, evolui e se transforma a cada dia que passa, assim como nossos alunos que estão acompanhando e vivendo essas constantes evoluções. Com isso, é necessário que a escola também acompanhe essas transformações, adaptando-se aos novos tempos e o professor é peça primordial nesta transformação.

3.3. O lúdico e a criança da educação infantil

As brincadeiras devem acompanhar a criança da educação infantil, pois nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação e desenvolvimento, já que como ser em evolução dá os passos definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social a que pertence. Estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil relatam que quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma história, construída a partir de suas vivências e grande parte delas especificadas através da atividade lúdica.

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos três e quatro anos e cinco ou seis anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são atividades essenciais nos espaços de estimulação da educação infantil e nas séries iniciais e é uma das formas mais naturais e prazerosas no processo de aprendizagem. Segundo Kishimoto (2009), o uso de atividades lúdicas em salas de aulas na educação infantil é uma ferramenta pedagógica importante para que se adquira uma melhor aprendizagem, pois quando as crianças manipulam objetos, praticam ações sensório-motoras e vivem ativamente os contextos de participação e interação social, esses fatores contribuem para o seu desenvolvimento e para aprendizagem. Kishimoto (2009, p. 36) comenta que “o uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

Para a criança, o brincar é uma questão de diversão, mas também de educação, socialização, construção de seu desenvolvimento. Pode ser o brinquedo mais bonito, mas se não houver interesse, não terá o mesmo valor, pois o que mobiliza o interesse pelo brinquedo, é aquele que proporciona experiências e descobertas. Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo imaginário de fantasias, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz de conta se confundem (KISHIMITO, 2000).

O jogo está na formação do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Portanto, com as brincadeiras a criança entra em contato com o mundo, dá asas a sua imaginação, isto é, pode ser o que bem desejar: ser rei, ser professor, ser juiz, ser feliz. Esses jogos que as crianças realizam, apontam algumas características como: o prazer, o caráter não sério, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço. Portanto, possibilita a criança entrar no mundo imaginário, já que permite diversas formas de utilização e também é possível descobrir nele um pouco de reprodução do real no momento em que a mesma escolhe como um substituto do objeto utilizado nas ações reais do dia-a-dia, tornando-se, em alguns momentos, um representante da realidade. Assim Kishimoto afirma:

O brinquedo coloca a criança na vista de reproduções tudo que existe em seu torno, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (2009, p.18).

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

4 - INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Este capítulo se propõe a apresentar a influência do lúdico na educação infantil, como o lúdico pode ser utilizado como facilitador da aprendizagem e ferramenta pedagógica e o papel do professor nessa mediação lúdica.

4.1. O lúdico como facilitador da aprendizagem

Compreende-se que a criança começa a entender sua cultura através das brincadeiras que aprende e pratica, por isso é tão importante que o aluno tenha oportunidade

de brincar e se dedicar a brincadeira como uma coisa séria relevante ao seu crescimento, assim como a educação, a saúde, a boa alimentação, pois é através do brincar que a criança cria, recria, inventa, descobre, interage e se torna uma pessoa criativa, com autonomia em suas ações.

O ensinar a partir da ludicidade abre cominhos para envolver todos em uma proposta de interação, possibilitando o resgatar do potencial da criança em sua aprendizagem, conforme afirma Marcelino (2002, p.126): “é só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender”.

Para a criança, o jogo é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando através de jogos que a fazem desenvolver suas potencialidades. Brincar é uma forma que permite as crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece. A brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo.

De acordo com Kishimoto (2002), o jogo é avaliado como uma atividade lúdica que tem importância educacional e o uso do mesmo no ambiente escolar traz muitos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem. O jogo é um impulso natural da criança e funciona como um grande motivador, pois é através do jogo que a criança obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo. O jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

O jogo como proposta pedagógica proporciona a relação e a interação entre os parceiros. Durante a brincadeira, a criança estabelece decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. O jogo passa a ter mais significado quando o professor proporciona um trabalho coletivo de cooperação e socialização. Isso dá oportunidade as crianças de construírem os jogos, de decidirem regras, demonstrarem como se joga, de perceberem seus limites através dos direitos e deveres e de aprenderem a conviver e a participar, mantendo sua individualidade e respeitando o outro.

Segundo Kishimoto (2006) é através do jogo que a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação, oferecendo a ela própria, que está em formação, oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias habilidades, além de aprender a conviver com os colegas nessa interação. É também, na

atividade lúdica que pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade. Na brincadeira a criança aprende a se conhecer melhor e a aceitar a existência do outro, organizando assim, suas relações emocionais e estabelecendo relações sociais. Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e jogos que são necessários para a criança.

4.2. O lúdico como ferramenta pedagógica

A utilização de jogos no cotidiano de sala de aula tem sido uma prática deixada em segundo plano, ou seja, a maioria dos professores vale-se deste recurso somente como revisão de conteúdo, para se preencher um tempo vago, ou somente para recreação. Não se pode negar que o jogo ou qualquer atividade lúdica se presta a isto, mas deve-se aprofundar o seu valor educativo, seu caráter pedagógico, principalmente na aquisição de conhecimentos e também as funções que podem ser exploradas através dos mesmos.

Maluf (2003, p.79) nos afirma que o uso dos jogos proporciona “ambientes desafiadores, capazes de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados do raciocínio”. Isto quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual, mas principalmente do contexto em que o individuo se insere, que define, aliás, seu ponto de chegada.

De acordo com esta colocação o uso de jogos no cotidiano da sala de aula proporciona um riquíssimo instrumento pedagógico, visto que precisa ser praticado, na maioria das vezes em grupos que podem ser heterogêneos, onde a troca de experiências ocorre naturalmente, a mediação do professor entre o conhecimento e o aluno também se constitui verdadeira promotora de aprendizado. (MALUF, 2003)

O lúdico aplicado na situação escolar também tem a função explícita de dar prazer ao ato de aprender, permitindo ao aluno descobrir neste processo motivos intrínsecos, significativos para sua aprendizagem. Como afirma Mello (2004) “a atividade que faz sentido para a criança é a chave pela qual ela entra em contato com o mundo, aprende a usar a cultura e se apropria das aptidões, capacidades e habilidades humanas”, assim o jogo, a brincadeira adequada ao nível de desenvolvimento já alcançado, mas almejando um nível mais elevado, pode ser fator desencadeante de motivação, interesse e necessidades.

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser visto de forma séria e empregado de modo correto, como afirma Almeida (2003, p. 53), pois “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido, se o educador estiver preparado para realizá-lo”. Desta forma, a função do educador é interferir de maneira correta, deixando que o educando adquira conhecimento e habilidades. A importância da introdução e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é um fato que se impõe ao educador. Brinquedos não devem ser explorados somente como lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem.

Segundo Kishimoto (2002) o jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança precisa brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como instrumentos bastantes enriquecedores que promovem a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Nesse sentido Campos (2005) afirma que o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados. Além da aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

4.3 O papel do professor na mediação lúdica

Para os educadores dos dias atuais está cada vez mais difícil manter o foco de atenção dos alunos, pois na escola, as crianças permanecem sentadas em suas carteiras durante horas, o que conflita com a necessidade latente de movimento característica dessa faixa etária.

Como alternativa a esse processo, as atividades lúdicas funcionam como exercícios necessários e úteis, sendo as brincadeiras e jogos elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione o prazer no ato de aprender, e

que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula (SALOMÃO, MARTINI e JORDÃO, 2007). Isso parece lógico, pois, ao se associar a necessidade latente de movimento presente nas crianças da educação infantil com as demandas do processo de aprendizagem cria-se um cenário perfeito para a aprendizagem de novos conteúdos e/ou consolidação de conteúdos já aprendidos.

O papel do professor é criar um ambiente que contenha elementos motivacionais e que a criança sinta prazer na realização das atividades. Uma das formas mais expressivas de socialização e aprendizagem da criança no meio escolar são as atividades lúdicas. Quando o professor recorre aos jogos, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participarem ativamente do processo ensino-aprendizagem assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, respeitando a bagagem espontânea de conhecimento da criança, seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, criaturas e fantasias. (SALOMÃO, MARTINI e JORDÃO, 2007)

Neste sentido é responsabilidade do professor, na educação infantil, ajudar a criança ampliar de fato, suas possibilidades de ação, proporcionando a criança brincadeiras que possam contribuir para o seu desenvolvimento psicossocial e conseqüentemente para sua educação.

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser visto de forma séria e utilizado de maneira correta, pois como afirma Almeida (1994), o verdadeiro sentido da educação lúdica só terá sentido se o educador estiver preparado para realizá-lo, ou seja, é necessário que os professores saibam como usar os jogos para ajudar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, pois o lúdico pode estar presente na aprendizagem e na ampliação do conhecimento do mesmo, sem esquecer que a sua principal importância é conhecer sua aplicação na escola. O desenvolvimento da criança e seu aprendizado acontecem quando ela interage ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los.

É muito importante que o professor também participe e que sugira desafios em busca de uma solução e de participação coletiva. O papel do educador neste caso será de incentivador da atividade.

No brincar o professor deve ter conhecimentos teóricos- metodológicos que subsidiem a sua práxis pedagógica enriquecendo este momento da rotina, tornando-o

encantador e enriquecedor para as crianças. O educador por sua vez, também deve realizar esta competência e aceitar que a mudança de rumos seja sua aliada sempre que o processo educativo esteja com agravantes e indicativos de problemas.

Além de compreender a criança como sujeito integral, o professor precisa conhecer cada criança, saber lidar com os seus limites para que possa desenvolver uma consciência da necessidade de mediação, em que as ações superem as atividades, ao mesmo tempo que necessita humanizar os espaços e sua vivências infantis, assegurando um dia-a-dia interessante, bonito e gostoso de viver. Educar crianças é uma tarefa exigente, demorada e requer uma eficiente formação dos professores, pois não necessariamente o motivo deveria ser pela quantidade de tempo que os mesmos passam com a criança, mas também por alimentar uma atitude de curiosidade pelo mundo por meio do envolvimento com a própria formação cultural. (SALOMÃO, MARTINI e JORDÃO, 2007)

Brincar, correr, saltar, pintar, dançar etc remete-se a ideia da criança e esta os executa diferentemente do adulto, com gosto pelas atividades lúdicas e com uma linguagem única e múltipla ao mesmo tempo para compreender e expressar-se no mundo. Sendo assim contribuir para as suas aprendizagens é um trabalho que começa pelo tempo de conhecer a criança, segue por alimentar uma atitude de curiosidade pelo mundo em busca de uma formação ampla. Tudo compartilhado com competência profissional, de arte, de sabedoria, de delicadeza e de uma profunda vontade de ousar, de se surpreender e de se ver como um professor que aposta nas crianças.

Segundo Oliveira (2011), o professor como apostador, investidor nas crianças tem como seus objetivos: observar as crianças nos seus diversos espaços e explorações para auxiliá-las na superação das dificuldades; organizar diariamente o espaço para recebê-las, compartilhando o registro da rotina para que possam estruturar-ser no tempo e espaço; favorecer atividades para a construção do conhecimento nas diversas áreas; proporcionar atividades lúdicas, psicomotoras a fim de desencadear esquemas de equilíbrio sobre o trabalho interdisciplinar; estabelecer um clima de confiança para que as crianças se sintam seguras e construam uma auto-imagem positiva; mediar situações de conflito para um desenvolvimento cooperativo; viabilizar que as brincadeiras e jogos infantis tenham espaço priorizado durante as aulas, bem como materiais adequados ao nível das crianças.

Ao adquirir a função lúdica e educativa, a brincadeira auxilia na diversão, prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da Educação Infantil. Neste contexto, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor exclusivamente para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola. (SALOMÃO, MARTINI e JORDÃO, 2007)

Segundo Vygotsky (1998) é no brinquedo que a criança internaliza e aprende a agir numa esfera cognitiva, porque ela passa para o mesmo sua imaginação e, além disso, cria seu imaginário do mundo de faz de conta. Portanto, cabe ao educador desenvolver um ambiente que agrupe os elementos de motivação para as crianças, ou seja, quando a criança é inserida em ambientes enriquecedores, instigantes e cheios de espaços para aprender ela avança. O seu pensamento evolui e vai estruturando-se a cada nova ideia e elabora novos conhecimentos, a cada experiência, na interação com discursos diversos que as nutrem para pensamentos cada vez mais complexos.

O papel do professor é de manter e intensificar o que ele já aprendeu e estimular o desenvolvimento de um novo ciclo. O profissional ao trabalhar deve saber as fases do desenvolvimento infantil, para saber quais os estímulos apropriados para aquela fase, pois assim, ele estará fazendo com que o desenvolvimento seja mais harmonioso no campo motor, cognitivo e afetivo-social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com Educação Infantil é muito delicado por se tratar do início da vida escolar e também o início da formação de crianças. Na Educação Infantil se busca muito mais do que apenas aplicação de conteúdos, já que as crianças precisam se preparar para inúmeras situações da vida e a escola é um dos ambientes que deve proporcionar a entrada desses pequenos seres na jornada da vida.

Como afirma o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) o lúdico deve ser um elemento constante na rotina das escolas que atuam com a Educação Infantil, entretanto a brincadeira, o jogo precisa ser encarado como um instrumento que colabora para a aprendizagem, deixando de ser utilizado apenas nos intervalos das ações pedagógicas ou como forma de preencher o planejamento diário e completar a carga horária.

Com a presente pesquisa bibliográfica foi possível destacar algumas considerações a respeito do lúdico e sua importância para a Educação Infantil. Um desenvolvimento harmônico, lúdico, que inclui aprender a ouvir opiniões diferentes e a contra-argumentar, estabelecendo comparações objetivas entre várias maneiras de se compreender um mesmo fato, pouco a pouco vai contribuir para tornar a criança apta a um intercâmbio, real com os outros, favorecendo a troca de experiências, por estar baseada na cooperação e na reciprocidade.

Consideramos que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento da atenção, memorização e imaginação, sendo todos esses aspectos básicos para o processo de aprendizagem das habilidades cognitivas, afetivas, motoras, sociais, pois através dos jogos e brincadeiras a criança se sente estimulada. A escola ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito positivo de mundo, ajudando no seu crescimento e contribuindo para um bom desenvolvimento de suas habilidades.

Rompendo com a aceitação passiva de ideias ou sugestões mal compreendidas, a criança que desenvolve a ludicidade entra em contato com uma forma mais ampla de linguagem, passa a ser sujeito ativo de suas ações e as defende nas conversas com os adultos. Assim, o seu “mundo lógico” passa a ser transformado de acordo com suas vivências.

O “fazer” é um dos critérios essenciais para orientar as condutas do professor frente às crianças. Sendo assim, o que realmente importa é criar o maior número de situações que promovam o desenvolvimento de habilidades variadas com o objetivo de alcançar um maior aprendizado.

As crianças devem sentir-se sempre capazes de exercitar o que foi proposto. O progresso dos movimentos e das habilidades deve ser de qualidade crescente, superando obstáculos e aspirando a novos desafios. Esse progresso repercute nos demais movimentos e possibilita a introdução de outras e mais complexas atividades.

Dessa forma, constatamos que o professor é o elo mediador do processo de ensino-aprendizagem. Portanto ele deve constantemente rever sua prática, seus conhecimentos e suas condutas referentes ao brincar. Dentro de tal estudo compreendemos a importância da organização do professor, do planejamento e das observações realizadas no dia-a-dia no ambiente escolar de Educação Infantil. Entendemos que o planejamento é uma ferramenta de grande seriedade para o professor, pois nele o mesmo deve se organizar, refletir a respeito das atividades que serão aplicadas durante a rotina das crianças. Dessa maneira o professor se sente mais seguro e conseqüentemente as crianças também.

Para tanto, o professor deve compreender a importância das tentativas desenvolvidas com atividades lúdicas que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio. Deve aprender a respeitar a criança e valorizar cada descoberta que venha a fazer em sua vida escolar. O respeito pelas várias etapas deste desenvolvimento constitui uma conduta que, uma vez refletida, transcendem quaisquer que sejam as características do meio imediato. O que realmente interessa é atribuir a cada criança o papel de sujeito ativo na construção de formas cada vez mais aprimoradas de conhecimento, pois somente o indivíduo ativo é capaz de atuar frente às pressões sociais, compreendendo-as para transformá-las.

REFERÊNCIAS

AITA, G. EDUCERE: **Revista da Educação**, Umuarama: v. 6, n. 01, p. 49-60, jan./jun., 2009.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ÁRIES, P. **A história Social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

BRASIL. Constituição (1998). **Constituição da República Federal do Brasil**. Brasília, D: Senado, 1998.

_____. Conselho Nacional de Educação. Resolução 01/99. Institui **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Câmara de Educação Básica, Brasília, 1999.

_____. **Estatuto da criança e do adolescente**. Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de Dezembro de 1996.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 1: Introdução. Brasília, 1998.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Revista Psicopedagogia Online, 2005. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso: 26 de Agosto de 2012.

CRAYDE, C. M. e KAERCHER, G. E. P. da S. **Educação Infantil: Pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. In: VIDAL, Diana Gonçalves; HILSDORF, Maria Lúcia Spedo. **Brasil Quinhentos Anos: Tópicos da História da Educação**. São Paulo: Edusp, 2001.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2006.

KRAMER, S. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Educação e ludicidade. GEPEL/ FACEB/UFBA, 2002. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso em: 12 setembro 2012.

MALUF, Â. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MARCELINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 4. ed. Campinas: Papyrus, 2002.

MELLO, S. A. A Escola de Vygotsky. In: CARRARA, Kester (Org.). **Introdução à Psicologia da Educação**. São Paulo: Avercamp, 2004.

OLIVEIRA, Z. R. de. **Educação Infantil: Fundamentos e métodos**. Coleção Docência em Formação. São Paulo: Cortez, 2011.

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

_____. **A formação do Símbolo da Criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIBEIRO, V. M. **A formação de educadores e a constituição da educação de jovens e adultos como campo pedagógico**. Educação e Sociedade. Campinas, dez. 1999, vol.20, no.68, p.184-201. Disponível em: <http://www.scielo.br>. Acessado em 7/9/2012.

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI M.; JORDÃO A. P. M. A importância do Lúdico na Educação Infantil: Enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Portal dos Psicólogos, 2007: <http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0358.pdf>

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.