

UNIVERSIDADE SÃO FRANCISCO

Curso de Pedagogia

HELOISE LARIS DA SILVA TOLEDO

**LUDOPEDAGOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
APRENDIZADO NOS ANOS INICIAIS**

Bragança Paulista– SP

2020

UNIVERSIDADE SÃO FRANCISCO

Curso de Pedagogia

RA: 001201702521

HELOISE LARIS DA SILVA TOLEDO

**LUDOPEDAGOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
APRENDIZADO NOS ANOS INICIAIS**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade São Francisco, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Roberto da Silveira.

Bragança Paulista – SP

2020

Ficha catalográfica elaborada pelas bibliotecárias do setor de Processamento Técnico da Universidade São Francisco.

HELOISE LARIS DA SILVA TOLEDO

**LUDOPEDAGOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDIZADO NOS ANOS
INICIAIS**

Monografia apresentada ao Curso de
Pedagogia da Universidade São Francisco,
como requisito parcial para obtenção do título
de Licenciatura em Pedagogia.

Data a aprovação: 26/11/2020

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Carlos Roberto da Silveira (Orientador)
Universidade São Francisco

Profª. Me. Solange Maria de Oliveira Cruz (Examinadora)
Doutoranda em Educação pela Universidade São Francisco

Dedico este trabalho a minha família,
em especial minha avó, que sem ela não
seria possível a conclusão deste curso.

AGRADECIMENTOS

Eu, Heloíse Laris da Silva Toledo, agradeço primeiramente a Deus, com sua graça consegui realizar o curso de Pedagogia, e alcançar todos os meus objetivos durante o curso;

Agradeço à minha família, que me deu toda ajuda, compreensão, incentivo e amor, sem eles não seria quem sou hoje, e não venceria essa etapa importante para meu futuro. Em especial agradeço minha querida avó Carmen, que me apoiou em todas minhas escolhas e decisões;

Agradeço ao meu namorado Jeferson Campos que me ajudou em todos os processos, com paciência, compreensão e prioridade;

Ao meu orientador Carlos Roberto da Silveira, pelo suporte, dedicação e incentivo, que dedicou seu tempo para me direcionar em toda pesquisa;

Agradeço imensamente às minhas amigas de faculdade, em especial a Vasti, que me ajudou em todos os anos de curso, com companheirismo, amizade e dedicação, compartilhando momentos e experiências.

Gratidão! Á todos vocês que contribuíram para conclusão do curso, diretamente ou indiretamente.

Os poetas são os aprendizes de feiticeiro. O desejo que move os poetas não é ensinar, esclarecer, interpretar. Essas são coisas da razão. O seu desejo é mágico: fazer soar de novo a melodia esquecida. *Rubem Alves* (2012)

RESUMO

A pesquisa realizada denominada *Ludopedagogia na Educação Infantil: Aprendizado nos anos iniciais* resulta de um trabalho bibliográfico, teórico, exploratório e qualitativo, através de aportes teóricos, de modo especial, através de autores como Rubem Alves, Piaget, Kishimoto, Brougère, Machado entre outros autores, que defendem a prática lúdica no desenvolvimento infantil, e suas vantagens nas instituições escolares para as crianças. O presente trabalho visa destacar a importância de um trabalho Ludopedagógico, com práticas pedagógicas, no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças em seus primeiros anos de vida. Destaca também, a relevância dos jogos, brincadeiras e brinquedo no desenvolvimento do ensino-aprendizagem dentro das salas de aula. O estudo considera que os jogos e brinquedos atuam como ferramentas que oferecem suporte para que a brincadeira aconteça, resultando em atividades lúdicas e benéficas para o indivíduo, aprendendo de forma divertida e natural. Os materiais lúdicos podem ser qualquer objeto como: jogos, brinquedos, materiais diversos tais como: retalhos de madeiras, panos, bloquinhos, brinquedos confeccionados com sucata, potinhos recicláveis, entre outros, que despertam na criança o prazer de aprender, do querer aprender, da curiosidade e da exploração dos objetos, libertando a imaginação e criatividade. A abordagem do Lúdico em sala de aula é de grande relevância, sendo indispensável na formação acadêmica do pedagogo, visto que acarreta benefícios no ensino – aprendizagem e desenvolvimento da pessoa humana.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Ensino-Aprendizagem.

ABSTRACT

The research carried out called Playfulpedagogy in the childhood education: Learning in the early years, results from bibliographical, theoretical, exploratory and qualitative work, through theoretical contributions, especially through authors such as Rubem Alves, Piaget, Kishimoto, Brougère, Machado, among others, who defend the playful practice in child development, and its advantages in school institutions for children. The present work aims to highlight the importance of a Ludopedagogico work, with pedagogical practices, in the process of learning and development of children in their early years. It also highlights the relevance of games, plays and toys in the development of the teaching-learning within classrooms. The study considers that games and toys act as tools that support the play to happen, resulting in playful and beneficial activities for the individual, learning from fun and natural way. Playful materials can be any object such as: games, toys, various materials such as: wood scraps, cloths, blocks, toys made from scrap, recyclable jars, among others, which arouse in the child the pleasure of learning, wanting to learn, curiosity and exploration of objects, freeing imagination and creativity. The Playful approach in the classroom is of great relevance, being indispensable in the academic education of the pedagogue, since it brings benefits in teaching - learning and development of the human person.

Key words: Child Education. Playfulness. Teaching-Learning.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	11
2. DESENVOLVIMENTO.....	16
2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1.1 O brincar e a criança.....	21
2.1.2 A importância do brincar.....	23
2.1.3 O brincar na aprendizagem dos anos iniciais.....	24
2.1.4 O lúdico como facilitador de aprendizagem.....	27
2.2 METODOLOGIA.....	32
2.3 RESULTADOS.....	34
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	37

1. INTRODUÇÃO

O lúdico está presente desde a Antiguidade até os dias atuais. No Brasil, as heranças advindas dos índios, dos portugueses, dos africanos e mais tarde, dos migrantes de várias partes do mundo, numa mistura de raças e bagagens culturais, contribuíram para formação da nossa cultura e educação. As brincadeiras são originárias dessa mistura cultural, cada cultura com sua particularidade. Os índios seguem seus costumes, ensinam os filhos a pescar, dançar, caçar, passando seus ensinamentos e sabedorias de forma lúdica, para o amadurecimento da criança na sua infância e sobrevivência. Os brinquedos e instrumentos musicais são confecções próprias e feitos de materiais que a natureza lhes oferece, bambu, sementes, urucum, galhos, entre outros.

Mas, o que é a infância? Segundo o dicionário Priberam Online (DICIONÁRIO. PRIBERAM.ORG, 2020) o “período do desenvolvimento do ser humano, que vai do nascimento ao início da adolescência; meninice, puerícia”. Podemos perceber que infância é a fase em que a criança desenvolve suas capacidades e explora o mundo que o cerca. Mas, como é construído o momento de infância? Para Áries (1981, p.156) na Idade Média não se tinha sentimentos de infância:

Na sociedade medieval, que tomamos como ponto de partida, o sentimento de infância não existia – o que não quer dizer que as crianças não fossem negligenciadas, abandonadas ou desprezadas. O sentimento da infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. Essa consciência não existia. Por essa razão, assim que a criança tinha condições de viver sem a solicitude constante de sua mãe ou de sua ama, ela ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes.

A nossa cultura Ocidental e a educação infantil sofreram muitas mudanças ao longo dos anos, ou seja, o sentido de infância que conhecemos hoje se foi construindo historicamente no Mundo. Na Idade Média, as crianças eram vistas como mini adultos, e a infância não existia, pois eram tratados como adultos e realizavam tarefas como tal. Nessa época as crianças não tinham sua identidade, direito e cuidados básicos que uma criança precisa receber, obedeciam, e imitavam todas as atividades dos adultos.

Ao longo do tempo esse sentimento foi se modificando e ganhando novos sentidos. A criança foi vista como um ser puro, inocente, condicionado a ter uma infância, na qual

começava as suas descobertas, iniciava o processo de aprendizagens e construção de sua percepção de mundo. Nesse momento de infância, a criança necessitava de respeito a suas individualidades e limites, devendo aprender de forma lúdica e prazerosa. Para o filósofo John Locke (1999) a criança era como uma “tábula rasa”, folha em branco, na qual deveria preencher com conhecimentos e informações. Em seu livro *Ensaio acerca do entendimento humano*, John Locke afirma que ao nascer à criança é uma espécie de papel em branco, na qual nada se encontra escrito, daí, então, deveria ser preenchida por ideias e experiências (LOCKE, 1999). Na infância, nosso cérebro é moldado, a partir dos momentos que vivenciamos, e experiências que adquirimos. Os cuidados, o afeto, as interações, as brincadeiras e estímulos que recebemos desenvolvem nosso potencial que carregamos ao longo de toda nossa vida.

Na Idade Moderna, alterações ocorreram e a criança passou a ser vista como um indivíduo que precisa de certos cuidados e educação:

Trata-se um sentimento inteiramente novo: os pais se interessavam pelos estudos dos seus filhos e os acompanhavam com solicitude habitual nos séculos XIX e XX, mas outrora desconhecida. [...] A família começou a se organizar em torno da criança e a lhe dar uma tal importância que a criança saiu de seu antigo anonimato, que se tornou impossível perdê-la ou substituí-la sem uma enorme dor, que ela não pôde mais ser reproduzida muitas vezes, e que se tornou necessário limitar seu número para melhor cuidar dela (ARIES, 1981, p.12).

Foi no século XVIII, com a Revolução Industrial que se aparecem as primeiras creches. Com a grande demanda de empregos, pais são obrigados a deixarem seus filhos em um local onde poderiam ser cuidados. Apenas no século XX a criança foi vista de forma integral, com necessidade de afetividade, cuidados, higiene, direitos, educação e desenvolvimento físico, cognitivo e social. Ser criança é brincar, aprender, desenvolver, conhecer, descobrir, apenas deixar ser.

Diante de tantas mudanças ocorridas na história, podemos notar que a infância é sem dúvidas uma temática que merece muitos cuidados quanto à educação e aprendizagem.

Sendo a infância marcada desde muitos anos pelo lúdico, em sua função cultural, social e diversificada pelo meio em que está inserida, a Ludopedagogia visa estudar como o lúdico pode influenciar no processo de aprendizagem, de maneira natural, ampla e significativa para os educandos. Lúdico com origem em latim *ludus significa* jogo, diversão e recreação (DICIONÁRIO. PRIBERAM.ORG, 2020). É através da prática Ludopedagógica que a criança se introduz no mundo, por meio da linguagem infantil, aprendendo

inconscientemente de forma agradável, divertida e significativa. As atividades lúdicas não são propostas de forma simples e pura, mas sim, com metas de ensino pedagógico.

O lúdico na Educação Infantil é essencial, para que as crianças se apropriem de diferentes tipos de linguagens verbais e não verbais, facilitando o processo de ensino aprendizagem e entendimento das crianças. Não é uma tarefa muito fácil para o pedagogo inserir em suas aulas, o recurso lúdico. É preciso entrelaçar as brincadeiras, brinquedos, jogos infantis e seu valor pedagógico junto a um desenvolvimento significativo, que atinja seus objetivos didáticos, ao se apropriar de novas ideias, ao explorar materiais, adaptar o espaço, organizar metas, para que a atividade lúdica consiga atingir o planejado.

Segundo Kishimoto (1993) o educador não pode esperar ou cobrar resultados finais da criança ao término das atividades, o que deixaria de ser lúdico e seria apenas didático. O professor deve analisar avaliar e dar ênfase no caminho percorrido da tarefa, as fases, os momentos proporcionados e experiências vividas que o fizeram chegar até lá, envolvendo a realidade externa, junto à fantasia, e a imaginação interna. A brincadeira transforma o real, em algo imaginável e moldável. O professor antes de propor as atividades, deve avaliar as crianças, quanto ao comportamento, os desejos de aprender, o interesse, o que mais aguça a sua curiosidade delas, o que as deixam felizes, criativas, para que assim desenvolva estratégias eficazes. Assim, conseguirá proporcionar o desenvolvimento físico, intelectual e social das crianças.

Portanto, é na brincadeira de jogar que a criança explora, cria, recria, se comunica com o outro, com o meio, sem ao menos se perceber, que brincando está aprendendo. Segundo Kishimoto (1994, p.7):

O brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte da brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras).

A brincadeira estimula o desenvolvimento infantil e cria facilitadores para o desenvolvimento da criança. Ao brincar, as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando (REFERENCIAL NACIONAL PARA EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998).

Os jogos de regras como iremos citar ao decorrer do projeto, também ganham papel fundamental, seja eles com regras explícitas ou implícitas, em que o professor poderá explorar

essa ferramenta de inúmeras formas, o que proporciona aos educandos desenvolvimento de habilidades, formação de estratégias e agilidade ao executar.

É através da Ludopedagogia que os jogos ensinam os conteúdos através de regras, pois possibilita a exploração do ambiente a sua volta, os jogos proporcionam aprendizagem maneira prazerosa e significativa. Para que a Ludopedagogia tenha sucesso é necessário de uma boa mediação do professor, que planeja as atividades e traça os objetivos a serem alcançados. Assim, uma prática ludopedagógica no processo de alfabetização faz com que o aluno aprenda mais e de forma prática e agradável.

É na Educação Infantil que a criança convive, brinca, participa, explora, expressa e se conhece. É na brincadeira que acontece o desenvolvimento integral das crianças. A ludicidade é uma ponte para a educação, o que pode diminuir os altos índices do fracasso escolar e evasão. Segundo Oliveira (2004, p.33) o lúdico é:

[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica e a criatividade, a socialização, sendo, portanto, reconhecida como uma das atividades mais significativas - se não a mais significativa - por seu conteúdo pedagógico social.

Este trabalho final de conclusão de curso enfatiza o trabalho ludopedagógico dentro do ambiente escolar, em especial, pretende entender: como é definida a Ludopedagogia? Qual a sua importância no processo de ensino-aprendizagem? Quais intervenções lúdicas que podem ser realizadas nas salas de aulas para melhorar o desempenho dos alunos? Como as práticas lúdicas podem interferir no processo de ensino- aprendizagem?

A Ludopedagogia nas instituições escolas é fundamental para o desenvolvimento na alfabetização, quando ao trabalhar de forma lúdica os principais aspectos para o processo de ensino-aprendizagem. Ao abordar os conteúdos do ensino no processo de alfabetização, acredita-se que o professor rompa com os vínculos tradicionais, ultrapassando barreiras ensinando o aluno a partir da ludicidade em sala de aula.

Diante disso, o lúdico é um recurso metodológico de suma importância para auxiliar a aprendizagem das crianças da educação infantil. O presente trabalho visa investigar e analisar a importância da ludicidade no ambiente escolar.

Este Trabalho de Conclusão de Curso terá por aporte teórico algumas obras, artigos de periódicos e revistas científicas, documentos oficiais, dentre outros, o que será explanado mais abaixo. A pesquisa é teórica, bibliográfica e procurará entender esta temática.

Tal pesquisa será de grande valia, pois terá relevância acadêmica, visto que se trata de um trabalho de Iniciação Científica que culminará com a minha conclusão no Curso de Pedagogia, na Universidade São Francisco e que promove um despertar de relevância profissional, pois certamente será aplicada em minha carreira, enquanto docente. Por outro lado, possui relevância social, visto que o que estou aprendendo a pesquisar tais estudos, que estão de alguma forma, atrelados às minhas ações na sociedade. Ao entender e compreender o que seja a ludopedagogia, a sua importância no processo de ensino-aprendizagem podemos notar que as intervenções lúdicas podem ser realizadas nas salas de aulas, para melhorar o desempenho dos alunos, bem como, as práticas lúdicas podem interferir no processo de alfabetização.

O Trabalho de Conclusão de Curso visou também no decorrer da pesquisa, investigar, conhecer e analisar a importância de um ambiente lúdico no processo de desenvolvimento infantil, embasado nas ideias, especialmente, de Rubem Alves, Piaget, Kishimoto, Brougère, Machado entre outros autores, ao reconhecer a influência da relação professor e aluno no processo de ensino e aprendizagem. Vê-se que as estratégias ludopedagógicas dentro da sala de aula, são extremamente eficazes e os percursos lúdicos, como jogos e brincadeiras no processo de ensino da alfabetização, são essenciais para o desenvolvimento humano.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As atividades lúdicas estão presentes na humanidade desde sempre. Em meados do século XX, as brincadeiras realizadas pelas crianças eram confeccionadas por elas próprias, como balões, pula corda, rodinhas de cantigas, entre outras. Podemos observar que o brincar faz parte desde anos iniciais e está inserido na vida das crianças. Logo que nasce, com os primeiros gestos a criança vai desenvolvendo sua capacidade motora, psíquica, intelectual, cognitiva e social. Vai se descobrindo e divertindo sem perceber que está no processo de aprendizagem. Os jogos e brincadeiras servem como suporte para que essa ludicidade aconteça, e é com os jogos educativos que percebemos a sua importância dentro do ambiente escolar, ao se voltar para o desenvolvimento infantil. Como afirma Kishimoto (1994, p.7), “o brinquedo é o objeto que as crianças apropriam para brincar. Um suporte para acontecer a brincadeira – a conduta estruturada e jogo infantil – o objeto, regras (ambos os brinquedo e brincadeiras)”.

Os jogos e os brinquedos são os suportes que auxiliam a criança a experimentar, representar situações da realidade em que são estimulados à ações, o que incentiva a criatividade, liberta a imaginação e constrói um mundo de fantasias. Kishimoto (1997, p.38) “enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer do brincar”. O incentivo de jogos na educação infantil é indispensável, o prazer de jogar do aluno é o que caracteriza a parte lúdica do processo, mesmo não sendo algo sério para a criança, pois ao se divertir e brincar, a criança aprende o que não deixa de ser uma brincadeira séria, pois nela existe toda sua finalidade pedagógica por trás. Quando a criança está no momento da brincadeira, ela sai da realidade externa e entra em seu mundo imaginário, em que tudo pode, e tudo acontece. O que realmente importa nesse processo da

brincadeira não são os resultados finais e sim, as fases, momentos, processos que a criança passou, até chegar lá (KISHIMOTO, 1994, p.5). É na brincadeira que a criança se desenvolve no meio, com todos envolvidos.

Segundo Piaget (1971, p.149), o jogo tem caráter construtivo no desenvolvimento cognitivo da criança, e “existem três formas básicas de atividades lúdicas que caracterizam a evolução do jogo na criança de acordo com a fase de desenvolvimento em que aparecem”. São elas: Jogo de exercício sensório motor, jogo simbólico e jogo de regras:

Jogo de exercício sensório motor: são os primeiros movimentos de jogo, desde o nascimento da criança até o aparecimento da fala e se estende até a fase adulta. A criança começa sua jornada de exploração e descobertas. Esses movimentos são caracterizados pela repetição, o mexer dos braços, os sons com a mão, com a boca e o toque em objetos (PIAGET, 1971, p. 149).

Jogo simbólico: de dois a sete anos de idade, a criança entra no mundo da imaginação e da imitação. O faz de conta está presente nessa fase, à criança realiza atividades do seu meio externo, em seu mundo de fantasias, sendo o adulto da história, Piaget (1969) ressalta, que a criança cria novas cenas, mas também reproduzem o que elas vivenciam. Piaget (1969, p.29) "a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a a sua maneira, e revive todos os prazeres e conflitos, resolvendo-os, ou seja, completando a realidade através da ficção”. Nessa fase, a criança faz ligação com a sua realidade e com o seu meio:

Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimentos de desejos. Quanto mais avança em idade mais caminha para a realidade (KISHIMOTO, 1994, p.40).

Jogo de regras: a partir dos sete anos de idade, a criança vive o jogo caracterizado por normas em grupo, sendo proibido descumprir tais leis. Segundo Kishimoto (1994) é a transição da atividade individual, para a socializada.

Os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogos com bolas) ou intelectuais (cartas, xadrez) em que há competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentadas quer por um código transmitido de geração em geração, quer por acordos momentâneos (PIAGET, 1978, p.185).

É nessa fase que a criança socializa com o outro, com regras comuns, espírito de competição e cooperação entre os participantes.

Segundo Piaget (1971), a criança passa por estágios, mudanças e evoluções, e é no brincar que a criança se desenvolve integralmente. As fases do desenvolvimento são: 0 a 2 anos sensório motor; 2 a 7- pré-operatório; 7 a 12- operações concretas; 12 em diante- operações formais. Piaget afirma que o jogo é o berço das atividades intelectuais essenciais para as crianças. É no brincar que a criança reproduz sua realidade e solucionar possíveis problemas enfrentados por elas:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à 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 se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p.160).

Segundo Piaget (1975), a inteligência é definida pela equilibração entre assimilação e acomodação. Kishimoto (1994, p.39):

Na assimilação, sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante o ato de inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo, enquanto ao mesmo tempo, mantém sua estrutura mental intacta.

Segundo Kishimoto (1994), o brincar é identificado pela primazia da assimilação sobre a acomodação, o sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu, em suas estruturas mentais.

O jogo na educação nos leva a um grande desafio: como propor uma brincadeira sem que ela vire apenas jogo, ou que apenas seja ensino? Essa dúvida é o que atormentam muitos educadores na execução da atividade. Kishimoto (1994), explica que o jogo educativo é o equilíbrio entre a função lúdica, em que há prazer e diversão e a função educativa na qual há aprendizagens significativas para o indivíduo, ampliando seu conhecimento. A criança precisa contemplar a liberdade de jogar, brincar, explorar e cabe ao professor organizar o espaço, na escolha dos brinquedos, jogos e o momento de interação entre os sujeitos.

Campagne (1989, apud Kishimoto, 1993 p.13) sugere critérios que auxiliam na escolha do brinquedo, e que preserve sua essência de jogo,são eles:

- 1.o valor experimental- permitir a exploração e a manipulação;
2. o valor da estruturação-dar suporte à construção da personalidade infantil;
- 3.o valor da relação- colocar a criança em contato com seus pares e adultos, com objetos e com o ambiente em geral, para propiciar o estabelecimento de relações;

4.o valor lúdico- avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação lúdica.

São critérios que ajudam na elaboração da atividade lúdica, o educador deve sempre estar atento aos materiais disponíveis, organização do espaço, interação entre crianças/crianças e professor/criança, sempre incentivando a participação de todos educandos. O professor participante da atividade faz com que a criança se interesse pelo brinquedo, deve promover a confiança, a curiosidade e conseqüentemente a diversão de todos. Um exemplo que conhecemos são os jogos tradicionais.

O jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de fazê-lo. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, o jogo tradicional infantil tem um fim em si mesmo e preenche a necessidade de jogar da criança. Tais brincadeiras acompanham a dinâmica da vida social permitindo alterações e criações de novos jogos (KISHIMOTO, 1994, p. 25).

Os jogos tradicionais na educação trazem conhecimentos culturais do meio em que se vive, portanto, indispensável à prática escolar. O jogo usado como ferramenta pedagógica dentro da sala de aula, promovem inúmeras contribuições para o desenvolvimento da criança, contribui para uma prática prazerosa e dinâmica, em que os alunos aprendem e se divertem. A linguagem infantil, a ludicidade é predominante, os jogos são aceitos pelas crianças de forma mais fácil, ao interagir com o outro, com o professor, prendendo sua atenção. Rubem Alves (2011) afirma que é muito fácil obrigar o aluno a ir à escola, o difícil é obrigá-lo a querer aprender aquilo que ele não quer. É importante que o professor analise todo ambiente escolar e saiba entrelaçar o jogo educativo, com o aprendizado, para que assim, a construção do aprendizado aconteça significativamente.

Kishimoto (1994) descreve como indispensável na ludicidade da educação infantil, os jogos de construção. Friedrich Froebel foi o criador dos jogos de construção, jogos que segundo Kishimoto, estimulam a imaginação infantil, faz com que as crianças expressem suas fantasias, oportunizem manipulações de diferentes objetos, construam cidades, cenários, ruas, casinhas com bloquinhos, criem cenários, entre outros. De acordo com Kishimoto (1994, p.30) “Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança”.

Em seu livro Jogo e educação, Brougère (1998) aborda algumas teorias de Froebel afirmando que Froebel defende a ideia de que o professor deve explorar a capacidade criadora da criança, permitindo que ela tenha ações espontâneas e prazerosas. A partir de objetos de seu cotidiano, a criança tem capacidade para criar significações e representar seu imaginário

por si mesmo. Por isso, o brincar é representar, é prazer, autodeterminação, seriedade, expressão de necessidades e tendências internas. “A criança não é uma argila, moldável, é uma força mágica dotada de movimento, de resistência, de certa autonomia” (BROUGÈRE, 1998, p.63).

Teixeira (2010) tendo um olhar em Froebel considera dois tipos de jogos: a) Os jogos livres e interativos com um fim em si mesmos: de atividades simbólicas e imitativas que a criança desenvolve espontaneamente e em liberdade, definidas à socialização, como as brincadeiras de faz-de-conta; b) E os dons e as ocupações: (entre eles os jogos de construção: são pequenos objetos geométricos, como bola, cilindro, cubo, triângulo, esfera, blocos de construção, anéis, argila, desenhos e dobraduras) – suporte de ação para educadores trabalharem com conhecimento e habilidades sensoriais, cognitivas, sociais e afetivas. E as ocupações são atividades orientadas com materiais e objetos educativos específicos.

Os jogos de construção ganham espaço na busca deste conhecimento físico, porque desenvolvem habilidades manuais, a criatividade, enriquece a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a socialização (KISHIMOTO, 2011, p. 111).

A brincadeira é toda ação da criança no ato de brincar, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil RCNEI (1998, p. 23):

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

Na Educação Infantil, segundo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil Nacional (1998), o brincar aparece também como suporte para o desenvolvimento de costumes e hábitos na vida das crianças, pois é no brincar que a criança memoriza com facilidade e tende a realizar tarefas com prazer. Kishimoto (1994) afirma que os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento físico e cognitivo e são importantes para o desenvolvimento de um conhecimento escolar mais elaborado, tal como calcular, ler e escrever.

2.1.1. O brincar e a criança

O brincar é um processo de um amplo desenvolvimento e fontes de aprendizagens. Na educação infantil, a brincadeira busca inserir a criança em sua realidade, fantasiando, imaginando, transformando e ressignificando:

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda (MACHADO, 1995, p.37).

No brincar a criança cria meios de interações com o meio e outro, é na brincadeira que a criança recria sua realidade, é estimulada, sendo um dos eixos norteadores dos professores da educação infantil. A criança é um ser que está em constante mudanças, passando por diversos desenvolvimentos em sua fase escolar, e, assim, busca conhecer, descobrir, aprender, tudo que está a sua volta, investigando o meio em que vive. Nesses momentos, a criança interage com o meio social, faz amigos, cria vínculos, e é onde acontece a imitação da realidade:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (RCNEI, 1998 p. 27).

Podemos notar que a brincadeira proporciona momentos de reflexão na criança, entre a imaginação e a mundo real, podendo transformar o meio, solucionar problemas, demonstrar sentimentos de medo, angústia, felicidade e prazer. O brincar vai se construindo culturalmente, transforma ao longo dos anos e pode ser expressado conforme essa cultura acontece, como afirma Machado (1995, p.21):

Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideais e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que denominamos “brinquedo”, a criança brinca com a cultura.

Rubem Alves em seu livro *O desejo de ensinar e a arte de aprender*, ele conta sobre a Escola da Ponte, uma escola dos sonhos, onde as crianças são movidas pela curiosidade e descobertas, o querer aprender, segundo Rubem Alves acredita, a criança aprende brincando, é no momento da brincadeira e da ludicidade que a criança se expressa e desenvolve integralmente. A escola situada em Portugal, às crianças vivem a ludicidade o tempo todo, aprendem de maneira prazerosa. Rubem Alves (2004) conta que a aprendizagem se baseia em grupos de estudos que se reúnem no pátio, estudam temas de comum interesse e depois deste estudo aprofundado, eles apresentam o que aprenderam. Lá lidam com temas inovadores e motivadores para as crianças na fase da infância, em que querem aprender e descobrir assuntos que muitas das vezes não são tratados na escola. Uma escola lúdica, e que realça a importância do querer do aluno, a curiosidade de forma aguçada, na qual os resultados podem vir.

Segundo Vygotsky (1989, p.53), a ludicidade apresenta papel fundamental no desenvolvimento da criança, segundo ele, toda atividade lúdica possui regras e o jogo é visto como estímulo para acontecer à construção do conhecimento “o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato, quando novos relacionamentos são criados no jogo entre significações e interações com objetos e ações”. Na brincadeira a criança interage com o meio, recria momentos, imagina situações, segue regras, como exemplo: a professora é quem organiza e pede silêncio na sala de aula, a criança na brincadeira de ser professora, ela fará exatamente igual, pedirá silêncio, organizará o momento de representação de papéis que a criança expõe essas regras culturalmente ensinadas. Vygotsky (1999, p.12) afirma, “O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma”.

A brincadeira é a peça central, a oportunidade para o desenvolvimento nos anos iniciais da criança, pois ela cria mecanismos de interação a todo o momento, no ambiente, com os objetos à sua volta, lida com as diferenças e a socialização com o outro. Esse momento proporciona intimidade a criança, o que possibilita expressar sentimentos e angústias que podem ser resolvidas no próprio momento do brincar.

2.1.2. A importância do brincar

O brincar faz parte do mundo da criança desde seu nascimento, e está presente na humanidade desde os primórdios da humanidade. O brincar é a porta da educação, é nele que a criança desperta sua imaginação, criatividade, interage com o meio em que está inserida, consegue recriar momentos por ela vivenciada, superando limites, resolvendo problemas e conseqüentemente se preparando para o mundo que o cerca, a realidade. A educação infantil é uma fase importante para o indivíduo, e é um espaço beneficiado do brincar, dos brinquedos e das brincadeiras. O brincar inserido no ambiente escolar propicia momentos em que a criança possa interagir com as outras, possa manusear e conhecer um objeto, construindo sua autonomia na escolha do brinquedo, e desenvolvendo sua capacidade motora, sensorial, visual e perceptiva. Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil lê-se:

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (RCNEI, pág. 28).

O momento de ludicidade na educação infantil deve ir além de brinquedos prontos, como bonecas compradas, carrinhos, jogos, é necessário instigar ainda mais a imaginação das crianças. Alguns potes de metal ou plástico podem virar instrumentos musicais, pedaços de madeira uma linda casa, retalhos de panos um grande espetáculo teatral. Utilizar diversos materiais é a janela da imaginação, a criança constrói um mundo de fantasias. É através dos jogos e brincadeiras que as crianças irão se inserir no mundo, criando, e recriando e se apropriando dele. É partir desse momento que as crianças abusam de sua exploração, inventam o que desejarem, desenvolve suas emoções ao longo do processo, se inserindo desse modo culturalmente. Segundo o Referencial Nacional da Educação Infantil:

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativo e organizacional infantil. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (RCNEI, 1998, p.29).

Cabe ao professor organizar os momentos propícios em suas aulas para a prática ludopedagógica. O professor é mediador da aprendizagem das crianças, ao criar momentos e

escolher materiais adequados para idade de cada sala de aula, para que assim, crie condições positivas na construção da aprendizagem.

2.1.3. O brincar na aprendizagem dos anos iniciais

A atividade lúdica na educação infantil é indispensável, como outras atividades, comer, dormir, higienização, cuidados básicos com as crianças. É através da ludopedagogia que o indivíduo se desenvolve por completo, formando sua personalidade, descobrindo e aperfeiçoando habilidades, deparando com suas emoções, gostos e desgostos. A ação da brincadeira deve ser incentivada pelos educadores no ambiente escolar, oportunizando as crianças, momentos lúdicos com espaços para brincadeiras, matérias, jogos, sucatas, brinquedos que instigue a imaginação e criatividade, para que assim, o indivíduo desenvolva suas potencialidades.

O brincar na Educação infantil, por muito tempo, foi visto como passatempo, em que os educadores ofereciam as brincadeiras e jogos, livremente para as crianças, sem nenhuma intervenção de ensino pedagógico. A muita gente que ainda pense assim, mas a atividade lúdica é muito além de apenas diversão, é o aprender brincando, jogando, em que as crianças criam momentos de socialização, aprendem a ganhar e perder, a dividir, a respeitar os colegas, enfim, os recursos lúdicos usados em sala de aula, trazem melhor aproveitamento do tempo, dos materiais, e aproveitamento do ensino aprendizagem no processo de desenvolvimento infantil. Como é afirmado no Referencial Nacional Curricular da Educação Infantil (1998, p.29):

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativo e organizacional infantil. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Podemos destacar dois tipos de brincar: o brincar livre e o brincar dirigido. O brincar livre é o que entendemos de brincadeiras sem fins educativos, ou seja, a criança aprende

significativamente, mas não há ações pedagógicas por detrás. O brincar dirigido é entendido como atividade lúdica direcionada para finalidade da aprendizagem dos alunos, onde o professor organiza essas atividades ludopedagógica intencionalmente para desenvolver capacidades e habilidades do aluno. Tanto o brincar livre, como o brincar dirigido é significativo para o desenvolvimento infantil, o que promove experiências e momentos fundamentais para o indivíduo.

O brincar é um momento importante no desenvolvimento da criança, inconscientemente a introduz no mundo imaginário e social, a tornando capaz de criar e recriar situações, por elas já vivenciadas. Atualmente é muito discutido sobre a importância do lúdico em ambiente escolar, ganhando espaços na Educação Infantil como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem. As brincadeiras, brinquedos, a ação do brincar, é considerado parte da essência da infância, sendo assim indispensável em momentos da vida da criança, juntamente com o trabalho pedagógico, possibilita o desenvolvimento do conhecimento, pensamento, autoconfiança, autonomia, criando possibilidades de explorar sua criatividade. É no momento da brincadeira que o aluno desafia seus limites de exploração, auxiliando a enfrentar momentos importantes de sua vida, como recriando momentos reais, em seu mundo de imaginação. É nesse momento que a criança desenvolve integralmente o pensamento, mundo de fantasias, linguagem, se deixando introduzir no mundo real, se tornando cada vez mais capazes de resolver situações por elas vivenciadas.

Os momentos de brincadeiras não são apenas divertimento, ou até mesmo distração para as crianças, mas sim um extenso processo de desenvolvimento, que exige seriedade pelo pedagogo, em empenhar e oportunizar aos alunos espaço, propondo momentos, oferecendo materiais diversos, para que aconteça dentro da instituição de ensino. Através da brincadeira a criança, brinca de forma espontânea, e se deixa levar ao mundo por ela criado de fantasias, se torna um indivíduo cada vez mais inventivo, autêntico e com iniciativas. Na educação infantil, o momento de brincar é uma das atividades mais importantes, visto que, traz uma longa bagagem de aprendizagens a criança.

Para a criança, o brincar vai muito além, ela não necessita de um jogo, um brinquedo pronto, como bonecas, carrinhos, para se construir um momento divertido de brincar, para ela, o brincar acontece a todo o momento, e com qualquer objeto, dois prendedores podem virar um avião no céu prestes a pousar no aeroporto, ou até mesmo um pente de cabelo é um microfone em seu palco improvisado na sala de casa, ou na sala de aula.

Na escola, a brincadeira deve ser vista de forma fundamental para o desenvolvimento social, intelectual do aluno. É com o lúdico que a criança desenvolve a aprendizagem brincando, deixando assim para trás o uso somente do método tradicional de ensino, de apostilas, livros, cópia em lousa, construindo um ensino ricos de interação, conhecimento, informações, em uma aula lúdica, dinâmica, atraente e conseqüentemente, participativa, que instiga os alunos a aprender e a querer sempre, o aprender mais.

Mas, não se esgota na escola a possibilidade de propor e incentivar o brincar, os responsáveis pela criança, ao introduzir brincadeiras em casa, além de propiciar lazer, interação, momento de prazer, proporciona oportunidades de inserir atividades de responsabilidade, ensinando espontaneamente costumes, hábitos essenciais para o meio social, de forma natural e agradável. Para a criança, podem parecer momentos de simples diversão, “passatempo”, mas por trás desse processo, existe um vasto mundo de descobertas, aprendizagens, desenvolvimentos. Aprender brincando, quando mais se brinca, mais se aprende. Nesses momentos a criança desenvolve e experimenta sentimentos que já conhece e, os que ainda para elas são novos, o gostar, o não gostar, o medo, o amor, entre muitos outros formaram a sua subjetividade.

É no momento do brincar que a criança se desenvolve, e aos poucos, vai sendo inserida no mundo real adulto, desenvolvendo sua autonomia quanto às escolhas, vivenciando e aprendendo a lidar com seus sentimentos, construindo gradativamente sua personalidade, entendendo com mais facilidade as situações por elas vivenciadas no meio social, tendo oportunidades de recriá-las em sua imaginação, descobrindo seus gostos, ou seja, é neste “passatempo” visto por muitos, e pelas crianças, que sua vida se desenvolve por completa. Machado (1995, p.21), afirma:

Brincar é nossa primeira cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideias e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que denominamos “brinquedo”, a criança brinca com a cultura.

O brincar já está inserido na criança antes mesmo de ter em mãos o brinquedo, “o brincar é uma linguagem”. Para Machado, é na brincadeira que a criança se expressa e descobre o seu próprio eu, juntamente com o mundo externo. Se a criança é estimulada a brincar de forma espontânea desde seus primeiros anos, ela terá a possibilidade de ter maior independência em suas atitudes, formando suas próprias opiniões, tomando decisões na busca diferentes meios para solucionar problemas e adquirir autonomia. Machado (1995), afirma

que o brinquedo, a sucata, aguça a criança no brincar e cabe aos adultos disponibilizar objetos para que a ludicidade aconteça, como caixinhas, garrafas, latinhas, embalagens de produtos que usamos diariamente, pois segundo ele, “o brinquedo-sucata permite a quem brinca com eles desvendá-lo, ressignificá-lo” (MACHADO, 1995, p.67). O brinquedo e as sucatas não apresentam manual de instrução, nem de montagem, a criança usa sua liberdade de criatividade e expressão, podendo criar o que desejar contribuindo ainda mais para seu desenvolvimento da ludicidade no processo de criação.

2.1.4 O lúdico como facilitador de aprendizagem

A questão do jogo, do brincar, brincadeira são importantes, não somente para a educação, em assuntos e desenvolvimentos acadêmicos, mas para o desenvolvimento “integral do ser humano”, em que a criança se desenvolve em suas múltiplas dimensões: física, intelectual, social, emocional e simbólica, para vida. A criança é um ser brincante, mas ao longo das fases de sua vida, o brincar vai desaparecendo com a correria diária e tarefas. É importante resgatar a brincadeira dentro da sala de aula, como forma de conhecer o mundo, a sociedade, os costumes, enriquecer o desenvolvimento físico, social, cognitivo, ampliar os horizontes. Brincar é oportunizar atividades de aprender, pois proporciona prazer, momentos de descobertas e aguça ainda mais a curiosidade das crianças para tudo que o cerca. A criança deve ter a oportunidade desses momentos, de brincar mais, jogar mais, seja coletivo, ou em grupos menores, o que promove interação na sala de aula.

Desde muitos anos, a escola é vista como um lugar, ruim, penoso, pelos alunos, onde são obrigados a ir desde muito cedo. Mas, será que temos uma parcela de culpa nessa concepção criada na cabeça dos alunos? Como exemplo o “dever de casa”, “lição de casa”, o nome mesmo já diz, o aluno será obrigado a fazer em casa, na hora que ele poderia estar brincando, vendo TV, entre outras coisas. O aluno já se sente coagido nesse momento, em que o “dever de casa” é algo chato, obrigatório. Mas se ao invés de “dever /lição”, poderia assumir outro papel, o Lúdico. Uma atividade lúdica, que a criança se sinta estimulada para chegar em casa e realizar, envolver os pais e familiares, que estimulem a curiosidade.

Podemos conhecer muito mais o aluno em uma atividade lúdica, por exemplo, um jogo, em grupo, em que ele expõe sentimentos e opiniões, do que em meses dentro de uma sala, onde ele pode não ter possibilidades de se expressar, conviver em grupos. A criança cria o desejo natural para o jogo, é nesse momento que acontece o maior desenvolvimento, em que ela se torna autônoma de suas aprendizagens, a auto aprendizagem, a partir de momentos oportunizados dentro da sala de aula. Dando um grande salto em todas as aprendizagens.

A ludicidade é uma tarefa fácil para o profissional que se esforça para um bom trabalho dentro da sala de aula, que usa sua criatividade, explorar materiais diversos, é necessário que o professor desenvolva sua parte lúdica, para que assim consiga transmiti-la, segundo Kishimoto (2002, p.122),

Um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica dos seus alunos. ele parte do princípio de que brincar é bobagem, perda de tempo. Assim, antes de lidar com a ludicidade do aluno, é preciso que o professor desenvolva a sua própria. A capacidade lúdica do professor é um processo que precisa ser pacientemente trabalhado. O professor que, não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial.

O profissional da educação precisa de eficiente uma formação pedagógica, pois é na Educação Infantil que as crianças estão desenvolvendo suas capacidades e habilidades. A brincadeira acontece de forma natural, a respeitar regras, conviver com outras crianças, esperar sua vez, a dividir brinquedos, viver em sociedade, aprendendo a convivência. Brincar é algo tão importante quanto dormir comer, respirar. O professor precisa ter consciência dessa importância, do desenvolvimento de atividades ludopedagógica no ambiente escolar. O pedagogo pode possibilitar atividades em aulas, criando situações que a inserção da brincadeira nas atividades lúdicas aconteça de forma que a criança sinta prazer, se divirta e aprenda. Rubem Alves afirma que é brincando que se aprende, e aprender é uma arte.

Rubens Alves, em seu livro *O desejo de ensinar e a arte de aprender*, afirma:

Há brinquedos que são desafios ao corpo, à sua força, habilidade, paciência... E há brinquedos que são desafios à inteligência. A inteligência gosta de brincar. Brincando ela salta e fica mais inteligente ainda. Brinquedo é tônico para a inteligência. Mas se ela tem de fazer coisas que não são desafios, ela fica preguiçosa e emburrecida. Todo conhecimento científico começa com um desafio: um enigma a ser decifrado! A natureza desafia: “Veja se você me decifra!” E aí os olhos e a inteligência do cientista se põem a trabalhar para decifrar o enigma (ALVES, 2004, p.39).

Rubem Alves apresenta um ponto muito importante sobre os brinquedos, sendo um objeto desafiador para as crianças, estimulador de imaginação e criatividade. Uma simples laranja como ele cita, em seu livro, pode ser um brinquedo, um desafio ao descascá-la sem machucá-la. Todo brinquedo que apresenta desafios, estimula a inteligência, a curiosidade da criança no ato de brincar. A brincadeira pode acontecer com qualquer objeto, muitos dos brinquedos comprados em lojas já prontos, como bonecas, carrinhos, não estimulam o desafio na criança, por virem limitados e já com comandos:

Qualquer coisa pode ser um brinquedo. Não é preciso que seja comprado em lojas. Na verdade, muitos dos brinquedos que se vendem em lojas não são brinquedos precisamente por não oferecerem desafio algum. Que desafio existe numa boneca que fala quando se aperta a sua barriga? Que desafio existe num carrinho que anda ao se apertar um botão? Mas um cabo de vassoura vira um brinquedo se ele faz um desafio: “Vamos, equilibrar-me em sua testa!” (Alves, 2004, p.38).

Cada objeto é estimulador para as crianças “Para as crianças o mundo é um vasto parque de diversões. As coisas são fascinantes, provocações ao olhar. Cada coisa é um convite” (ALVES, 2004, p.10). A criança ao manipular os objetos, observá-lo, desenvolve seu interesse e suas emoções, ampliando sua produção de conhecimento e descobertas. O professor pode proporcionar momentos que desafie a criança, com objetos atraentes, de maneira que a criança se divirta ao mesmo tempo em que aprende. O título de um livro de Rubem Alves, *O desejo de ensinar e a arte de aprender* contém algo que chama a atenção: Alves ao escrever que se precisa do desejo de ensinar, por parte do docente, tal desejo e também a arte de aprender, em que a criança precisa sentir que o desejo do professor, passe a ser o seu desejo de aprendizado de todos. Aprender é estar juntos atraídos pela vontade do conhecer.

É uma arte de ensinar e aprender, aprender sendo uma dádiva, a criança sendo estimulada e impulsionada para pensar, ir além do que está vendo, explorar o brinquedo que lhe é oferecido.

Rubem Alves (2004), crítico do sistema educacional brasileiro, defende a ideia de que o professor não ensina nada ao indivíduo, pois as coisas já estão dispostas, prontas, já estão ali na internet, livros, em todos os lugares. O grande objetivo da educação não é ensinar, e sim despertar a criança para o pensar, o instigar, o desejo de aprender, do conhecer, do aguçar a curiosidade, criar nele a alegria do espanto, da novidade. Exatamente os paradigmas que a educação vem tentando romper aos longos dos anos, a do decorar o que se aprendia, aluno visto como uma caixa vazia, professor como depositário de conhecimento. Rubem Alves

ênfatiza a ideia de que o processo lúdico na educação deve acontecer de forma espontânea e natural pela criança, e o brincar é um processo importante que acontece na vida do indivíduo, pois brincar é sentir prazer:

Felicidade é brincar. E sabe por quê? Porque no brinquedo nos encontramos com aquilo que amamos. No brinquedo o corpo faz amor com objetos de seu desejo. Pode ser qualquer coisa: ler um poema, escutar uma música, cozinhar, jogar xadrez, cultivar uma flor, conversa fiada, tocar flauta, empinar pipa, nada, ficar de barriga para o ar olhando as nuvens que navegam, acariciar o corpo da pessoa amada – coisas que não levam a nada. Amar é brincar. Não leva a nada. Porque não é pra levar a nada. Quem brinca já chegou (ALVES, 1994, p. 49).

Sendo assim o brincar pode acontecer em todos os momentos da vida da criança, em todas suas fases do desenvolvimento infantil. ALVES (2004), em uma de suas crônicas declara que as nossas escolas brasileiras “dão a faca e o queijo” para a criança, no sentido de ofertar tudo a elas, com intuito que elas se desenvolvam. Mas, esquece-se de um detalhe muito importante: de despertar a fome. Alves se lembrou de Adélia Prado que mencionava: “Não quero faca nem queijo, eu quero fome” (ALVES, 2004, p.19).

É preciso que desperte na criança a curiosidade, pois só procura o queijo e faca (aprendizagem, descobertas), quem tem fome de queijo. Vivemos em um sistema burocraticamente construído, cujos paradigmas existem e persistem muitos professores apresentam as repostas aos alunos, sem questionamentos, sem despertar o interesse, para a descoberta sozinha. As repostas já estão prontas, e são passadas. A arte de seduzir, prender a atenção do aluno, é esquecida dentro da sala de aula. O professor dentro da sala de aula é mais do que um transmissor de conhecimentos e o aluno apenas receptor dessa aprendizagem. Deve haver o contrário, em que ambos aprendam juntos, troquem experiências, vivências, criem e recriem, construam momentos importantes na vida do indivíduo, instigue o aluno, dando-lhe oportunidade de ser livre para imaginar, pensar, e aprender.

O brincar é fundamental nos anos iniciais do desenvolvimento infantil como destacamos no decorrer do trabalho, conforme está previsto na Lei Federal 8069/90 no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no capítulo II, artigo 16, inciso IV- “Brincar, praticar esportes e divertir-se”. No Estatuto da Criança e do Adolescente está garantido por Lei desse direito do indivíduo, em que toda criança deve usufruir o brincar, brincadeiras e jogos. O processo da Ludicidade é de grande relevância na educação, da criança e adolescente, propicia momentos de desenvolvimentos, interações, socializações entre os indivíduos, se relacionando com o meio cultural e social. Um dos objetivos principais do

papel do lúdico na educação é tornar cada vez mais atraente, prazerosa, significativa, e frequente na vida escolar das crianças. A ludicidade também está garantida no Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil (2006, p. 18):

Além disso, para que sua sobrevivência esteja garantida e seu crescimento e desenvolvimento sejam favorecidos, para que o cuidar/educar sejam efetivados, é necessário que sejam oferecidas às crianças dessa faixa etária condições de usufruírem plenamente suas possibilidades de apropriação e de produção de significados no mundo da natureza e da cultura. As crianças precisam ser apoiadas em suas iniciativas espontâneas e incentivadas a:

- brincar;
- movimentar-se em espaços amplos e ao ar livre;
- expressar sentimentos e pensamentos;
- desenvolver a imaginação, a curiosidade e a capacidade de expressão;
- ampliar permanentemente conhecimentos a respeito do mundo da natureza e da cultura apoiadas por estratégias pedagógicas apropriadas;
- diversificar atividades, escolhas e companheiros de interação em creches, pré-escolas e centros de Educação Infantil.

Toda criança participante de atividades lúdicas na educação infantil, desenvolve suas habilidades, absorve maior informação, compreende melhor o mundo que o cerca, de forma natural e espontânea, aguçando seu desejo de aprender, de descobrir, de conhecer o novo, brincar dá à criança oportunidade para imitar o conhecido e construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz. É na brincadeira que a criança se descobre, se conhece, assumem papéis, como de brincar de mamãe e filhinha, em que a mamãe dá ordens para cuidar do bebê. Barata (1995, p. 9), expõe:

É pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os jogos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.

A partir do brincar a criança se relaciona com seu meio social. O brincar desde muitos anos, em diferentes momentos da história, com suas modificações e evoluções, sempre teve um papel importante na vida do indivíduo, contribuindo para a construção do desenvolvimento da criança, se integrando no meio cultural e social. Podemos perceber essa influência da ludicidade na vida da criança, Ângela Borba em seu artigo publicado na Revista *Criança do Professor de Educação Infantil*, em novembro de 2007, com título: *A brincadeira*

como experiência de cultura na educação infantil, apresenta essa influência, como essencial na Educação Infantil, argumentando que:

Para as crianças, a brincadeira é uma forma privilegiada de interação com outros sujeitos, adulta e crianças, e com os objetos e a natureza à sua volta. Brincando, elas se apropriam criativamente de formas de ação sociais tipicamente humanas e de práticas sociais específicas dos grupos aos quais pertencem, aprendendo sobre si mesmas e sobre o mundo em que vivem. Se entendermos que a infância é um período em que o ser humano está se constituindo culturalmente, a brincadeira assume importância fundamental como forma de participação social e como atividade que possibilita a apropriação, a ressignificação e a reelaboração da cultura pelas crianças (BORBA, 2007, p. 12).

Como discutimos ao longo da pesquisa, é dever do professor no ambiente escolar, proporcionar aos alunos materiais e espaços adequados para que a ludicidade aconteça, sempre incentivando, inovando, colocando a criatividade em prática, mudando objetos de lugares, oferecendo diversos materiais, dando oportunidade de criar, recriar, imaginar, ressignificar, imaginação sem limites,

Uma ação importante é a organização dos espaços de forma a disponibilizar brinquedos e materiais para as crianças, oferecendo diferentes possibilidades de interação e de significado. Os espaços da educação infantil devem ser alegres, aconchegantes e acolhedores, de forma a apoiar os movimentos e as relações sociais das crianças, incentivando sua autoria e autonomia na formação de grupos e construção de suas brincadeiras. Desse modo, é necessário que estimulem suas capacidades de imaginar e de criar diferentes cenários, narrativas, situações, papéis e construções (BORBA, 2007, p. 13).

2.2. METODOLOGIA

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem por aporte teórico obras de autores como Rubem Alves (2004), Tizuko Morchida Kishimoto (1994), Marina Marcondes Machado, entre outros. Tem-se também por referenciais, artigos de revistas e periódicos, documentos oficiais relativos à educação e à proteção à criança, dentre outros. A metodologia empregada é qualitativa, com análises teóricas, com aportes bibliográficos, e exploratórios. A pesquisa procura investigar e discutir o referido tema com base em referenciais teóricos publicados em livros, revistas, periódicos, documentos oficiais, dentre outros.

A pesquisa bibliográfica realizada procurou explicar e discutir sobre o tema Ludopedagogia na Educação Infantil, nos anos iniciais da criança,

Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Resultante em uma pesquisa de cunho qualitativo, e exploratório, para permear todo o trabalho, e levantar questões sobre a prática ludopedagógica dentro das instituições escolares, resultando em uma análise do histórico do lúdico, e em um referencial conceitual, o que colaborou para o desenvolvimento da pesquisa, quanto ao conhecimento para uma melhoria das práticas ludopedagógica nos anos iniciais dentro da sala de aula. Segundo Marconi e Lakatos,

Os livros ou textos selecionados servem para leituras ou consultas; podem ajudar nos estudos em face dos conhecimentos técnicos e atualizados que contêm, ou oferecer subsídios para a elaboração de trabalhos científicos, incluindo seminários, trabalhos escolares e monografias (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 20).

A pesquisa exploratória se faz necessário a fim de procurar informações e dados já conhecidos, desenvolver problemas, hipóteses, como nos afirma Marconi e Lakatos:

No início de qualquer investigação, devem-se formular hipóteses, embora, nos estudos de caráter meramente exploratórios ou descritivos, seja dispensável sua explicitação formal. Nesse ponto, é conhecida como hipótese de trabalho. Entretanto, a utilização de uma hipótese é necessária para que a pesquisa apresente resultados úteis, ou seja, atinja níveis de interpretação mais altos[...] Exploratórios - são investigações de pesquisa empírica cujo objetivo é a formulação de questões ou de um problema, com tripla finalidade: desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com um ambiente, fato ou fenômeno, para a realização de uma pesquisa futura mais precisa ou modificar e clarificar conceitos[...] (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 162-188).

Enfim, a pesquisa se fez importante, pois lida com um problema em sala de aula, em que, cada vez mais as brincadeiras estão sendo deixadas de lado, sendo vistas como apenas diversão sem apoio pedagógico.

2.3. RESULTADOS

Através desta pesquisa, o resultado obtido foi satisfatório, pois o principal objetivo foi atingido. Consideramos a grande importância de um trabalho ludopedagógico dentro das salas de aula no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento das fases da criança na Educação Infantil. Ao longo da pesquisa podemos compreender que o lúdico é fundamental na vida da pessoa humana, sendo indispensável na vida escolar da criança. Com tal prática, explora-se a utilização de diversos brinquedos, materiais, o que contribui para o desenvolvimento social, cultural, cognitivo, afetivo e também emocional. Cabe ao professor oportunizar esses momentos dentro da sala de aula, introduzindo em momentos diversos da aula, não somente “a hora do brincar”, e sim, na maioria dos momentos de aprendizagem, sendo o aprender prazeroso na vida da criança, despertando a curiosidade, prendendo a atenção na hora das aulas. Com um trabalho Ludopedagógico bem elaborado, a criança aprende brincando e não percebe, aprende de forma espontânea e divertida. No entanto, ensinar exige dedicação e comprometimento com a qualidade do ensino, com a criança e com o que ela irá aprender.

A pesquisa realizada foi de grande valia, pois atentamos para o valor do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são materiais de suma importância nesse processo, para que a ludicidade aconteça. Assim, a criança se sente atraída diante desses materiais e o trabalho pedagógico pode ser explorado de forma criativa pelo professor, contribuindo ainda mais para o desenvolvimento integral da criança.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao decorrer desta pesquisa podemos considerar que a ludicidade é uma ferramenta extremamente benéfica e que deve ser introduzida nas salas de aulas principalmente nos anos iniciais da criança, na Educação Infantil. Através das atividades lúdicas o professor pode trabalhar no ambiente escolar, jogos e brincadeiras, usar diferentes materiais, que contemplem o ensino pedagógico proposto, de forma divertida, e significativa para os alunos. É através dos jogos, brincadeiras e brinquedos que a criança entra no mundo imaginário, reproduzindo a realidade por elas vivida, desenvolvendo suas habilidades e capacidades, resolvendo problemas que podem surgir durante uma brincadeira, tomando iniciativas, autonomia, e confiança em seus atos. A prática Ludopedagógica facilita o trabalho pedagógico em sala, de forma que o aluno se sinta instigado a participar das atividades, concentre sua atenção, seja curioso para aprender, criativo para inovar, criar, montar e recriar. É nesses momentos que o professor deve ser inovador em suas atividades, para que a criança sinta prazer na realização da tarefa, se sinta instigado, de forma natural e espontânea. O lúdico é como um potencializador na educação, despertando nas crianças o desejo de aprender, o gosto pelo aprender, a vontade de voltar a escola, tornando o ambiente escolar mais atrativo e dinâmico.

Ao longo da pesquisa podemos observar os avanços do lúdico em sala de aula. O que era visto apenas por “brincadeiras”, atualmente são vistos como “atividades pedagógicas”, ou seja, o brincar ganhou espaço nas atividades escolares, a fim que é essencial no trabalho do pedagogo, promovendo o desenvolvimento da criança, cabendo ao professor criar esse tempo, oportunizando momentos em que a criança é livre para se expressar, manusear, explorar, palpar objetos e brinquedos. Fica evidente em toda pesquisa a importância do brincar na Educação Infantil na vida da criança. Assim, buscamos durante o trabalho, reunir informações e conhecimentos que fossem significativos para a prática ludopedagógica, frisando a relevância da ludicidade nos anos iniciais.

Percebe-se então a grande importância dos jogos, brincadeiras e brinquedos para a prática ludopedagógica. O brinquedo desempenha um papel fundamental nessa prática, sendo um suporte imprescindível para que a brincadeira aconteça, e conseqüentemente os momentos

lúdicos sejam produtivos. O brincar estimula o desenvolvimento da criança, criando facilitadores para o desenvolvimento. O jogo é muito importante, sendo outro suporte para a brincadeira, o que proporciona às crianças momentos que sintam vontade de aprender, a querer jogar, conquistar, ganhar, libertar a curiosidade e despertar o prazer de jogar, sendo o jogo, uma maneira de aceitação fácil pelas crianças. Diante disso, as crianças sentem à vontade de querer jogar com o outro, sentimentos de disputa, provocam emoções e sentimentos para a criança. É necessário que o pedagogo em seu planejamento de atividades pedagógicas, inserida essas ferramentas ludopedagógicas, como foi citado, os jogos, as brincadeiras e diversos materiais, para que os alunos usem a imaginação e a criatividade.

O aprender na Educação Infantil é um processo necessário e que merece muitos estudos sobre tal tema. Deve ser um assunto discutido e revisto pelos pedagogos, a fim que se aprimore suas práticas educativas ao longo do ano nas instituições escolares. A criança não necessita apenas receber o conhecimento, ela precisa querer aprender, para que o processo de ensino-aprendizagem seja eficaz, e tenha sentido para a criança. Uma criança com “sede” de conhecimento irá longe a seu desenvolvimento, ela se sente desafiada, faz perguntas e procura respostas.

Ao longo do trabalho, frisamos que as atividades lúdicas não são apenas “passatempo”, como observamos no decorrer da pesquisa, são atividades que auxiliam o pedagogo em processo de aprendizagem do indivíduo. O brincar é um direito da criança, e é dever do professor proporcionar momentos que contemplem esse direito, em prol de uma educação de qualidade.

Ao fim desta pesquisa, devido simplesmente ao tempo, momento e espaço, consideramos que a ludicidade no desenvolvimento infantil é indispensável, contribui nas práticas escolares da Educação Infantil e a criança nos anos iniciais pode aprender brincando, se divertindo, socializando, compreendendo o mundo dentro dos parâmetros de criança, tempo de criança e não de um adulto em miniatura. É importante e necessário que o pedagogo reveja seu planejamento de suas atividades pedagógicas, voltando-se para uma prática mais eficaz, significativa e que fortifica o desenvolvimento da criança na escola, sempre respeitando suas capacidades e fases.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. 3ª Ed. São Paulo: Ars Poetica Editora LTDA, 1994.

ALVES, Rubem. **A pedagogia dos Caracóis**. Campinas: Verus, 2011.

ALVES, Rubem. **O desejo de ensinar e arte de aprender**. Campinas: Editora Educar Dpaschoal, 2004.

ALVES, Rubem. **Se eu pudesse viver minha vida novamente**. São Paulo: Verus Editora, 2012.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofia da Educação**. 3ª Ed. São Paulo: Moderna, 2006.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S.A, 1973.

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer, 1995.

BORBA, Ângela Meyer. **A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil**. Revista Criança do Professor de Educação Infantil, n. 44, p. 12-14. Brasília: Ministério da Educação, 2007.

BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências (ECA). **Diário Oficial da República Federativa do**

Brasil, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm> Acesso em: 20 set. 2020.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília, DF: MEC, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Básica Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil/Ministério da Educação**. Volume 1. Brasília - DF: Secretaria de Educação Básica, 2006.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Medicas, 1998.

DICIONÁRIO VIRTUAL PRIBERAM DA LÍNGUA PORTUGUESA, 2008-2020. Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/INFANCIA>> Acesso em: 20 de agosto de 2020.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica**. Apostila. Fortaleza: UECE, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Educação**. 1ªEd. São Paulo: Editora Cortez, 1997;

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 10ªEd. Petrópolis: Editora Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 1ªEd. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1ªEd. São Paulo: Pioneira, 1994;

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: editora Atlas, 5ª ed. 2003.

LOCKE, John. **Ensaio acerca do entendimento humano**. Tradução: Anoar Aiex. 1ªEd. São Paulo: Editora Nova Cultura Ltda., 1999.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança**: a importância do brincar, atividades e materiais. 2ª Ed. São Paulo: Loyika, 1995.

OLIVEIRA, Vitor Marinho. **O que é Educação Física**. São Paulo : Editora Brasiliense,2004.

PIAGET, Jean. **A equilibrção das estruturas cognitivas**. Tradução: Daniele Saheb. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação**. Tradução: Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução: Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos em Psicologia**. Tradução: Trad. Maria A.M. D'Amorim. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

TEIXEIRA, Sirlândia. **Jogos Brinquedos, Brincadeiras e Brinquedoteca**. Rio de Janeiro: Walk Editora, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da mente**. 4ª Ed. Tradução: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da mente**. 1ª Ed. Tradução: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 2ª Ed. Tradução: Jefferson Luiz Camargo São Paulo: Martins Fontes, 1989.