

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**The Importance of Playfulness in Early Childhood Education**

Valdelice Fernandes de Almeida¹.

¹Valdelice Fernandes de Almeida. Graduada em Pedagogia pela Uninter em 2014. Pós Graduada em Gestão Educacional pela Universidade Hélio Rocha em 2012. Mestra em Ciências da Educação Cristã. Christian College of Educaler. E-mail: valdelicea397@gmail.com

Resumo

O presente trabalho almeja servir de base e estímulo a todos aqueles que estão envolvidos direta ou indiretamente com o ensino fundamental no processo de ensino aprendizagem dos educandos e que procuram alcançar seu objetivo através do lúdico ou com o lúdico. Foi escolhido como tema central a Importância da ludicidade na educação infantil, abordagem que favorece o uso e êxito das atividades pedagógicas, para tanto busca responder a problemática, em foco, qual a importância de trabalhar o lúdico, para as crianças da educação infantil? Tem-se o objetivo de analisar e refletir sobre a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Para tanto será utilizada a metodologia de pesquisa bibliográfica, será realizada por meios de leituras, a partir de livros, sites, artigos e fontes eletrônicas que tratam sobre o tema pesquisado. e será fundamentada em teóricos como: Piaget, Vygotsky, Cunha, Heinkel, Friedman, Almeida, Costa, Kishimoto, Queiroz, Andrade entre outros que defende o tema aqui abordado.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Brinquedo. Jogos. Educação. Infantil.

Abstract

This work aims to serve as a basis and stimulus to all those who are directly or indirectly involved with elementary education in the teaching-learning process of students and who seek to achieve their objective through play or with play. The central theme chosen is the importance of playfulness in early childhood education, an approach that favors the use and success of pedagogical activities. Therefore, it seeks to answer the question: what is the importance of working with play for children in early childhood education? The objective is to analyze and reflect on the importance of playfulness in the teaching-learning process in early childhood education. To this end, the methodology of bibliographic research will be used, carried out through readings from books, websites, articles, and electronic sources that deal with the researched theme, and will be based on theorists such as: Piaget, Vygotsky, Cunha, Heinkel, Friedman, Almeida, Costa, Kishimoto, Queiroz, Andrade, among others who defend the theme addressed here.

Keywords: Playful. Learning. Toy. Games. Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

O lúdico desempenha papel principal no sucesso do desenvolvimento da aprendizagem e na educação, sendo essencial para o prazer de aprender brincando. Do ponto de vista do

desenvolvimento da criança, a ludicidade traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas, ajudando-a a se desenvolver em relação à sociedade (Queiroz, 2006).

O tema busca comprovar que, ao utilizar a ludicidade na sala de aula, tende-se a obter uma contribuição para a formação de atividades socializadoras que representam valores exigidos para a convivência em sociedade, tais como respeito mútuo, cooperação, boa relação e interação com os demais, ressaltando-os, principalmente, para o desenvolvimento de atitudes nobres que valorizem o bem.

O lúdico pode ser um jogo de representações cotidianas, como as brincadeiras de casinha, que retratam a vida dos adultos. A convivência familiar é repleta de simbologia para os pequenos. As dramatizações incluem brincar de mãe e filhos, de professoras e alunos, de idas às compras e passeios com os filhos. Todas essas representam realidades vivenciadas por alguns. Há ainda brincadeiras folclóricas, como cantigas de roda, jogos de amarelinha e outras brincadeiras de rua. Essas atividades, comuns no recreio, precisam ser recuperadas por professores, alunos e gestores.

Os jogos e brincadeiras fazem parte de uma herança cultural que precisa ser recuperada. Eles podem ser uma forma de desligar as crianças dos jogos eletrônicos, que muitas vezes as prendem num mundo virtual sem interação com a realidade. Essas representações, cheias de significado, podem ser utilizadas na educação infantil e em outros níveis de ensino. Os jogos não têm restrição de idade; basta adequá-los ao desenvolvimento das habilidades físicas e intelectuais.

O tema atual estimula todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem que buscam alcançar seus objetivos por meio do lúdico ao seu redor. Escolheu-se como tema central: A Importância da Ludicidade na Educação Infantil. A principal questão é: qual a importância de trabalhar o lúdico com crianças da educação infantil? O objetivo de analisar e refletir sobre a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem na educação infantil.

Diante da problemática, sentimos a necessidade de refletirmos sobre as atividades lúdicas na educação infantil e sobre a prática de desenvolver, na criança, a prática pedagógica por meio da execução de exercícios lúdicos, como jogos e brincadeiras, que podem contribuir para a formação do espaço livre significativo na natureza, valorizando o "EU" como criatura no mundo atual.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A ludicidade na educação

A ludicidade deve ser integrada ao processo de ensino-aprendizagem da criança, por meio de práticas como brincar com brinquedos e jogos, para estimular seu desenvolvimento. O uso do lúdico na educação remonta ao período greco-romano, quando Platão defendia um sistema educacional que integrasse ética e política, considerando a educação essencial para promover a felicidade e o compromisso social. Sabe-se que os professores estão, a cada dia mais, cientes da importância do lúdico; porém, ainda há falta de manejo por parte de alguns para desenvolver uma metodologia voltada ao contexto escolar em que estão inseridos. É notória a mudança observada em relação aos jogos e brincadeiras em outros países e contextos sociais; porém, é evidente que a alegria de brincar permanece presente em todas as gerações até hoje.

A infância é a idade das brincadeiras; para tanto, destacamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades escolares, pois, ao brincar, a criança se adapta mais rapidamente às formas de trabalho do professor, com maior facilidade para refletir melhor e descobrir o mundo que a rodeia.

Vygotsky afirma: “É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. No brinquedo, a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, não visual, dependendo de motivações e tendências internas, e não de incentivos provenientes de objetos externos.” (VIGOTSKY, 1989, pg. 100). O lúdico sempre foi importante no desenvolvimento humano, tanto na educação infantil quanto na sociedade, estando presente em todas as épocas, entre diferentes povos e estudiosos. Brincadeiras e jogos surgem na vida humana desde a antiguidade. Hoje, porém, a visão do lúdico mudou, pois usamos estratégias na prática cotidiana.

2.2 Histórico da ludicidade na educação infantil

Na Educação Infantil, as atividades lúdicas são de grande relevância e devem ser priorizadas no desenvolvimento das atividades pedagógicas previstas no planejamento escolar. Sendo assim, é possível afirmar que é por meio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, integrando-se a ele, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver.

De acordo com Gomes (2004, p. 47), “a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, resignificar e transformar o mundo”. E mais à frente conclui: "Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo" (GOMES, 2004, p. 145)

Ainda falando do lúdico, Gomes nos dá a chave para estabelecer a premissa e uma nossa abordagem ao escrever. O lúdico, como expressão de significados que têm o brincar como referência, representa uma oportunidade de (re)organizar a vivência e de elaborar valores ligados a um projeto de sociedade. Pode contribuir para a alienação das pessoas, reforçando estereótipos, promovendo discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo. Por outro lado, pode colaborar para a emancipação dos sujeitos por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva, da contestação e da resistência à ordem social injusta e excludente em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146) Não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem e o desenvolvimento pessoal, social e cultural, contribui para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil e facilita a comunicação, a expressão e a construção do conhecimento. Assim, a prática lúdica, entendida como o ato de brincar das crianças, permite um mergulho na sua trajetória ao longo do tempo, ao acumular informações. A esse respeito, Santos (2008) menciona que este processo cíclico, retratado em cada ação e jogo, permite conhecer um pouco da evolução. Entender o brincar como um instrumento de aprendizagem permite que:

Ao observar as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança, o século XVIII erige o conhecimento da criança como via de acesso à origem da humanidade. Supondo existir uma equivalência entre povos primitivos e a infância, poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia. Dai ter sentido a afirmação de que o jogo é uma conduta espontânea, livre, de expressão de tendências infantis, axioma que parte do princípio de que o mundo, em sua infância, era composto de povos poetas. (KISHIMOTO, 2006, p. 30).

Do ponto de vista histórico, a dimensão lúdica se destaca a partir da época em que a criança, no seu cotidiano, está inserida num espaço que lhe confere uma dimensão social específica. Na educação em que se encontra e nas relações sociais que mantém com o seu mundo.

Em virtude da ampla miscigenação étnica a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios para a ludicidade no Brasil. Quem, de fato, dá origem à ludicidade nas instituições de ensino? (KISHIMOTO, 1997). Surgem as primeiras construções lúdicas em algumas regiões e entre alguns povos: as pipas ou

papagaios, que se transformam em brinquedos infantis e em diversas outras brincadeiras que se misturam e perduram até hoje. Podendo ser construídos e industrializados. Considera-se que povos antigos, como os da Grécia e do Oriente, que brincaram de amarelinha, de empinar papagaios e de jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem da mesma forma. O lúdico tem origem na palavra latina "ludus", que significa "jogo". Se estivesse limitada à sua estirpe, o tempo lúdico estaria restrito apenas ao jogar, ao brincar e à animação espontânea, ressalta Kishimoto (1997).

A historicidade semântica da palavra "lúdico", todavia, não se limitou às suas origens e acompanhou as abordagens da ciência da psicomotricidade. A ludicidade passou a ser vista como um marco histórico importantíssimo de psicofisiologia do comportamento humano. A ludicidade faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório, levando à realização de diversas atividades que envolvem as crianças na especialidade, contribuindo para a satisfação pessoal.

É a partir deste novo sentimento em relação à infância que começa a existir uma preocupação com a moral direcionando os fundamentos de educação infantil. Dentro desta perspectiva alguns jogos são considerados inadequados para as crianças, enquanto outros são reforçados por seu caráter educativo. Portanto, os cultos, festividades e brincadeiras que eram realizados por toda coletividade, e que agitavam e marcavam todos os indivíduos em seus laços com seu contexto social, passam a perder espaço para as novas ideias de organização familiar, educação e formação moral (SILVIA, GARCIA E FERRARI, 1989, apud, TEIXEIRA, 2012, p. 29).

Portanto, a ludicidade pode ser um tema atual, mas já era objeto de estudo há muito tempo. Visto sob uma abordagem restrita à Educação Física, presente apenas nestas aulas, sem vínculo com as demais áreas de conhecimento. Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo deve ser o grande desafio da educação infantil. Embora os conhecimentos derivados da psicologia, antropologia e sociologia possam ser de grande valia para desenvolver o universo infantil, ao apontar algumas características comuns, permanecem únicos, sem suas individualidades e diferenças. Para Rosamilha (1979, p. 77): "A criança é, antes de tudo, um ser feito para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental." A saciedade do brincar proporciona às crianças um espaço para resolver os problemas que as rodeiam. A literatura especializada em crescimento e desenvolvimento infantil considera que o ato de brincar é mais do que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requeira tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, universais e próprias de saúde, porque facilitam o crescimento, conduzem 80% dos relacionamentos grupais e podem ser uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros. Diante do mundo capitalista em que vivemos, o lúdico vem sendo extraído do universo infantil. As crianças estão brincando cada vez menos

por inúmeras razões: uma delas é o amadurecimento precoce; outra é a redução violenta do espaço físico e do tempo de brincar, ou seja, o excesso de atividades atribuídas, como escola, natação, inglês, computação, ginástica, dança, pintura, etc. Tudo isso toma o tempo das crianças e, na hora de brincar, quando sobra tempo, muitas vezes ficam horas em frente à televisão, divertindo-se com jogos videntes e rodeadas de brinquedos eletrônicos, em que as interações sociais e a liberdade de agir ficam determinadas pelo próprio brinquedo. Eles trazem quase tudo para as crianças se movimentarem, e a fé fala, deixando pouco espaço para o faz de conta.

2.3 A contribuição da ludicidade para o desenvolvimento da criança

Sabe-se que a brincadeira transmite valores que a sociedade considera importantes: para as meninas, há uma expectativa de delicadeza ao brincar; para os meninos, espera-se que não sejam chorões nem delicados, especialmente na expressão de sentimentos. A sociedade direciona as brincadeiras dos meninos para carros, futebol e jogos de vídeo, ignorando a verdadeira essência do brincar: companheirismo, liberdade e expressão. Quando uma criança brinca com brinquedos fora do que a sociedade considera "normal", como uma menina brincando com bola ou um menino com boneca, isso não significa necessariamente um problema. Muitas vezes, isso ocorre simplesmente por preferência individual, por ausência de adultos ou por convivência com crianças do sexo oposto.

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. E oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida (SANTOS e CRUZ, 1997, p. 11-12).

Em outros casos, brincar dessa forma pode indicar que a criança está pedindo ajuda, especialmente quando sua mãe apresenta comportamentos como evitar relacionamentos, descuidar da própria aparência e ter dificuldade em lidar com a própria sexualidade. A criança pode associar os problemas da mãe a si mesma por meio de brincadeiras. Com a chegada da pré-adolescência e da adolescência, as brincadeiras tendem a diminuir, pois o jovem passa a distinguir melhor a fantasia da realidade, além de apresentar maior facilidade de expressão verbal e física, traços comuns a essa fase. Caso um adolescente continue brincando como uma criança, é necessário buscar tratamento.

Nesta linha de pensamento, observa-se que as escolas desempenham um papel importante nas brincadeiras infantis, pois, influenciam tanto os conhecimentos quanto as

vivências trazidas pelas crianças antes do ingresso na instituição. No entanto, quando o brincar é deixado de lado, isso pode se tornar um dos males educacionais, transformando a atividade lúdica em algo frio e apenas um passatempo. Assim, modificar a forma de abranger a criança pode impulsionar transformações na abordagem pedagógica dos conteúdos infantis. O desafio do ensino formal (nas escolas) é tratar metodologicamente essa manifestação, analisando suas potencialidades e contradições.

Para tanto, o que importa é atentar para as feições assumidas pelas brincadeiras cantadas e, de forma geral, lúdicas na transição de saberes (em particular da cultura corporal) na esfera informal (rua, casa, igreja, trabalho) e na formal (escola). Considerando que a procedência de brincar abrange diversas áreas do conhecimento e atinge todas as dimensões cognitivas, sociais e emocionais. No entanto, se esquece de que as crianças não deixaram de ter seu mundo particular (sua rua, casa, clube) ao irem à instituição educacional, cujos símbolos procedem aos universais, por meio de imagens criadas por elas como forma de representação do real, e acrescenta que estes constituíram o dispositivo mais forte de proteção do ser humano. Deste modo, quando a criança se oferece ao faz de conta, passa a aprender, na visão do autor, aquilo que mais deve ser instruído entre os humanos: a simbolização. Para Teixeira:

Jogos, brinquedos e brincadeiras sempre ocuparam um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento. Desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda têm seus instrumentos de brincar. Em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica. (TEIXEIRA, 2012, p. 13-14)

Um dos fundamentais motivos do acontecimento do furto do lúdico na infância, alerta Marcellino (1996, p. 37), talvez seja a passagem de ponderar a criança como um adulto em miniatura, cuja acepção seria prepará-las para o futuro. Sempre preocupados em transmitir a realidade e as exigências que o mercado de trabalho está propondo. Mas faz-se uma ressalva nas afirmações do autor, "o mundo do brinquedo, em sua essência, não se prende à preparação sistemática para o futuro, todavia a vivência do presente, do agora".

As crianças precisam viver a essência de cada dia e experiências únicas que são vividas somente por elas. Nesta demanda entende-se que crianças infantilizadas, são produtoras de sua própria cultura, viabilizando tempo e espaço para esta produção, confirmando o direito de brincar, permitindo diversificadas experiências e contribuindo para sua formação como ser humano atuante e consciente de seu papel na sociedade em que vive.

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, estórias de piratas, índios e bandidos. Ao representar realidades imaginárias, os brinquedos expressam, preferencialmente, personagens sob a forma de bonecos, como manequins articulados ou super-heróis, misto de homens, animais, máquinas e monstros. (KISHIMOTO, 2006, p. 18-19).

Nesta perspectiva, a brincadeira pode ser compreendida como uma ação lúdica com predominância da reflexão em imutável inter-relação com o jogo, sobressaindo nesta organização da atividade por meio de regras ou combinações. De acordo com os estudos de Rocha (2000), na educação infantil educadores afirmam reconhecer no jogo uma superioridade no que diz respeito à brincadeira.

Outro autor, Oliveira defende a diferença de uma linha teórica: uma vislumbra a brincadeira como sinônimo do brinquedo (o brinquedo não é apenas o palpável, concreto, no entanto o seu ato de brincar) e a outra dimensão destaca a brincadeira como vivencial, o entretenimento, e não o componente em si, sendo o brinquedo apenas um instrumento utilizado para brincar (boneca, casa, bola, pipa, pião, etc.) Considerando esta tipologia dinâmica, as brincadeiras na vertente do brincar, as brincadeiras cantadas são entendidas como formas lúdicas de brincar com o organismo no princípio da relação estabelecida entre o movimento corporal e expressão verbal, como músicas, frases, palavras ou sílabas ritmadas.

[...] nessas situações de brincadeira a criança aprende Cria e recria o mundo a sua volta conforme a sua maneira de ver e sentir essa realidade social. As inter-relações se fazem presentes. Aprendemos na troca de saberes, numa relação a dois, a três. Porque toda aprendizagem supõe um saber anteriormente conhecido. Não aprendemos vivendo isoladamente numa ilha. Para que uma criança pegue um lápis e escreva, faz-se necessário que primeiramente o lápis esteja ali e que alguém o manipule e escreva diante dela. Toda e qualquer construção do conhecimento inicia e continua no campo da linguagem. Portanto a fala, a escrita, o desenho, o brincar, o cantar e o dramatizar são aprendizagens. Enfim, no brincar se constrói conhecimento. Em outras palavras, a criança apropria-se do conhecimento do outro através da sua construção pessoal, construindo-se um sujeito significativo. (HEINKEL, 2000, p. 23-24).

Dessa forma, as brincadeiras cantadas integram-se na cultura popular ou nascem na sociedade atual, representando uma possibilidade de potencializar o "lúdico" no argumento educacional, manifestadas oras pelo ludos, (comum na condução sistematizada das brincadeiras na sua ação de brincar, quando esclarecidas e ensinadas). O brincar acentua uma diversidade de movimentos, condutas permissões dos companheiros e fantasias que envolvem a criança ao seu cotidiano de "faz de conta" ao mesmo tempo tão real e verdadeiro. De fato, as crianças residentes em favela, suas brincadeiras se destacam, exemplo: polícia e ladrão se comparadas aos da fazenda, como o brincar de animais, pular em árvores, tomar banho de rios, etc.

No final do desenvolvimento surgem as regras, e, quanto mais rígidas elas são, maior a exigência de atenção da criança, maior a regulação da atividade da criança, mais tenso e agudo torna-se o brinquedo. Correr simplesmente, sem propósito ou regras, é entediante e não tem atrativo para a criança. Consequentemente, na forma mais avançada do desenvolvimento do brinquedo, emerge um complexo de aspectos originalmente não desenvolvidos, aspectos que tinham sido secundários ou incidentais no início, ocupam uma posição central no fim e vice-versa (VIGOTSKI, 1998, p. 136).

É brincando que as crianças buscam abranger fatos que estão fora de seu alcance. Não se esqueça de que é nas brincadeiras que se permite a transcendência da realidade imediata,

haja vista a presença, mesmo que minoritária, de outras situações sociais que constituem intercâmbio com o dia a dia que as crianças costumam vivenciar. Em suma, geralmente é por meio de jogos que as crianças brincam, socializam-se, expõem suas memórias e estabelecem não apenas a educação formal, mas também a produção cultural comum.

2.4 A importância do lúdico para a educação infantil

O lúdico na educação é um dos elementos que têm sido discutidos por muitos autores e educadores no Brasil e no mundo.

Segundo Piaget (1975), os professores devem compreender as atividades lúdicas como parte da vida da criança. O entendimento sobre a relação entre o jogo de exercício sensório-motor, o jogo simbólico, o jogo de regras e o jogo de construção, como um processo contínuo e, ao mesmo tempo, inter-relacionado, propicia a compreensão dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem infantis. As brincadeiras se tornam importantes para os alunos da Educação Infantil, ajudando no aprimoramento e no prazer em aprender, promovendo a ajuda tanto na educação quanto no contexto social. O trabalho com o lúdico tem a finalidade de satisfazer a curiosidade natural dos pequenos, promovendo a exploração livre do espaço à sua volta, permitindo que realizem escolhas que lhes convêm com entusiasmo e criatividade, tornando-se pessoas íntegras e inserindo-se no dia a dia da população (CUNHA, 1994).

As brincadeiras didáticas são formuladas por meio de danças, contos, brincadeiras coletivas e individuais, porém, sempre com intuito educativo e interativo, em que, conforme observado, o aluno passa a ter maior cumplicidade com o colega e com o respectivo professor em sala.

O brinquedo estimula a inteligência ao estimular a imaginação e desenvolver a criatividade. Ao mesmo tempo, possibilita o exercício da concentração, da atenção e do engajamento. Os jogos oferecem excelentes oportunidades para desenvolver a linguagem interna e ampliar o vocabulário (HEINKEL, 2000).

2.4 A escola, o educador e a criança: formando valores por meio de jogos e brincadeiras.

É notório que, quando a criança inicia sua vida escolar, também inicia o processo de aprendizado, construindo, assim, conhecimentos e, em contrapartida, seguindo diferentes

etapas de desenvolvimento cognitivo. Assim, valer-se do lúdico nos anos iniciais é uma estratégia louvável nesta etapa do conhecimento, pois favorece a aprendizagem.

As ações lúdicas têm a função de tornar a escola um ambiente mais familiar. Sendo assim, cabe ao docente despertar o interesse da criança pelo lúdico. Para isso, cabe a ele utilizar um processo dinâmico e criativo, para que a aprendizagem seja prazerosa. Deste modo, é imprescindível sensibilizar os docentes para a importância da inserção do lúdico no desenvolvimento das crianças e para o fato de que, ao levar o lúdico para o âmbito escolar, se criam condições que favorecem o desenvolvimento do aluno. É muito importante utilizar brincadeiras e jogos no ensino. A atividade lúdica no ensino estimula o desenvolvimento das competências que o docente se propõe a desenvolver na criança. Aranhã (1996, p.20) diz que: "O lúdico é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes para a criança e pode ser usado como material didático para o ensino". São muito louváveis as palavras do autor, pois, por meio de materiais adequados, trabalha-se a realidade das crianças.

O professor pode tornar o trabalho mais atrativo e prazeroso e, principalmente, realizar uma aula diferente, auxiliando as crianças a perder sua timidez e, assim, a terem um melhor relacionamento com seus colegas.

A brincadeira faz parte do dia a dia da criança; entretanto, na escola, não poderia ser diferente. O lúdico é para a criança muito mais do que o simples ato de brincar; por meio dele, são fornecidas informações que podem contribuir para atingir objetivos pré-estabelecidos pelo docente, além de ser fundamental para estimular o desenvolvimento integral da criança. Se uma criança tem o direito de brincar garantido, ela tem oportunidade de lidar com suas emoções e desejos.

O docente desempenha o papel de mediador na construção do conhecimento, criando situações e solucionando demandas para que a criança aflore e exercite a capacidade de pensar e buscar soluções aos obstáculos. Assim sendo, cabe ao professor, enquanto mediador do processo educativo, organizar questionamentos de formas variadas, verificando, assim, a segurança da criança. De forma criativa e incentivadora. Segundo Teles:

É muito raro que os professores se percebam incompetentes, e por isso, sempre atribuem o insucesso do seu trabalho a fatores externos. Não percebem as deficiências de sua formação como são resistente às mudanças, o seu autoritarismo, a falta de diálogo e de clareza nas relações interpessoais da instituição, o debate disfarçado de perspectivas diferentes o desinteresse e a falta de criatividade. (TELES, 1999, p.38),

Se apoiando nas palavras da autora é pertinente dizer que educar é mais que passar informações ou apontar o caminho que o professor considera mais correto, vai mais além, ou seja, é ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, do meio social a qual está inserida,

bem como oferecer-lhe escolha e condições para encontrar recursos, subsídios para se chegar aos seus intentos podendo assim solucionar possíveis problemas que possam encontrar.

É importante que o corpo docente esteja preparado para o desenvolvimento infantil, conhecedor das perspectivas que o possam auxiliar no processo de aprendizagem das crianças. Na educação infantil, é necessário que o professor utilize vários recursos metodológicos bem como músicas de diversos tipos/estilos, materiais para que seus educandos venham a confeccionar algum tipo de objeto para com isso estimular e incentivar a criatividade da criança.

2.5 A falta de valorização do lúdico

Essa falta de valorização, do lúdico como um recurso pedagógico, que ainda ocorre no meio educacional infantil é preocupante. Então cabe ressaltar que na prática pedagógica de educadores que trabalham com educação infantil no município de Itiúba merece um olhar diferenciado por parte dos profissionais da educação. Dada então a importância desta pesquisa e da realização desse projeto, que se constitui, em uma forma de refletir sobre os desafios que ainda insistem em permanecer no ambiente escolar do município de Itiúba. Conforme Rau:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo por exemplo, os quais podem ser usados para ajudá-los no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades. (RAU, 2007, p. 85):

Nesse sentido o trabalho pedagógico necessita de outros estímulos, que comportam o lúdico com os jogos e brincadeiras que estimulam e contemplam diferentes linguagens. Haverá então, a partir do lúdico, uma estruturação da aprendizagem. Segundo Chateau:

Não podemos imaginar a infância sem os seus risos e os seus jogos. Imagine que, de repente, as crianças deixassem de jogar, que os recreios das nossas escolas se tornassem silenciosas, que já não fossemos distraídos pelos gritos ou até pelos choros que vêm do jardim ou do pátio, do recreio. Já não teríamos junto de nós esse mundo infantil que faz as nossas alegrias e os nossos tormentos, mas um povo triste de pigmeus ineptos e silenciosos, sem inteligência nem alma. (CHATEAU 1987, p. 28):

Dessa forma, a atividade lúdica deve estar presente em toda ação pedagógica, no sentido de enriquecer e ampliar o universo social e cognitivo do sujeito.

3 METODOLOGIA

Esse estudo bibliográfico foi realizado com base na temática, o lúdico na educação infantil. A pesquisa é realizada por meios de leituras, a partir de livros, sites, artigos e fontes eletrônicas que tratam sobre o tema pesquisado. Com a intenção de refletir sobre as ideias de

alguns pensadores e filósofos sobre o contexto abordado, se qualifica a partir de palavras-chave, lúdico, aprendizagem, brinquedo, jogos, educação, infantil.

Os questionamentos aqui abordados são baseados numa pesquisa bibliográfica, na qual buscou-se por fundamentos teóricos em outros trabalhos já realizados dentro da área, pois, segundo Rampazzo, (2005, p. 53) (...) A pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas (em livros, revistas, etc.). Entendendo também, que "[...] a pesquisa bibliográfica tanto pode ser um trabalho independente como constituir-se no passo inicial de outra pesquisa". (ANDRADE, 1999, p. 108). Foram descartados da pesquisa, materiais neutros de ludicidade na educação infantil, e fazendo uso de iniciativas inclusivas através do lúdico.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados observados, que traz a relevância do estudo baseado nessa temática é optar por um aprofundamento das questões que interferem no uso da ludicidade nas ações pedagógicas da educação infantil, percebeu-se que há pouca interação das famílias com a escola, poucas são as visitas, sendo assim marcante a ausência das famílias no contexto escolar para poder contribuir dando continuidade ao apoio lúdico que é proposto pela escola. Na contramão desse parágrafo, pode-se citar a fragilidade dos planejamentos diante do contexto lúdico, existe uma continuidade severa de padrões que dissociam da ludicidade, tão quanto da rotina, a qual é exaustiva, enfadonha e repetitiva, há uma acomodação por parte da coordenação pedagógica com pouca ou quase nenhuma interferência na prática pedagógica de alguns professores e no geral dos profissionais da instituição. O despreparo profissional para a diferenciação pedagógica é nítida, mesmo sendo ofertados cursos de capacitação, poucos se interessam pela prática, pois, se julgam sem tempo, cansados e em alguns casos satisfeitos com a prática tradicional. O brincar na realidade da educação infantil de Itiúba é um desafio em vários aspectos, no trabalho solidário em equipe, numa postura mais cooperativa com o desenvolvimento integral da criança, de liderar e deixar-se ser conduzido, de falar e de ouvir de ensinar e de aprender. Infelizmente essa é uma problemática que atinge não só Itiúba, mas boa parte da Educação Infantil brasileira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação escolar é cheia de percalços, e a criança em fase de crescimento e desenvolvimento necessita de uma educação que favoreça sua aprendizagem. Com isso, as atividades lúdicas são fortes aliadas na introdução dos infantes à educação sistematizada, ou seja, à vida escolar. Essa pesquisa foi de grande relevância para aprimorar o processo de formação acadêmica, pois, a partir dela, foi possível coletar mais subsídios para construir um fazer docente mais preparado.

Descobrir de que forma as atividades lúdicas beneficiam crianças, jovens e adultos, contribui para o trabalho em sala de aula, pois, seu uso como estratégia para envolver os alunos é muito proveitoso.

Nesse sentido, expressei que os objetivos foram alcançados, pois, foi possível investigar como as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem da criança. Além disso, ao observar a Escola Municipal de Ensino Fundamental I, percebe-se como as professoras aplicam o lúdico em suas aulas e quais são suas opiniões sobre o uso dessa estratégia de ensino. E, assim, foi reforçado o pensamento de que o lúdico, as brincadeiras e os jogos são estratégias relevantes para auxiliar professores e educadores, pois, contribuem diretamente para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento das habilidades das crianças.

A partir desse estudo, ficou claro que brincar e se divertir são direitos da criança, que as brincadeiras contribuem para o amadurecimento, tornando-se essenciais para o desenvolvimento de um adulto saudável. Cabe à escola garantir e legitimar esse direito.

O ato lúdico na escola é fundamental porque ajuda a criança a superar medos específicos, como o de errar ou de se expressar, e a adquirir valores positivos essenciais para sua integração e participação responsável na vida adulta em sociedade.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. Margarida. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 1999.

ARANÃO, Ivana Valéria Denófrío. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. Campinas, SP: Papirus, 1996.

CHATEU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: summus, 1987.

CUNHA, Nylse H. **brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo. Editora Matese, 1994.

GOMES, Christiane Luce. Lúdico. In: GOMES, Christiane Luce (org). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004,p.145 e 146.

HEINKEL, Dagma. **O brincar e a aprendizagem na infância**. Ijuí: Ed. UNIJUI 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

_____ (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo Cortez, 2006.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. 3. ed. Campinas: Papirus, 1996.

PIAGET Jean: **A psicologia da criança** - São Paulo EPU/ UduSP. 1975.

QUEIROZ, Norma L. N. de. **Brincar e Desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Diva Albuquerque Maciel/Angela Uchôa Branco. Paidéia, 2006, 16(34), 169-17.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia científica: para alunos**. A pesquisa. In: dos cursos de graduação e pós-graduação. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação infantil uma atitude pedagógica**. Curitiba: IBPEX, 2007.

ROCHA, Maria S. P. de M. L. da. **Não brinco mais: a (des)construção do brincar no cotidiano educacional**. Ijuí: Unijuí, 2000.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, M. P. dos. (org). **Lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Petrópolis, RJ. Vozes, 1999.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2012.

VIGOTSKI, Lev. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.