

O lúdico na educação infantil: Um relato de aprendizagem significativa no processo de desenvolvimento intelectual e de interação social da criança.

(The playful in early childhood education: A significant learning report on intellectual development and the child's social interaction)

Marlete Dacroce

*Instituto de educação profissional Treinamento e Desenvolvimento de Ensino IEPES-
Sinop Mato Grosso - Brasil*

Celina Saraiva Frazão

Escola M. de Ensino Fundamental Magalhães Barata Ilha do Marajó Pará- Brasil

Páginas 114-128

Fecha recepción: 2-06-2016

Fecha aceptación: 30-09-2016

Resumo.

Este artigo relata a utilização do lúdico na educação infantil, frente a uma aprendizagem significativa que valoriza a história e os aspectos sócio-culturais das crianças do Pré II do (CMEI-Alvorada) de Sinop/MT em 2015. A pesquisa buscou observar a maneira que os jogos e as brincadeiras eram trabalhados enquanto conteúdo junto às crianças identificando as contribuições para o processo ensino e aprendizagem, se a ludicidade desenvolve os vários aspectos da criança enquanto construção de novos saberes. A investigação teve cunho qualitativo, do tipo descritivo com paradigma interpretativo, utilizou-se da observação participante da elencando experiências lúdicas vivenciadas pelas crianças. Percebeu-se que as atividades lúdicas quando bem planejada e orientada contribui de maneira positiva auxiliam o desenvolvimento integral da criança; psicológico, cognitivo, físico motor e social, favorecendo a construção dos valores éticos.

Palavras-Chave: Lúdico; educação Infantil; jogos; brincadeiras; desenvolvimento.

Abstract.

This paper reports the use of the play in early childhood education, compared to a significant learning that values the history and socio-cultural aspects of children Pre II (CMEI-Alvorada) of Sinop/MT in 2015. The research sought to observe the way the games and the games were worked as content with the children identifying contributions to the teaching and learning process, the playfulness develops the various aspects of the child while construction of new knowledge. The research was qualitative nature, descriptive with interpretative paradigm, was used from the participant observation of elencando recreational experiences of the children. It was noticed that the play activities when well planned and targeted contributes positively to help the development of children; psychological, cognitive, physical and social engine, favoring the construction of ethical values.

Key-words: Playfulness; child education; games; games; development.

1.-Introdução.

A infância para a criança é o início do processo de descoberta do mundo existencial. Para que essa construção se solidifique a criança faz uso de coisas e objetos que de alguma forma tenha significado. Com isso, o jogo e a brincadeira aparecem como fundamental, um direito, uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças.

Borba (2014) apontam para a necessidade de que a criança interaja com os objetos por meio, dos jogos e das brincadeiras, para assim, ir construindo o seu mundo, a sua personalidade de fundamental importância para o entendimento do próprio comportamento do adulto, a partir se gestos, atitudes e comportamentos para o desenvolvimento integral e crítico.

A ludicidade hoje faz parte da atividade humana, caracterizam-se pelo ato espontâneo, funcional e satisfatório. Na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento vivenciado. Para Vygotsky (1999) os jogos e as brincadeiras são entendidos como uma atividade social, cujo elemento tem caráter específico e essencial para a construção da personalidade, bem como compreensão de própria realidade.

As brincadeiras e os jogos também podem contribuir quanto às inquietudes da criança no cotidiano, quando planejadas alicerçada nos objetivos da educação infantil. Assim pode ser considerada uma estratégia de ensino, um conteúdo significativo no desenvolvimento bio-psico-social das crianças. Assim sendo, se buscou analisar se o lúdico quando planejado e trabalhado como um conteúdo significativo para as crianças favorecem desenvolvimento intelectual e propicia a interação social, se é possível identificar as contribuições dos jogos e as brincadeiras e qual a forma mais indicada, de se trabalha o lúdico na educação infantil.

Dado o entendimento da ludicidade na vida das crianças como algo extremamente importante e necessário, como se representasse o próprio ar, pode-se dizer que o lúdico para a criança está associado à própria existência Dacroce (2015). Cabe a escola rever a relevância dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar como algo espontâneo que reflete os seus próprios sentimentos, as fantasias, as ansiedades e desejos. Atividades ainda, que simples e primárias, estão carregadas de significação do seu ser, brincando a criança se identifica como personagem, desenvolve a auto-estima, se constrói enquanto pessoa, socialização, interage, associa e compara sua vida com as regras e limites dos jogos e das brincadeiras.

Assim sendo, os jogos e as brincadeiras necessitam estar no planejamento escolar e das práticas pedagógicas, uma vez que as mesmas têm a capacidade de estimular o desenvolvimento (cognitivo, motor, psicológico e social), ainda, tem um valor importantíssimo para a construção do conhecimento, pois, nesta fase aflora a imaginação, a criatividade, espontaneidade para a construção do sistema de representação quanto à leitura e a escrita do mundo social.

Brasil (2016) esta se apresenta como um fazer mais amplo que se relaciona não somente a presença de jogos e brincadeiras, mas, também a um sentido maior (atitude do sujeito envolvido na ação), mas, se refere a um prazer de celebração num envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.

O lúdico na educação infantil para Miranda (2013) é um dos instrumentos muito importante para fomentar um aprendizado de qualidade para as crianças, partindo de uma aprendizagem significativa que promova o desenvolvimento das habilidades fundamentais das crianças nesse processo. O trabalho tem a finalidade compreender a inserção da criança nas atividades lúdicas no contexto da educação infantil e os reflexos dessa prática em seu desenvolvimento integral.

2.-Fundamentação teórica.

2.1.-Conceito de Lúdico.

Falar das relações do homem com jogos, brinquedos e brincadeiras é voltar às civilizações da antiguidade, como egípcia, babilônica, chinesa, asteca, dentre outras, onde já existia uma cultura lúdica. Há registros de brinquedos que eram, na verdade, miniaturas de objetos do universo dos adultos. O homem brinca porque sua natureza é simbólica, e ele necessita fazer esse trânsito entre o material e o imaterial, para se relacionar com a natureza, com o transcendente, consigo mesmo. Ao fazer isso, ele realiza sua essência de ser criativo, produtor e usuário de cultura.

Desse modo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive. As brincadeiras experiências ao longo do tempo também estão vivas na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um. Uma vez que o ato de brincar é parte integrante da vida do ser humano.

Na antiguidade, o brincar era uma atividade característica tanto de crianças quanto dos adultos. Na visão de Platão, “o aprender brincando” Macedo (2005, p. 16) o brincar era o mais importante e deveria ser ressaltado no lugar da violência e da repressão. Já Almeida (2001, p. 16) considerava “que todas as crianças deveriam estudar de forma atrativa, sugerindo como alternativa a forma do jogo”, relata também, que na prática dos jogos os povos egípcios, romanos e maias, ensinavam valores, conhecimentos, normas e padrões de vida com a experiência dos adultos, aos mais jovens.

Entretanto, os jogos e as brincadeira para a Igreja eram consideradas uma afronta, vistos como “imorais”, sua prática não era admitida, apesar de serem praticadas livremente. Kischimoto (2008) coloca que a maneira lúdica de ensinar, perdeu espaço com o crescimento do Cristianismo, pois, era favorável a uma educação rígida, disciplinadora, que proibia os jogos e as brincadeira.

2.2.-O Lúdico na educação no Brasil.

Com a Companhia de Jesus, fundada por Ignácio de Loyola, no século XVI, viu-se a grande importância dos jogos para o ensino, e começaram a introduzi-lo oficialmente. Segundo Almeida (2001), os Jesuítas são os primeiros a utilizar os jogos, de forma disciplinadora. Após este pontapé inicial, por parte dos Jesuítas, também outros teóricos contribuíram para a fixação do lúdico na educação.

Ao se referir ao lúdico como forma inovadora para o ensino, formas novas e prazerosas de aprender. Borba (2014) diz que no século XVI surge os jogos educativos, visando o ensino didático, para a aquisição de conhecimento, que de certa forma iriam aliviar as aulas maçantes e teóricas, a partir daí criaram-se os Jardins de Infância, caracterizado os jogos e a brincadeira pelas ações de liberdade e espontaneidade como um processo natural, surgido da necessidade do desenvolvimento mental da criança, destacando os jogos e brincadeiras como processos formativos.

Macedo (2005) por sua vez, informava uma proposta de ação aos jogos e brincadeiras, para ele, a criança para se desenvolver, precisaria mais do que apenas olhar e escutar, e sim atuar e produzir por meio de brincadeiras produtivas, as crianças localizariam o seu conduto de expansão para educação, onde a criança contrai o primeiro aspecto do mundo e é através deles que a mesma entra no mundo das relações sociais, desenvolvendo os sentidos comuns e científicos, com iniciativas e subsídio mútuo.

Piaget (1978), Vygotsky (1999) articulam o discurso aos processos interiores relacionados com o procedimento comportamento Platão anota os primeiros fragmentos na ideia de que aprender brincando é eficaz, com isso fez-se a oposição de utilizações da violência e da repressão. Com este mesmo formato de visão, Aristóteles seu sucessor, materializava a educação de crianças com atividades no brincar, seria uma forma de ocupações; uma maneira de preparo para a vida futura.

Somente com o Renascimento o jogo e o brincar trocam de elemento repressão e incorporando-se assim no cotidiano dos jovens, não como diversão e sim como tendência natural do ser humano para a aprendizagem e a criança como um ser dotado de caráter distinto do adulto, assim atinge o século XVIII, aceitando a criação de ampliação para educar as crianças.

2.3.-A criança e o ato de Brincar.

O Brincar para a criança Dacrocce (2015) é “necessidade” é a expressão das (alegrias, tristezas, frustrações, cuidado, respeito, responsabilidade, organização, planejamento, amizades, regras-limites, criatividade, autonomia e auto-confiança), brincar é fantasiar é representar através das impressões o que vivencia no seu dia a dia, aprende e por meio das brincadeiras reproduz. O brincar proporciona a troca de pontos de vista diferentes, auxiliando na criação de interesses comuns, uma razão para que se possa interagir com o outro. Por isso, o brinquedo tras em cada

momento da vida da criança, uma função, um significado diferente e especial, o elemento possibilitador Bio-psico-social aos avanços afetivos e cognitivos, auxiliando-a a pensar, a repensar e relacionar a outras vivências.

A brincadeira, além de desenvolver uma série de atividades lúdicas no processo assume a função de promover o desenvolvimento da criança enquanto indivíduo, e a propiciar a construção de si próprio. No entanto, a brincadeira não pode ser considerada uma atividade complementar, mas, sim uma atividade fundamental que necessita de planejamento para a prática pedagógica. Quando o brincar não serve para auxiliar a ação docente para resultados em relação à aprendizagem; conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades, nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixando de ser brinquedo para tornar-se um simples material pedagógico (Kishimoto, 2008, p.14).

Para Piaget (2003) os jogos e as brincadeiras não podem apenas como divertimento para gastar energia, ao contrário o lúdico favorece o desenvolvimento físico, cognitiva, afetiva e moral. Por ele se processa a construção de conhecimento e principalmente nos períodos (sensório-motor e pré-operatório), as crianças agem, desde pequenas, estruturando seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, depois à representação e, finalmente, à lógica. Deste modo, as crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, se esforçam para superar os obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

3.-Metodologia.

A pesquisa trata de um estudo qualitativo do tipo descritivo. Segundo Sampieri, Collado e Lúcio (2008), enfoque qualitativo serve para compreender um problema humano ou social, por meio, da elaboração de um desenho construído e desenvolvido no contexto natural. O próprio contexto serve para a pluralidade na coleta dos dados interessando-se pela significação.

A pesquisa descritiva para González Fernández e Camargo (2014) descreve características de um conjunto de sujeitos ou áreas de interesse. Sampieri, Collado e Lucio (2008) busca especificar as propriedades, características e o perfil de pessoas, grupos, comunidades, processos, objetos de qualquer outro fenômeno e assim fazer uma análise sobre o mesmo.

A pesquisa de campo foi realizada no Centro Municipal de Educação Infantil CMEI/Alvorada, durante 15 dias do mês de março de 2005 no Município de Sinop/MT. A amostra da pesquisada compreende (28) Crianças do Pré II e com idade de 5 a 6 anos e (01) professora titular, identificada como (P-D). Os dados da pesquisa foram coletados mediante à técnica de observação participante, quando os dados são obtidos no contexto natural com um certo controle interno. Com essa técnica foi possível explorar a realidade. As informações coletadas foram relatadas e posteriormente analisadas conforme.

O paradigma centra-se na análise interpretativa da “vida social se gera e se mantém tanto pelas interações entre os sujeitos como por seu comportamento em comunidade a conduta social não se pode explicar sem ter em conta as interpretações particulares dos sujeitos” González; Fernández e Camargo (2014, p.49).

4.-Questão ética – Resolução 466/12 do CNS.

Atendendo ao que estabelece a Conselho Nacional de Saúde (CNS), considerando o disposto, quanto ao respeito pela dignidade humana principalmente das crianças, bem como, o desenvolvimento e o engajamento dos valores éticos, que é inerente ao desenvolvimento científico e tecnológico, tendo como compromisso de, a priori, conscientização e o (anonimato) dos envolvidos no processo dessa pesquisa, os objetivos e metodologia aplicada para o desenvolvimento da mesma assim como os resultados obtidos após a realização. Nesta oportunidade, foi solicitado junto aos pais das crianças um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), bem como firmada a autorização para a realização da mesma, sendo que a mesma foi matéria de reportagens da TV local.

5.-Discussão dos Resultados.

No de março de 2015, a (P-D) estava um projeto o qual destacava a “Valorização do ser Humano” tendo por objetivo formar pessoas melhores para o mundo alicerçada nos valores éticos essenciais para a vida. A qual aproveitava todos os momentos para construir brincadeiras e jogos juntamente com as crianças e seguia a todo instante orientando e intervindo de forma lúdica, no intuito de favorecer a construção desses novos saberes dentre eles estavam elencados: Respeito, Responsabilidade, Disciplina, Compaixão, Perseverança, Honestidade, Trabalho, Cuidado, Justiça, Generosidade, Lealdade, Gratidão, Confiança, Dignidade, Amizade, Organização, Otimismo.

5.1.-Brincar Direcionado (rotina).

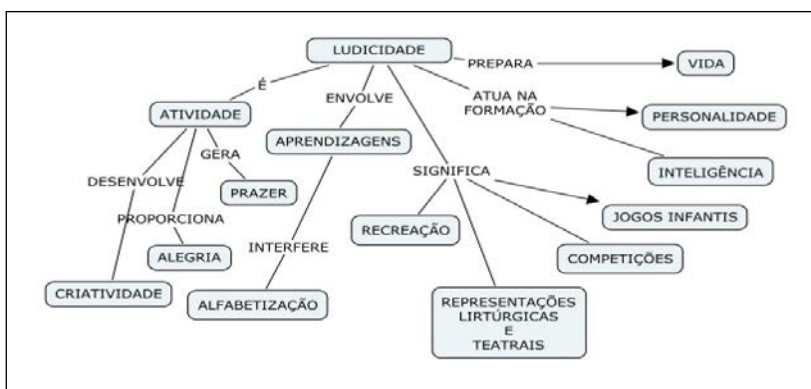
Durante o mês de março o valor ético para a prática pedagógica era o “Respeito”. Neste trabalho registramos apenas algumas atividades das quais foram trabalhadas das quais nos chamaram a atenção. Pode-se dizer que a (P-D) fazia da sua aula uma brincadeira constante, desde a acolhida. As crianças eram recepcionadas sempre com uma canção que valorizava o (Nome) das crianças com gestos, palmas e danças. Neste momento já aproveitava entregar as crianças bonequinhos fantoches de palitos coloridos (meninos e meninas), com a sequencia numérica a dança dos números em ordem crescente e decrescente por meio de canções de roda.

Na sequência o Crachá (música que destava o nome) depois iam até o cartaz de pregas dançando pulando ou imitando um animal para colocar seu nome junto à letra inicial dizendo a letra inicial. Cantando as crianças aprendiam, repetiam canções que destacavam “o respeito e a amizade”, sempre envolvendo conteúdos que

propiciassem o desenvolvimento da motricidade, do aspecto cognitivo bem como dos psico-sociais.

Ao brincar as crianças novas forma de se relacionar, de desejar algo fictício, Vygotsky (1999, p. 114-117) “a criança costuma ir além de seu comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, ao interagir com o brinquedo é como se ela fosse maior do que é a sua própria realidade”, podendo naquele momento viver como super heróis e ou heroínas de direito. A ludicidade quando bem planejada vai muito além do brincar, ela envolve, desenvolve a aprendizagem, atua e prepara para a vida.

Figura 1: A importância dos jogos e brincadeiras para a criança



Fonte: Schroer (2014).

Na sequência a (P-D) fazer a leitura oral de uma história (Contos e ou Fábulas) que tivesse relação com o tema (Respeito) as estratégias de leitura eram variadas, mas antes combinadas com as crianças onde e com. A leitura oral pela professora era explorada ao máximo desde a capa com previsões, com o título se levantava as hipóteses sobre a história, durante a leitura as inferências para instigar a participação ao mundo imaginário, ao final a confirmação do final da história, com reforço positivo aos as crianças.

Depois era feita a reflexão sobre a moral da história o que cada um pensava sobre, sempre que possível a dramatização. O brincar é uma linguagem, a das mais sérias de que a criança faz uso, linguagens essas que farão com que à criança, na sua personalidade e subjetividade, façam a releitura da realidade, para compor-se uma pessoa de desejo, inteligência, corpo e organismo. Cunha (1994, p. 9) “o brinquedo é um convite ao brincar, porque facilita e enriquece a brincadeira, proporcionando desafio e motivação”.

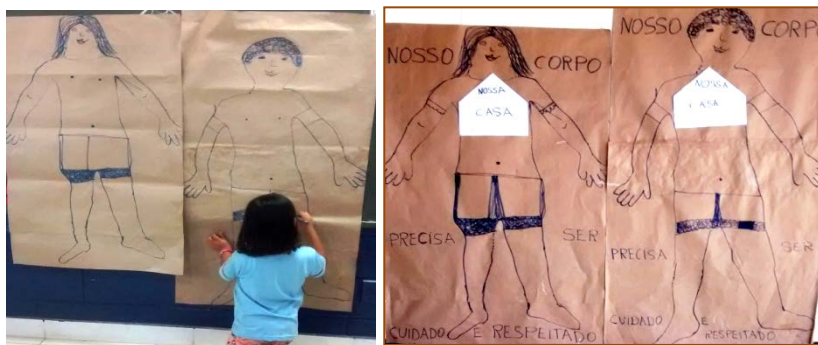
As atividades pedagógicas sempre muito bem exploradas ludicamente seguindo sempre o roteiro um roteiro, planejamento temático (o respeito), primeiramente a (P-D) explorou o significado da palavra casa com as crianças. Como é sua casa? Quem

vive nela? O que tem na casa? Como pode ser a casa? Quem pode entrar na nossa casa? Quando podem entrar na nossa casa?

Essa exploração sempre feita, por meio, de músicas, desenhos, quebra cabeças e dramatizações..., enfim, a criatividade sempre em alta. Depois uma comparação entre a casa e o nosso corpo explorando com as crianças, a semelhança do nosso corpo com a nossa casa. Como é nosso corpo? de que é feito? As partes do nosso corpo? Qualquer pessoa pode tocar o meu corpo? Quem pode? Quem não pode? Se alguém tocar no meu corpo sem minha permissão o que acontece?

Então um menino e uma menina deitam sobre o papel após são contornados por colegas, o destaque nesse momento é o respeito com o outro. Frase repetida pelas crianças “Devo respeitar meu colega do mesmo jeito que eu quero ser respeitado”... “ainda, nosso corpo nossa casa precisa ser cuidado e respeitado”, então as crianças fazem um trabalho com origami (dobradura de uma casa).

Figura 2: Comparativo, do corpo da criança para com a casa.



Fonte: A própria pesquisa (2016).

A ludicidade, além de contribuir, na formação da criança, possibilita um conhecimento sadio, um enriquecimento permanente, por meio, de uma prática democrática numa produção séria de conhecimento. “Sua prática exige uma participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social, tendo em vista o compromisso de transformação para a modificação do meio” (Almeida, 2000, p.57).

5.2.-O brincar livre.

A brincadeira livre pode ser conceituada como um lúdico informal, no ambiente escolar: este pode ser passeios, de comunicação, de informação, de descobertas, de assistir filmes, enfim, jogos e brincadeiras, que mesmo sendo de iniciativa da criança e sem a intenção educativa, assumem característica de aprendizagem relevantes para ela, e que se mediado pelo educador o conhecimento prévio, possibilita aquisição de novos conhecimentos ao apropriar-se da cultura lúdica.

Na brincadeira livre a (P-D) oferecia um leque de opção de brinquedos e brincadeiras das quais as crianças já conheciam, assim as crianças iam formando grupos afins, para a brincadeira ou o jogo. A (P-D) sempre quando surgia um brinquedo novo exigem-se mais a atenção e a mediação para este grupo até que construíssem às regras do jogo no intuito de evitar conflitos, assim, democraticamente. Desta forma, em todas as brincadeiras novas eram criados os acordos lúdicos do que podia... e o que não podia...e as consequências pra quem não cumprisse o acordo.

Figura 3: A importância dos acordos.



Fonte: Borba (2006).

A brincadeira humana neste caso interpreta o contexto social e cultural, por isso, é preciso efetivamente romper com esse mito de que da brincadeira natural livre que a criança já sabe brincar. Ela não sabe, ela aprende quando entra no universo da brincadeira a partir das relações que estabelece com o seu meio, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. “Não existe na criança uma brincadeira natural, a brincadeira é um processo de relações inter individual, relação de uma pessoa com a outra, portanto, de cultura” Brougère (2001 p. 97-98).

5.3.-Brincadeiras do faz de conta.

Na brincadeira do faz de conta, as crianças reproduziam atitudes, gestos e palavras das quais elas vivenciavam com a família e na escola. Nos primeiros dias, as meninas brincavam de casinha e com as bonecas, mas, as relações expressavam os ambientes hostis e agressivos, em especial uma menina que batia agressividade e proferia palavras agressivas contra a sua suposta filha (a boneca). Meninos que ao invés de brincar jogavam os carrinhos e muito curioso os meninos não brincavam de casinha e nem as meninas de carrinho. Muito egocentrismo e pouca solidariedade.

“Desta forma, a brincadeira de faz-de-conta pode proporcionar oportunidades significativas para o desenvolvimento global da criança pequena, tornando-a um ser

social, trazendo benefícios emocionais, que são os construtores de auto-expressão, permitem igualmente desenvolver competências cognitivas na medida em que compreendem os diferentes papéis dos adultos" (Barbosa, Volpini, 2016, p. 04).

Partindo do desenvolvimento do valor elencado (respeito), as crianças foram incorporando novos hábitos e respeitar mais o colega, quando por ventura quisessem um determinado brinquedo que estava em mãos do outro com o passar dos dias foram aprendendo a pedir emprestado.

E dia a pós dia meninas passaram a reproduzir as atitudes e os gestos da (P-D), do nada um menino montou sua casinha com seus fogões uma criança questionou. "Isso é brinquedo de menina?" No mesmo instante, "[...] outros disseram não existe isso temos os mesmos direitos meninas podem brincar de casinha e boneca e meninas de carrinho né... professora?". Assim sendo alicerçado no valor ético respeito às crianças construíram um novo conceito de que não existe brinquedo para o menino e, ou para a menina e sim, todos podiam brincar de forma igual, o mais importante era o respeito.

Figura 4: O faz de conta: Casinha, Alimentos, invenções, família e Escola...



Fonte: A própria pesquisa (2015).

Pode-se perceber que um trabalho quando tem sentido significado para a criança ela automaticamente incorpora a sua realidade transformando a posta até então. O brinquedo aparece como uma oportunidade de desenvolvimento cunha (1988) é como um convite que facilita e enriquece a brincadeira, proporcionando motivação, traduzindo o mundo real na realidade infantil.

A visão do brincar é uma atividade humana, criadora, na qual a imaginação, fantasia e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação e reação, com novas formas de construir as relações com os outros sujeitos Vygotsky (1999, p. 35).

Ainda, as crianças diariamente faziam a sua própria (auto-avaliação de forma coletiva) alicerçada nos propósitos do respeito e estes sempre com reforços positivos e ou, negativos conforme acordos estabelecidos pela própria classe. Para reforçar o

fechamento da temática (Valor-Respeito) foi confeccionado em classe um brinquedo com duas garrafas (pety), duas cordas e quatro pedaços de mangueira de gás.

O brinquedo foi intitulado de Vai e Vem: do qual as crianças construíram um conceito que equivale à lei do retorno “tudo o que fazemos para o colega de bom ou de ruim vai e volta para gente”. Depois a turma do Pré II, no pátio passou a ensinar os colegas das outras turmas, quanto ao jogo bem como, o significado do jogo.

“A brincadeira do faz-de-conta transmite para as crianças estímulos do meio social em que está vivendo, fazendo com que elas imitem as pessoas e transformem objetos em outros, porque nas brincadeiras as crianças são responsáveis por si mesmas, realizam suas vontades e desejos, exercitando então, uma construção no processo de experimentações” (Barbosa, Volpini, 2016, p. 04).

Figura 5: O Brinquedo (Vai-Vêm) Respeito



Fonte: A própria pesquisa (2015)

Para fundamentar um pouco mais o trabalho a figura abaixo retrata os benefícios dos jogos e das brincadeiras que quando bem, planejados partindo da realidade da criança com brincadeiras significativas produzem resultados excelentes em todos os (aspectos; físicos, cognitivos, didáticos e sociais). A brincadeira, ao mesmo tempo, identifica e diversifica os seres humanos em diferentes tempos e espaços, uma forma de ação que contribui para a construção da vida social coletiva. Brincando, elas se aproximam, desenvolvem sua criatividade e estabelecem relações entre os objetos culturais e a natureza.

Figura 6: Os jogos e brincadeiras e os aspectos do desenvolvimento da criança



Fonte: Schroer (2014).

O brincar para Cunha (2000) é uma linguagem das mais sérias para a criança, linguagens essas que farão com que à criança, em sua subjetividade, façam a releitura da realidade, para compor uma pessoa de desejo, de inteligência, corpo e organismo, desta forma, o brinquedo é um convite ao brincar, facilita e enriquece proporcionando desafio, motivação.

Deste modo, ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação, a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o crescimento mental e a adaptação social.

Assim sendo, a vivência lúdica na educação infantil abre caminhos para a integração de vários aspectos do ser humano, na esfera emocional, corporal, cognitiva, espiritual, possibilitando a participação efetiva criança e professor a se percebem enquanto seres únicos importantes e melhores para si mesmas e para o mundo, implicando em um enfrentamento mais autêntico frente às suas dificuldades apresentadas. Deste modo, é fundamental que a família, a escola e a criança forme um tripé que sustente essa etapa essencial na vida da criança.

Conclusão.

O lúdico favoreceu a construção de conceitos de regras psico-sociais, bem como nos aspectos físicos e cognitivos. Assim, o lúdico veio proporcionar um desenvolvimento sadio e harmonioso para as crianças, mas, é preciso saber entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela.

Quanto mais espaço lúdico as unidades escolares e a sociedade proporcionar, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva a criança será. Assim sendo, se propõe, aos educadores infantis, transformar o brincar em trabalho pedagógico para

que experimentem o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

É fascinante ver como as crianças se evoluem em um mundo imaginário e faz deste mundo encantador, para isso buscam-se novas maneiras de ensinar por meio do lúdico uma educação de qualidade que consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança.

Cabe ressaltar que, uma atitude lúdica não é somente a somatória de atividades, é antes de tudo uma, uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola, bem como, de relacionamento com as demais crianças. A brincadeira para a criança é como uma linguagem universal, dessa maneira, a atividade lúdica deve ser explorada no ambiente escolar, a fim de tornar a aprendizagem em um ato prazeroso.

Contudo, as atividades lúdicas propiciam a criança construir sua própria autonomia, aprendendo com os erros e acertos durante a vida, pois, quando uma criança brinca seu mundo transforma em um universo de possibilidades.

Ao brincar a criança entra em um mundo imaginário, estimulando a criatividade enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, o lúdico vem proporcionar um cuidado integral, onde brincadeiras, cantos e danças estão presentes, não para subsidiar o aprendizado, mas para dar mais sentido para a criança desenvolver a sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade, além de aprender a socializar-se com outros.

Bibliografia.

Almeida, M. T. P. (2000). *Os Jogos Tradicionais Infantis em Brinquedotecas Cubanas e Brasileiras*. Universidade de São Paulo: PROLAM.

Almeida, A. M. O. (2001). *O lúdico e a construção do conhecimento: Uma proposta pedagógica construtivista*. Prefeitura Municipal de Monte Mor: Departamento de Educação.

Almeida, A. (2006). Ludicidade como instrumento pedagógico. In: www.cdof.com.br/recrea.

Borba, A. M. (2006). *O brincar como um modo de ser e estar no mundo*. In: Brasil, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ensino Fundamental de nove anos. Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade. 2. Ed, Brasília.

Barboza, L., Volpini, M. N. (2016). *O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário*. In: unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao.

Bertoldo, J. V., Ruschel, M. A. (2006). *Jogo Brinquedo e Brincadeira*. Uma Revisão Conceitual. In: www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm.

- Bomtempo, E. (2001). *A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário*. In: Kishimoto, M, T. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5. ed. São Paulo: Cortez.
- Brasil. Referencial Curricular Nacional. (2016). *O Brincar é uma das Atividades Fundamentais para o Desenvolvimento*. Brasília: MEC.
- Brasil. Referencial Curricular Nacional. (1998). *A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não- brincar*. Vol. 1, Brasília: MEC.
- Brougère, G. (2001). *Brinquedo e Cultura: Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop*. São Paulo: Cortez.
- Chiaradia, L. (2010). *Faz-de-conta na educação infantil; Prevenção de dificuldades e promoção de aprendizagens*. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre.
- Cunha, N. H. S. (2000). *Brinquedoteca: um Mergulho no Brincar*. São Paulo: Maltese.
- Dacroce, M. (2015). *Apostila; Ludicidade na educação infantil*. curso de Educação Infantil. Sinop/MT: Instituto IEPES.
- González, J. A. T., Fernández, A. H., Camargo, C. de B. (2014). *Aspectos Fundamentais da pesquisa científica*. Jaén: MRBEN.
- Kishimoto, T. M. (2008). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 11ª. Ed. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (1994). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 6. ed. São Paulo: Cortez.
- Maluf, Â. C. M. (2006). *A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano*. Cuiabá: Cortez.
- De Miranda, A. B. S. (2013). *O Lúdico na Educação Infantil*. Psicologia escolar. psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/o-ludico-na-educacaoinfantil.
- Macedo, L. (2005). *Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar*. Porto Alegre: Artmed.
- Neves, L. O. R. (2006). O lúdico nas interfaces das relações educativas. In: www.centrorefeducacional.com.br/ludico.htm.

- Piaget, J. (1978). *A Construção do Real na Criança*. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, J. (1971). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogos e sonhos, imagem e representações*. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, J. (2003). *Seis estudos de psicologia*. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense.
- Oliveira, Z. M. et al. (2002). *Creches: Crianças, Faz de conta & cia*. 11. ed. Petrópolis: Vozes.
- Oliveira, Z. R. de. (2005). *Educação Infantil: fundamentos e métodos*. 2. ed. São Paulo: Cortez.
- Vigotsky, L. S. A. (1999). *Formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.
- Schroer, V. M. (2015). *A criança no ciclo de alfabetização*. PNAIC. In: pt.slideshare.net/veramarlizeschroer/slides-ludicidade.
- Sampieri, R. H., Collado, C. H., Lucio, P. B. (2008). *Metodologia de Pesquisa*. Tradução Fátima Conceição Murad, Melissa Kassner, Sheila Clara Dystyler, 3 ed. São Paulo: McGraw-Hill.
- Dos Santos, A. C. (1998). *Jogos e atividades lúdicas na alfabetização*. Rio de Janeiro: Sprint.
- Velasco, C. G. (1996). *Brincar: o despertar psicomotor*. Rio de Janeiro: Sprint.