



FACULDADE CALAFIORI

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

RAQUEL PESSOA MELO

**ORIENTADORA: FABÍOLA DANTAS A. NOBRE A. DE
CARVALHO**

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO - MG

2010

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RAQUEL PESSOA DE MELO

Monografia apresentada a Faculdade Calafiori, como parte dos requisitos para obtenção do título de Especialista em Psicopedagogia Institucional.

Orientadora: Prof. Fabíola Dantas A. Melo A. de Carvalho.

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO – MG

2010

Devemos procurar, pois, em cada erro da criança, buscar as atividades que devem ser propostas e estimular seu desenvolvimento.

Adriana Flávia S. O. Lima

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PSICOPEDAGOGIA INSTITUCIONAL

AVALIAÇÃO: () _____

Professor Orientador

Professor Avaliador da Banca

Professor Avaliador da Banca

São Sebastião do Paraíso – MG

2010

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, pelo incentivo e apoio, e por compreenderem a minha ausência durante a realização deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente, a Deus por ter me dado este grande presente, que é a vida. Aos meus pais Marlene e Joaquim, pois foram as pessoas com as quais sempre pude contar.

A mestra Fabíola Dantas, por sua competência, dedicação e disponibilidade como minha orientadora.

E por todos os professores que se esforçaram e contribuíram realmente para a aquisição do conhecimento que hoje possuo, e que me ajudaram a concretizar este meu sonho.

SUMÁRIO

| | |
|--|------|
| LISTA DE ABREVIATURAS..... | viii |
| RESUMO..... | ix |
| 1- INTRODUÇÃO..... | 10 |
| 2- CONSIDERAÇÕES E CONCEPÇÕES SOBRE O ENSINO INFANTIL..... | 12 |
| 2.1 A Importância do Ensino Infantil..... | 12 |
| 2.2 Objetivos Gerais da Educação Infantil..... | 14 |
| 2.3 Propostas do Referencial Curricular para a Educação Infantil..... | 16 |
| 2.4 Tendências Pedagógicas do Ensino Infantil..... | 17 |
| 3- JOGOS E BRINCADEIRAS NO APRENDIZADO INFANTIL..... | 20 |
| 3.1 A Importância do Brincar..... | 20 |
| 3.2 As Vantagens dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil..... | 24 |
| 3.3 O Uso da Atividade Lúdica na Vida da Criança..... | 29 |
| 4- O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE TRABALHO..... | 33 |
| 4.1 O Conceito de Lúdico e Suas Funções..... | 33 |
| 4.2 A Formação Lúdica do Professor..... | 35 |
| 4.3 O Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem da Leitura e Escrita..... | 38 |
| 5- JOGOS, BRINCADEIRAS E ÁREAS ENVOLVIDAS NA CRIANÇA..... | 41 |
| 5.1 O Jogo..... | 41 |
| 5.2 As Brincadeiras..... | 43 |
| 5.3 Habilidades Motoras: Percepção Tátil, Auditiva e Visual..... | 44 |
| 5.3.1 Percepção Tátil..... | 45 |
| 5.3.2 Percepção Auditiva..... | 45 |
| 5.3.3 Percepção Visual..... | 46 |
| 5.4 Esquema Corporal..... | 47 |
| 5.5 Estruturação Espaço-Temporal..... | 48 |
| 5.6 Equilíbrio..... | 48 |
| 5.7 Pensamento e Estruturas Cognitivas..... | 49 |
| 5.8 Letras e Palavras..... | 49 |
| 5.9 Matemática..... | 50 |
| CONCLUSÃO..... | 51 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 53 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Art. = Artigo.

LDB = Lei de Diretrizes e Bases.

RCNEI = Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

SBP = Sociedade Brasileira de Psicomotricidade.

RESUMO

Procurou-se por meio de pesquisas bibliográficas de livros e trabalhos científicos, além de referenciais curriculares nacionais, destacar a seriedade das brincadeiras na Educação Infantil, considerando a reflexão sobre o estudo do lúdico nas escolas como um ponto de partida para novas pesquisas e novos estudos sobre o assunto. Um ponto comum que ressalta em todo trabalho, foi à teoria do desenvolvimento e capacidade socializadora, e que está relacionada com a importância das brincadeiras e neste contexto, com visão para uma proposta pedagógica, voltada para a motivação, as necessidades e interesses da criança, defendendo uma educação democrática e transformadora e o início da formação de cidadãos críticos. Conceitua-se o lúdico (jogo, brinquedo e brincadeira) e a Educação Infantil, suas principais características e modalidades, bem como a necessidade de resgatá-los para as escolas e colocá-lo a serviço do trabalho pedagógico, destacando a valia do jogo de regras e também o jogo espontâneo, lembrando que o brincar traz elementos essenciais como memória, emoção, linguagem, atenção, criatividade, motivação e ação. A importância de se buscar para a criança um tempo e um espaço onde ela sendo ela mesma, possa se colocar no mundo através das atividades autênticas e expressivas incluindo, a expressão corporal, os jogos e principalmente a arte de brincar, mostrando que o professor pode dar vida à escola, onde o fazer da criança é essencial ao processo ensino aprendizagem, a educação deve estar ligada à motivação e ao bem estar do educando. Promover a interação entre o adulto e a criança, a fim de se exercitar e estabelecer ligação com a capacidade da alegria, de senso de humor, de sensação de infância e de fantasia, aspectos que estão sendo esquecidos na vida cotidiana.

Palavras-chave: Lúdico. Brincadeiras. Educação Infantil. Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

Esse tema foi escolhido com o objetivo de refletir a importância da ludicidade na prática pedagógica facilitando o ensino aprendizagem na alfabetização da criança; estudar quais as necessidades que existem dentro da escola para a implantação da cultura do lúdico; reconhecer as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização do lúdico em sala de aula e enfim mostrar os benefícios da ludicidade em uma escola tradicional, favorecendo o desenvolvimento da aprendizagem.

As atividades lúdicas podem desenvolver na criança a atenção, a imaginação, a memorização, enfim, muitos aspectos que estão em andamento no momento em que a criança está na pré-escola. Outro objetivo é evidenciar o papel do professor como mediador, capaz de tornar as suas aulas mais ativas e mais alegres no dia a dia, tendo como aliados o jogo /brinquedo /brincadeira, buscando uma postura de análise, reflexão, identificando interesses e necessidades das crianças, resultando num trabalho pedagógico de acordo com suas realidades, suas experiências, suas emoções e descobertas.

Considerando como um alerta para nós professores, pais e instituições a seriedade das brincadeiras para a Educação Infantil e o que parece ser “perder tempo” é “ganhar tempo”, porque elas se transformam em aprendizagem.

Os efeitos dos jogos e das brincadeiras passaram a ser investigados a partir do momento em que os pesquisadores consideraram a ação lúdica como um método da metacomunicação, isto é, a possibilidade da criança compreender a linguagem e o pensamento do outro.

Especificamente na Educação Infantil, onde se inicia a caminhada do aluno,

que terá uma longa jornada que o aguarda na escola e na vida, é muito importante que o professor resgate a maneira lúdica de ser para que a criança nesta primeira experiência que ajuda a definir o sentido das outras que hão de vir, seja valorizada como criança e tenha espaço, tempo e oportunidade para brincar, recebendo estímulos que irão colaborar para o desenvolvimento e construção do seu conhecimento de maneira mais divertida.

O que importa nas atividades lúdicas não é somente o fruto da atividade realizada, mas a ação de como é realizada, o momento vivenciado, possibilitando a quem vivencia momentos de fantasias e realidades consigo mesmo e com o outro.

1. CONSIDERAÇÕES E CONCEPÇÕES SOBRE O ENSINO INFANTIL

1.1 A Importância do Ensino Infantil

Segundo Haddad (2004), novos paradigmas para a Educação Infantil foram tomando formas na atualidade:

- A escola deixa de ser assistencialista para atender a criança como um todo: em seus aspectos – cognitivo, emocional e social. Perde o estigma de criança-adulta para ser apenas criança;
- Com a mudança das organizações familiares, as transformações sócio-econômicas, houve uma preocupação maior com as crianças pequenas;
- Quando ruas e praças deixaram de ser lugar de encontro e aprendizado coletivo, para se tornarem simples passagens para desconhecidos, o melhor lugar passou a ser o espaço escolar, capaz de se apresentar como candidato potencial a ocupar o lugar de atendimento das necessidades infantis por apresentar-se com dimensões, localização, limpeza e vigilâncias razoáveis;
- Na cabeça dos adultos envolvidos com as escolas das elites, jamais passou a idéia de deixarem seus filhos em locais desconfortáveis. Isso fez com que houvesse melhora nos espaços físicos para a Educação Infantil, considerando que as condições ambientais favorecem ou desestimulam nossas atividades e interesses.

Diversos enfoques ao longo da história do desenvolvimento infantil permitiram avanços apenas no conhecimento da criança e de seu desenvolvimento cognitivo e

psicológico, retardando um pouco a compreensão da criança como ser indivisível, uno, capaz de sentir, agir e conhecer as diversas faces da realidade (HADDAD, 2004). E que segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998, p. 21):

A criança como todo o ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico.

A educação infantil vive então um grande momento. Caem por terra os preconceitos de que a criança nesta faixa etária não aprende significativamente e de que a educação infantil necessitaria separar com rigidez a hora de brincar da hora de aprender.

Assim, no ensino infantil, de acordo com Antunes (2004, p. 42):

“O pensamento criativo, a sociabilidade a arte de fazer, manter e administrar amizades, a consciência essencial do ser e das coisas, as bases do pensamento lógico, a abertura infinita da inteligência, a plenitude das capacidades cognitivas, emocionais e motoras, o sentido da independência, o verdadeiro espírito de iniciativa, a sensibilidade para identificar, analisar e resolver problemas, a criação da hipótese, a segurança na expressão de sentimentos e opiniões, o controle do corpo e a imagem positiva de si mesmo que fundamenta a auto-estima, se constroem nos primeiros anos de vida [...]”.

Já Haddad (2004), lembra que a brincadeira na educação infantil favorece a auto-estima da criança, pois a auxilia a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa e contribui para a interiorização de determinados modelos de adultos, facilitando a sua adaptação social. A auto-estima vai garantir a sua confiança no mundo, sendo determinada pelas atitudes que se tem para com a criança, como afeto, respeito. Constrói-se a consciência de si mesmo, como indivíduo independente dos outros.

No contexto da socialização, a escola constitui instrumento de interação, é onde está relacionada ao desenvolvimento de habilidades sociais que facilitarão a integração posterior da criança.

A concepção de criança é uma noção historicamente construída e conseqüentemente vem mudando ao longo dos tempos, não se

apresentando de forma homogênea nem mesmo no interior de uma mesma sociedade e época. Assim é possível que, por exemplo, em uma mesma cidade existam diferentes maneiras de se considerar as crianças pequenas dependendo da classe social a qual pertencem, do grupo étnico do qual fazem parte das crianças brasileira enfrentam um cotidiano bastante adverso que as conduz muito cedo a precárias condições de vida e ao trabalho infantil (RCNEI, 1998, p. 28).

A Educação infantil tem o papel importante de compreender, reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo, respeitando as suas individualidades e diferenças.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio, nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circundam, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam, e por meio de brincadeiras, explicitam as condições de vida a questão submetidas e seus anseios e desejos (RCNEI, 1998, p. 21).

Assim, percebe-se que além de cuidar, tem ainda a responsabilidade de educar, o que deve estar ligado às concepções de desenvolvimento nas diversas interações e práticas sociais, relacionados à linguagem e variados conhecimentos na construção de uma identidade autônoma.

1.2. Objetivos Gerais da Educação Infantil

Segundo os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI, 1998), o professor deve desenvolver atividades que levem os alunos a:

- Desenvolver uma imagem positiva de si, situando de forma cada vez mais independente, com confiança em suas capacidades e percepção de suas limitações;
- Descobrir e conhecer progressivamente seu próprio corpo, suas potencialidades e seus limites, desenvolvendo e valorizando hábitos de cuidado com a própria saúde e bem-estar. Estabelecer e ampliar cada vez mais as relações sociais, aprendendo aos poucos a articular seus interesses e pontos de vista com os

demais, respeitando a diversidade e desenvolvendo atitudes de ajuda e colaboração. Observar e explorar o ambiente com atitude de curiosidade, percebendo-se cada vez mais como integrante dependente e agente transformador do meio ambiente e valorizando atitudes que contribuam para a conservação. Brincar, expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades;

- Utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas às diferentes intenções e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido, expressar suas idéias, sentimentos, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva; conhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação, frente a elas e valorizando a diversidade (RCNEI, 1998).

No primeiro objetivo, citado acima parece válido destacar simultaneamente, o desenvolvimento, a aprendizagem e a construção do conhecimento e ainda quando se fala de físico, psicológico e intelectual é difícil também de tratar de maneira isolada e nem tampouco se pode dissociar a criança da família e nem do que ela é, e onde vive. É necessário considerar o que ela já sabe, quando chega à escola. Ampliar suas experiências, considerando todo o processo de seu desenvolvimento. No segundo objetivo, são apresentadas duas áreas nas quais a experiência e o conhecimento deverá ser ampliado: a transformação da natureza e a convivência social se referem aos campos de movimentação da criança, tudo que constitui interesse, brinquedo, trabalho individual ou coletivo.

Esses são os campos de movimentação da criança: a dinâmica do mundo mineral, vegetal e animal e a interação das pessoas, a vida em sociedade. Curiosidade, fantasia, criação artística, pensamento lógico-matemático, a linguagem, artes, ciências, estudos sociais, ecologia, enfim, tudo que constitui interesse, assunto de brinquedo ou pesquisa (BRASIL, 1998).

Segundo a Lei de Diretrizes Básicas (LDB) (Art. 29), a educação Infantil objetiva:

I - Proporcionar condições para o desenvolvimento físico, psicológico e intelectual da criança, em complementação à ação da família:

II - Promover a ampliação de suas experiências e conhecimentos estimulando seu interesse pelo processo de transformação da natureza e pela convivência em sociedade.

1.3. Propostas do Referencial Curricular para a Educação Infantil

Os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, apresentam novas propostas para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), evidenciando que o professor deverá trabalhar com uma organização curricular que se concretiza nas seguintes áreas de experiências:

Formação pessoal e social: Com envolvimento para a natureza global e afetiva das crianças, seus esquemas simbólicos de interação com os outros e consigo mesmo; o conhecimento do mundo enfatizando a relação das crianças com a cultura, a construção de diferentes linguagens e as suas relações com os objetos do conhecimento (RCNEI, 1998, p. 45).

O educador das Instituições Infantis poderá transformá-las em um espaço adequado, seguro, estimulante e atraente para a criança, levando em conta o desenvolvimento da criança nesta fase escolar: as capacidades de ordem física possibilitando o conhecimento das potencialidades corporais, ao uso do corpo na expressão das emoções e autoconhecimento; capacidades de ordem cognitiva com recursos para pensar, o uso de formas de representação, comunicação e resolução de problemas; as capacidades de ordem afetiva associadas à construção da autoestima, à convivência social, diferenças individuais, a compreensão de si e dos outros; as capacidades de ordem estética associadas às suas produções artísticas, acesso e apreciação aos bens socioculturais e desenvolvimento da expressão, à comunicação e à estética; as capacidades de ordem ética associadas à possibilidade de construção de valores que norteiam as ações das crianças; as capacidades de relação interpessoal socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; as capacidades de inserção social ligadas à possibilidade de como criança fazer parte de um grupo, de uma comunidade, de uma sociedade.

Para que se possam atingir os objetivos são necessários selecionar conteúdos que auxiliem o desenvolvimento destas capacidades.

Os conteúdos abrangem conceitos princípios e conhecimentos relacionados com aos procedimentos, atitudes, valores e normas como objetos de aprendizagem. A explicitação de conteúdos de diversas naturezas aponta para a necessidade de se trabalhar de forma intencional e integrada contemplando as categorias: os conceituais se referindo a capacidade de operar com símbolos, idéias, imagens e representações, que dão sentido à realidade, que as crianças se apropriam na Educação Infantil; de procedimentos ligados à possibilidade de a criança construir instrumentos e caminhos para realizações de ações; atitudinais que tratam dos valores, das atitudes e das normas (BRASIL,1998).

1.4. Tendências Pedagógicas do Ensino Infantil

Na prática pedagógica na Educação Infantil, necessita-se sem demora, buscar uma sintonia com as transformações, sendo o tempo à medida para as mudanças. Esse tempo traz a todo dia novas posturas.

A concepção de criança é comentada por Haddad (2004), que historicamente, até o século XVII, a criança era considerada um adulto em miniatura, ou seja, acreditava-se que o raciocínio, os sentimento e ações possuíam os mesmos elementos básicos daqueles dos adultos, nas classes menos privilegiadas, as crianças trabalhavam no campo, vendiam nos mercados, como se fossem adultos. Nas classes menos privilegiadas, as crianças trabalhavam no campo, vendiam nos mercados como se fossem adultos.

As famílias mais prósperas, também não faziam muita distinção entre adulto e criança. As crianças começavam a escolarização mais cedo e esforçavam para que se desenvolvessem nas crianças, com rigor, as faculdades mentais de atenção, memória e abstração (MAGNA, 1994).

Gradativamente o conceito de infância foi mudando. Nem todos os estudiosos eram empiristas como Jean Jacques Rousseau que afirmava que a criança pensa e raciocina de maneira que lhe é própria e enfatizava a idéia dos fatores inatos de maturação interna e também que os objetivos deveriam ser voltados para o desenvolvimento da natureza e das capacidades infantis. Essas idéias foram

transportadas pelos seus seguidores, como Pestalozzi e Froebel (apud MAGNA 2004, p. 28).

A educação passou a opor-se à passividade com que as crianças eram ensinadas, aos exercícios repetitivos e aos métodos de leitura.

As principais idéias inovadoras na área da Educação Geral e Educação Infantil estão baseadas em teorias que explicam o desenvolvimento da criança enfatizando as interações sociais e a gênese da construção do conhecimento. Entre os estudiosos se destacam: Jean Piaget, Lev S. Vygotsky e Henri Wallon (apud HADDAD, 2004, p. 29).

Magna (2004, p. 64), em relação à criança afirma que: “A criança é a chave do futuro, é a esperança de realizações futuras em defesa do direito de todos, na transformação da sociedade, no trabalho pela coletividade”.

Nesta concepção, ele vê a criança como um ser em construção, em formação. “A criança reserva dentro de si uma espécie de bússola, que determina as direções, os caminhos para a busca de novos conhecimentos e vai se construindo como ser humano, incluindo as bases individual, social, histórica e cultural” (MAGNA, 2004).

Já Freire (2002), afirma que Celestin Freinet, foi um pedagogo que teve êxito na sua tarefa de ensinar e uma das razões de seu êxito foi ter compreendido que não é necessário separar o jogo do trabalho da escola.

O RCNEI (1998) aponta as últimas tendências nacionais e internacionais, com a necessidade para as instituições de Educação Infantil, a maneira integrada de educar e cuidar.

Neste contexto está a importância do lúdico. A seqüência de atividades lúdicas aparece claramente em qualquer situação de brincadeiras espontâneas desde a fase do egocêntrico até a fase de socialização, onde se observa uma situação de livre escolha, sendo revelados interesses e necessidades. O fenômeno lúdico: seja o jogo, as brincadeiras, a música ou a arte em geral, interessa ao processo educativo, proporcionando entre outras coisas um desenvolvimento integrado das potencialidades e habilidades das crianças (BRASIL, 1998).

A maioria das propostas concebe a criança como um ser social, psicológico e histórico, tem no construtivismo sua maior referência teórica, aponta o universo cultural da criança como ponto de partida para o trabalho e defende uma educação democrática e

transformadora da realidade, que objetiva a formação de cidadãos críticos. Ao mesmo tempo, constata-se um grande desencontro entre os fundamentos teóricos adotados e as orientações metodológicas. Não são explicitadas as formas que possibilitam a articulação entre o universo cultural das crianças, o desenvolvimento infantil e as áreas do conhecimento [...]” (RCNEI, 1998, p.43).

A Educação Infantil não deve partir de experimentos isolados. Que ela seja fundamentada na construção e interação de Piaget (1976) ou se apoiar na inteligência de Montessori¹ (1971) e riqueza de seus materiais. O importante é que não se apóie na confusão de várias linhas, mas que se tenha como referência um sólido suporte teórico que estrutura toda a prática pedagógica.

Uma escola não é boa apenas porque reúne expressões artísticas diferentes, porque desenvolve projetos de educação emocional ou porque estimula o pensamento criativo. A simples adoção de cantinhos com oportunidades e linguagens diferentes, não faz desta ou daquela escola um núcleo estimulador de inteligências múltiplas (ANTUNES, 2004, p.12).

¹ Pedagoga que criou uma infinidade de materiais didáticos, tais como: blocos lógicos, pois acreditava que a criança deve aprender fazendo.

2. JOGOS E BRINCADEIRAS NO APRENDIZADO INFANTIL

A brincadeira é uma forma de divertimento, típico da infância, algo natural da criança, onde não há comprometimento, planejamento envolvendo assim momentos de prazer para a criança.

É a etapa que mais necessita de um olhar próximo, cuidadoso, amoroso, por esse o período de grande desenvolvimento da personalidade infantil. As brincadeiras espontâneas e os jogos que as crianças desenvolvem, manifestam como elas estão apreendendo a realidade com a qual convivem. Não existem maneiras de isolar o brincar ou jogar da criança, a ludicidade está sendo estudada como um processo essencial no desenvolvimento humano.

Atualmente, as crianças já recebem seus brinquedos prontos, longe de sujeiras, que não requerem montagem, simplificando a rotina dos pais e professores, e, com isso a criança fica distante do lúdico, onde o necessário para essas crianças seria estudar, aprender, adquirir novos conhecimentos de acordo com os adultos.

2.1. A Importância do Brincar

Brincar sempre foi uma atividade cotidiana na vida de crianças, pois através dela/ dele, a criança pode expressar sua maneira de representar a realidade. Ela cria várias situações imaginárias e se comporta como se estivesse agindo no mundo adulto, o brinquedo é a forma pela qual ela entende a maioria dos problemas que são criados pela limitação do ambiente em que vive. No ato da brincadeira, os sinais, as expressões e os objetos usados podem significar outra coisa daquilo que

apresenta ser, ela recria e repensa os acontecimentos que lhe deram origem ao brincar (ALVEZ e INEZ, s/d).

(...) o ato de brincar pode estimular o uso da memória que a criança ao entrar em ação vai se ampliando e organizando o material a ser lembrado. O aspecto lúdico facilita o desenvolvimento da aprendizagem, do desenvolvimento social, pessoal e cultural, colaborando para uma boa saúde física e mental (SALOMÃO e MARTINI, 2007, s/d).

A importância do brincar está relacionada com o que a criança brinca, mas também, como ela se envolve na brincadeira, lidando sempre de uma forma criativa e interativa. O brinquedo se aproxima do sonho, reestrutura conteúdos inconscientes, podendo assim lidar com a realidade interna da criança sem perder o contato com a realidade externa. Por isso, é necessário prever muito tempo e espaço pra ela. Uma de suas primeiras brincadeiras é imitar os adultos, muitas crianças se espelham em adultos próximos (SALOMÃO e MARTINI, 2007).

A criança descobre simbolicamente a importância do adulto em sua vida e as diferenças entre ambos. Isso ocorre, por exemplo, quando ele faz de conta que é a mãe e representa o filho. Cabe ao professor, portanto possibilitar que ela entenda essa assimetria e, ainda que intuitivamente, o valor do adulto (MACEDO, 2008, p.55).

Na Educação Infantil as crianças já compartilham momentos em ambientes ricos e no faz-de-conta, que acontece algo muito interessante que não se deve atropelar, pois é importante que a criança passar por essa fase, é um momento de complexidade, aonde as crianças vão interagindo com as brincadeiras por um tempo maior considerando que os outros possam participar também, os pais são um exemplo disso, pois a fantasia criada pode depender das experiências vividas (GALVÃO, 2008).

Através do faz-de-conta a criança pode desenvolver várias linguagens, elas aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para ela no momento (MACEDO, 2008).

Quando a criança entra no faz de conta, ela pode estar marcando uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade, o pensamento dela evolui a partir de suas ações, enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras

formas de ser e pensar, vivenciando concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas, razão pelas quais as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil (SALOMÃO e MARTINI, 2007).

Segundo Macedo (2008):

No faz-de-conta, a criança realiza um esforço de tradução. Ela não é velha, mas representa esse papel no jogo simbólico. Também não é um bicho, mas pode imitá-lo. Esse fingimento aumenta o repertório das diversas linguagens, como o desenho, a fala, a música e a dança.

O brincar é visto como um direito da criança e uma situação cotidiana. Nas salas que possuem fantoches, fantasias ou cenários para as atividades simbólicas, são sempre apreciados pelas crianças, sendo assim uma boa estratégia para enriquecer o brincar e atrair a garotada para os espaços diferenciados. O cenário por si só faz com que a criança deduza e pressuponha a atividade proposta. O objetivo de oferecer vários ambientes diferenciados é que quando eles se cansam daquele ambiente, o educador já tem outro para estimular e garantir situações de aprendizagem (GALVÃO, 2008).

O brinquedo e a atividade brincar são a essência da infância e as instituições devem estar preparadas para desenvolver práticas que tomam este pressuposto como norte da organização de suas rotinas.

Fala-se muito que o brinquedo pode representar algumas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representando você estará correspondendo a alguma coisa e permitindo assim sua evocação, mesmo em sua ausência, o brinquedo coloca a crianças na presença da vida cotidiana, pode-se se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto de objetos reais, para que elas possam manipulá-los. (KISHIMOTO, 2000).

Para Aves e Inez (s/d), “os sentidos do brincar estão em constante processo de construção de significados, assim ela pode estar buscando compreender o mundo através de suas imaginações ou representações”.

Em escolas públicas ou privadas, encontram-se muitos professores que trabalham o brincar de forma divertida apenas com o objetivo de recreação, sem um

planejamento que possa integrar a atividade proposta.

Brincando se aprende, porque o prazer e a descoberta estão envolvidos nessa relação (visceral). “Quem brinca age, coloca-se, vivencia situações que lhe expõe a conflitos, a evoluções, ou a conservação de valores” (HOFMANN, 2009).

A criança ao brincar desenvolve naturalmente comunicações e expressões corporais e linguísticas num ambiente incrivelmente lúdico. Na educação infantil, o trabalho com o controle motor, ritmo, localização espacial, conhecimento corporal e relacionamento interpessoal prepara as crianças/alunos para o processo de alfabetização e para a aprendizagem mais formal. “É fundamental que a criança se movimente e participe, mas que entenda o que fez e amplie seu olhar sobre as práticas da cultura corporal” (FONSECA, 2009, p.42).

Vale lembrar que, considerando a realidade em que a criança vive e a intenção do adulto para com ela, o brinquedo torna-se atualmente um objeto de consumo, uma vez que esse objeto consumido perde-se o objetivo do lúdico onde o brinquedo comprado “falso jogo” tem como objetivo satisfazer as necessidades imediatas (ALMEIDA, 2000).

Segundo Almeida (2000), os brinquedos podem ter sentido se vierem representados pelo brincar, por esse fato que as crianças pedem insistentemente que os adultos participem de brincadeiras com elas. Estes quando brincam tem a vantagem de dispor de uma experiência maior, podendo usufruir mais da imaginação, aumentando as informações intelectivas e lingüísticas. O adulto é capaz de levar a criança a criar, abrir novos horizontes e organizar-se. É capaz de colocar-se ao serviço da criança e buscar com ela verdadeiros estímulos que possa ativar a sua capacidade de criar e inventar, levando-as a descobrir sempre.

“Experimentando, vendo, manipulando as coisas, a criança descobre a possibilidade de dar a forma ao mundo de acordo com suas impressões, passando não só a evocar e registrar fatos na memória, mas a recriá-los” (ALMEIDA, 2000).

A brincadeira desenvolve todos os sentidos da criança, onde através dela cria-se um espaço de socialização e construção. O ato de estar brincando não seria somente para desenvolver a criança pedagogicamente, mas também conseguir experiência de elaboração das vivências da realidade na construção do cidadão, sendo que através da brincadeira ela poderá estar se comunicando com o mundo e

também se expressando (ALVES e INES s/d).

Sobre esse assunto Lima (2007, p. 8) completa:

Para o desenvolvimento sadio da criança, que constrói seu lugar no mundo por meio do brincar, há que se instaurar três tempos: o *tempo em que se efetiva a função materna* (tempo exercido pela mãe ou pelo adulto que passa maior parte dela com a criança, notadamente os adultos envolvidos na ação educativa escolar), que auxiliará o desenvolvimento e a maturação das estruturas corticais; o *tempo da vivência edipiana*, que auxiliará o desenvolvimento do sistema simbólico e da regras e, por ultimo mas não menos importante, o *tempo da aprendizagem da linguagem escrita*, que auxilia a criança a assimilar o simbolismo do mundo que a cerca.

Desta maneira é importante que a criança tenha tempo para brincar e espaço para expressar livremente sua imaginação e fantasia. É necessário que a escola assuma seu papel formativo e dessa forma possa conduzir o brincar na criança, sendo que o adulto deve saber que este brincar é algo muito sério (LIMA, 2007).

2.2. As Vantagens dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil

Os jogos e as brincadeiras tem grande importância para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil através do lúdico, sendo elas: no desenvolvimento pessoal, social e cultural das crianças; colaborando para uma boa saúde mental; preparando para um estado fértil; facilitando o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento; propiciando uma aprendizagem espontânea e natural; além de estimular a crítica e a criatividade (SALOMÃO E MARTINI, 2007).

São bastante discutidas quais as características da brincadeira, alguns estudos distinguem de outros tipos de comportamento: 1. *A não-lateralidade*: onde as situações de brincadeiras podem caracterizar-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a realidade externa; 2. *Efeito positivo*: onde o jogo infantil é caracterizado pelos signos do prazer e da satisfação, entre os quais o sorriso; 3. *Flexibilidade*: as crianças estão satisfeitas em realizar novas combinações de idéias em situações de brincadeira que em outras atividades não recreativas; 4. A

prioridade do processo de brincar: enquanto a criança está brincando, a sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos; 5. *livre escolha*: a brincadeira só pode ser brincadeira quando é escolhido livremente ou espontaneamente pela criança; 6. *O controle interno*: na brincadeira, são os próprios jogadores que determinam como desenvolver os acontecimentos. Se a atividade não for livremente escolhida e desenvolvida pelas crianças, não se terá uma brincadeira, mas um trabalho. Tentar definir o jogo não é fácil, quando a palavra jogo é pronunciada cada pessoa pode interpretar de uma maneira diferente dependendo do contexto em que está inserido (KISHIMOTO, 2000).

Os jogos e o brincar aparecem como alguns métodos e estratégias de produzir a ludicidade no ato de aprender. Dificulta-se colocar em prática a função do brincar na escola, uma vez que as exigências dos pais de certa forma geraram mudanças de objetivos das professoras nas metodologias das aulas, pois alega que as crianças não estão sendo alfabetizado o quanto antes (ALVES e INES s/d).

De acordo com Salomão e Martini (2007), é no jogo que a criança pode começar a desenvolver fatores intelectuais, aprendendo a construir uma série de informações e ter novos conhecimentos, principalmente na aprendizagem.

É de grande importância trabalhar os jogos simbólicos, regrados e as atividades de recreação, para que a linguagem socializada possa se transformar em um verdadeiro instrumento do pensamento.

Na concepção de Piaget (1976, p. 11):

o jogo infantil pode ser dividido em três tipos de estrutura; o exercício, o símbolo e a regra, caracterizando-se diferentes períodos do desenvolvimento infantil. Devemos lembrar que o autor se refere à ocorrência de “jogos de construção” nos períodos de transição entre as três etapas anteriormente citada.

É importante que os brinquedos destinados à fase da Educação Infantil facilitem a evolução motora, a criatividade e o simbolismo da criança. Ao brincar a criança interpreta o mundo dos adultos (tempos e espaços reais), compõe seus pensamentos (tempo e espaço simbólicos) e organiza seus conflitos (tempo e espaço imaginários). A escolha de um bom brinquedo se torna primordial, uma vez que ele deve estimular a atividade mental e física da criança, e não apenas servir de entretenimento no seu ambiente de atuação. “*É preciso, assim, levar em constante o*

tempo da criança, seu interesse e sua necessidade” (LIMA, 2007).

Na fase pré-escolar algumas crianças já consegue diferenciar o que é brinquedo e o que é brincadeira, pois ela aprende as regras do jogo e memoriza o que ela aprendeu. É através de brincadeiras, jogos e brinquedos lúdicos que a criança começa a desenvolver sua imaginação e praticar ações relacionadas ao mundo real e ao mundo fantástico, para isto acontecer ela precisa de espaço e de tempo para realizar esta construção mental, separando a realidade do faz de conta (SANTOS, 2009).

Os jogos que são propostos pelo professor trazem sempre a descrição do material necessário, várias sugestões para confeccionar e para o conteúdo que será trabalhado, onde podem exercitar as áreas motoras, cognitivas e afetivas, indicação da faixa etária, números de grupos e elementos por grupo. Cabe ao educador ter conhecimentos dos objetos propostos em cada jogo, a preparação prévia de todo o material que será utilizado para que possa possibilitar a antecipação de eventuais perguntas ou até mesmo questionamento vindo por parte dos alunos (LOPES, 2000, p.23).

“O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades” (LOPES, 2000, p.35).

É muito mais fácil e eficiente aprender por meios de jogos e isso são válidos para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar (LOPES, 2000, p.23).

O jogo vem deixando de ser um simples divertimento tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta, sendo de grande importância para o desenvolvimento, físico, intelectual e social. Seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo assim à criança uma oportunidade de estar utilizando a criatividade, o domínio de si e à afirmação da personalidade. Cabe isso aos educadores e pais estar criando mecanismos para que seus filhos e alunos possam contribuir para a construção de um mundo mais saudável e equilibrado (SALOMÃO e MARTINI, 2007).

Cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que “vale” ou não dentro do mundo imaginário do jogo. O que auxilia no processo de

integração social das crianças.

Para Almeida (2000), os jogos constituíram em uma forma de atividade essencial ao ser humano. Antigamente as atividades lúdicas como danças, caças e pescas eram consideradas como meios de sobrevivência, os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação e a educação representava a sobrevivência, isto é divertimento, prazer natural e cultura.

Sabe-se que a brincadeira tradicional é transmitida pela oralidade infantil e seus conteúdos provêm dos tempos passados, de fragmentos de contos, mitos, práticas religiosas e culturais, abandonadas pelos adultos.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348) afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância em jardins de crianças. Segundo ele e todo o pensamento grego da época, a educação propriamente dita deveria começar aos sete anos de idade (Almeida, 2000, p.19-20).

É possível perceber ainda hoje que há pessoas que consideram esta forma de pensar sobre educação e lúdico, onde educar não deve estar aliado ao lúdico.

Os humanistas começaram a perceber a importância dos jogos educativos a partir do século XVI, onde os colégios Jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática, transformando em práticas educativas para a aprendizagem da ortografia da gramática e ao ensino da geometria e da aritmética (ALMEIDA, 2000).

Qualquer que seja o jogo é fundamental para a educação no desenvolvimento infantil da criança, destacado pela oralidade ou o jogo educativo que traz conteúdos escolares e habilidades a serem desenvolvidas através da ação lúdica. A criança e o jogo formam um elo a partir da situação em que se liga a imagem da criança como um ser que brinca. As brincadeiras assim vão se renovando ao longo do tempo (KISHIMOTO, 1993).

A brincadeira infantil pode se tornar um momento admirável e importante, já que as atividades a serem desenvolvidas, podem ter o objetivo de compreender o mundo e vivendo nele. A criança colocada diante de uma brincadeira ela estará desenvolvendo sua imaginação, levantando hipóteses, construindo relações reais, elaborando regras de organização, tentando assim solucionar problemas que será proposto pelo adulto ou até mesmo o educador (VENTURA, 2010).

(...) quando a criança está brincando ou jogando, libera e canaliza suas energias; pode se transformar uma realidade difícil; dá abertura à fantasia; enfrenta os desafios; imita e representa as interações presentes na sociedade na qual vive; atribui aos objetos significados diferentes; define e respeita as regras que são estipuladas; decide sobre o que, com quem, onde, com o que, como brincar e o tempo e que brinca; constrói a brincadeira no momento de brincar; brinca sem finalidades ou objetivo explícito, aprende a lidar com suas angústias; cria e deixa fluir sua capacidade e liberdade de criação (VENTURA, 2010, p. 06).

Utilizando meios lúdicos no ensino podem-se criar ambientes gratificantes e bastante atraentes podendo servir assim como estímulo para o desenvolvimento integral de cada criança. Um jogo educativo computadorizado pode ser um ambiente de aprendizagem que junta às características dos jogos com as de software. Através do uso de softwares educativos na educação, a informática é uma das áreas que ganhou mais terreno nos últimos anos, devido a criação dos ambientes de ensino de aprendizagem que são individualizados, ou seja, adaptado as características de cada aluno, somando as vantagens que os jogos podem trazer consigo: a motivação, o entusiasmo, a concentração e etc. Possuindo assim uma influencia como um elemento motivador no processo ensino aprendizagem (SALOMÃO e MARTINI, 2007).

O brincar e o jogar não são passatempos, eles são de suma importância no desenvolvimento da criança, desenvolvendo habilidades, promovendo a socialização e a descoberta do mundo, são instrumentos enriquecedores para o aprendizado da criança, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades da criança.

É de grande valor que as crianças possam participar ativamente do desenvolvimento dos jogos, oportunizando a participação do aluno desde o começo, a construção das regras, até a participação como elemento da equipe de jogadores, contribuindo com certeza para as relações interpessoais e intrapessoais, além do desenvolvimento global da criança (VENTURA, 2010).

Hoje em dia na sala de aula a aprendizagem tem necessidade de ser estimulante e divertida: Jogos e brincadeiras utilizados ensinam e integram conhecimentos de diferentes áreas como, por exemplo: a amarelinha, que além de ser uma brincadeira divertida, onde integra a coordenação motora, o equilíbrio, a memorização, a afetividade e o uso de diferentes áreas do conhecimento, tal como a Matemática.

Na Educação Infantil é importante a presença do professor no processo pedagógico da criança, pois é o momento em que a criança está desenvolvendo suas habilidades, e a partir daí que elas vão construindo seus valores, sua identidade, autonomia e dentre outros. Para muitas crianças o lúdico é uma maneira de estarem assimilando a realidade vivida da fantasia, é o meio de processar suas experiências já vividas, como por exemplo, ao brincar com uma boneca fazendo de conta que ela é a mãe, dando bronca na filha, deixando-a de castigo, isso são frases já ouvidas de conversas de adulto, que foram já vivenciadas em seu dia-a-dia.

2.3. O uso da Atividade Lúdica na Vida da criança

A educação lúdica percorreu todas as épocas, povos, contextos de muitos pesquisadores, formando, atualmente uma enorme rede de conhecimentos no campo da educação, da psicologia, da fisiologia e nas demais áreas do conhecimento, tendo como objetivo trabalhar todas as situações sociais e culturais sem perder o caráter de prazer e satisfação (ALMEIDA, 2000).

A criança precisa brincar para poder crescer e interagir com as pessoas e geralmente isso acontece na família e na escola. Na família há brincadeira, mas não estruturada e com objetivos como na escola. A professora irá trabalhar com atividades lúdicas com a criança favorecendo assim no processo de ensino aprendizagem delas. Os jogos e brinquedos mesmo presentes desde o início da humanidade não tinham o valor há hoje, eram considerados inúteis e não tinham nenhum objetivo de aprendizagem, somente distração e recreação. Foi necessário que acontecesse uma transformação da imagem da criança na sociedade, para a valorização dos jogos e brinquedos como atividades espontâneas no aprendizado (SANTOS, 1997).

A atividade lúdica infantil pode fornecer informações a respeito da criança, como por exemplo: seus sentimentos e emoções, a forma de como ela interage com seus colegas, seu estágio de desenvolvimento e desempenho físico e motor, seu nível lingüístico através da fala e sua formação moral (ALVES e INES, s/d).

Todas as atividades lúdicas podem ser aplicadas em várias faixas etárias, podendo sofrer uma interferência de seu procedimento de aplicação e no ministrar de suas estratégias, de acordo com as necessidades específicas de cada idade.

A inclusão de atividades lúdicas na educação infantil sendo discutida por muitos pensadores e educadores, para que o aluno venha a adquirir valores e melhorar os relacionamentos entre os colegas e a sociedade, enriquecendo as ferramentas para o processo ensino e aprendizagem.

As crianças de 2 a 3 anos necessitam de desenvolver músculos e suas imaginações, precisam estimular a criatividade e conviver com outras crianças, pois gostam de brincar muito mais sozinhos tendo um grande interesse de descobrir seu próprio corpo; as crianças de 4 a 6 anos gostam muitíssimos de ser elogiadas e adoram novidades, realiza uma atividade em pouco tempo, exigindo assim uma troca constante e rápida de ações, necessitam de regras e apegam-se em familiares, gostam de mostrar o que sabe fazer e descobrem o junto com outras crianças o prazer de brincar. De 7 a 9 anos tem uma enorme precisão de movimento, necessitam de motivação para o convívio social, com ações que possam proporcionar reflexões e descobertas; de 10 a 12 anos tem um grande interesse nas atividades feitas ao ar livre, em jogos de equipes, necessitando de autonomia e de atividades específicas para meninos ou meninas, gostam de músicas do momento e ações do humor; de 13 anos em diante começam a ter interesses por assuntos culturais e/ou religiosos, os meninos querem atividades com maior intensidade, força e resistência, e as meninas querem atividades esportivas de menor esforço e maior habilidade (SALOMÃO e MARTINI, 2007).

Segundo Santos (1997):

Portanto, ao valorizar as atividades lúdicas, ainda a percebemos como atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o BRINCAR é um direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis a nível mundial.

Silva (2009) afirma:

Ao abordar a contribuição da brincadeira ao desenvolvimento social, o autor refere que a brincadeira é um instrumento de socialização por excelência. Através da brincadeira, as crianças descobrem a vida social dos adultos, identificando-se com a vida adulta. A brincadeira favorece a superação do egocentrismo, pois fomenta a interação e cooperação entre iguais.

Nas brincadeiras lúdicas a criança desenvolve algumas capacidades importantes, como, a atenção, a imitação, a concentração, a memória, a imaginação,

o pensamento, o raciocínio e isso favorecem muito no contexto pedagógico da criança (BITTENCOURT, 2002).

Algumas capacidades citadas são adquiridas pela criança somente se o docente trabalhar com elas recursos adequados, em ambientes convidativos, com materiais diferenciados e suficientes para que possam compartilhar com todos. A sala de aula deve ser rica em cores e ter uma variedade em brinquedos, possibilitando momentos agradáveis e proveitosos; a dinâmica e a interação do professor com a criança devem ser produtivas também (MACEDO, 2008).

O lúdico mostra-se de várias formas e modalidades que são constituídas de diversos materiais e recursos diferentes, porém essenciais para o crescimento da criança. Alguns recursos a serem utilizados seriam; a mímica e a literatura infantil, o desenho, a música, as histórias e as dramatizações, as sucatas e o teatro.

A mímica desenvolve a liberdade de expressão, estabelecendo relações que favorecem a alfabetização; a literatura infantil é considerada uma fonte inesgotável de divertimento e prazer, porém como atividade lúdica, desenvolve as emoções da criança, dando noção de espaço e tempo, permitindo a criança criar e recriar história, oportunizando a linguagem oral; o desenho manifesta a auto-imagem da criança, de forma que registra sentimentos, descobertas e fala, chegando a ser uma espécie de redação ou escritura, e é certo que toda criança desenha e desenha para brincar; a música exerce um forte elo com o brincar e é benéfico para a formação, o desenvolvimento e o equilíbrio da personalidade da criança, é possível educar-se com a música, e alguma que merecem destaque como brincadeiras musicais (parlendas, cantigas de roda, cantigas de ninar, danças e etc.); as histórias e dramatizações podem ser desenvolvidos através da música, estimulando a criança a movimentar e explorar o espaço; o uso da sucata favorece o despertar da criatividade da criança, criando novos objetos, além de compartilhar suas experiências e conhecimentos; o teatro contribui para a socialização, a afetividade e o relacionamento das crianças em sala de aula, promovendo a cooperação, o desenvolvimento da memória e a responsabilidade da criança (VENTURA, 2010).

Segundo Luckesi (2000), uma atividade lúdica propicia uma experiência de inteireza profunda consigo mesmo, de envolvimento completo “(...) Brincar, jogar, agir ludicamente exigem uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo”. Nesse sentido a ludicidade pode ser vivenciada a partir de atividades em que as crianças se encontrem livres para se expressarem com o corpo.

(...) a atividade lúdica ocupa importante papel no desenvolvimento integral humano, visto que contribui para resgatar estruturas humanas desprivilegiadas pela escola e pela sociedade capitalista contemporânea. (...) Dessa forma, a ludicidade considera e situa o ser humano em sua estrutura global, contribuindo para uma vivência mais significativa e uma ação mais ética e humana (CANDA, 2004, p. 128).

3. O LÚDICO COMO ESTRATÉGIAS DE TRABALHO

3.1. O Conceito do Lúdico e o Brinquedo

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogos” e “brincar”. E no brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos e o divertimento, oportunizando assim a aprendizagem do indivíduo. Na vida escolar de um educando o lúdico pode ser uma maneira muito eficaz repassando de um universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, não estando apenas presente no ato de brincar, mas também no ato da leitura como uma forma natural de compreensão e descobrimento do mundo real (SALOMÃO e MARTINI, 2007).

Na concepção de Ferreira (1999, p. 1238) (apud MIRANDA, 2001, p. 102) “O lúdico é referente a, ou o que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos”.

As pesquisas buscam a compreensão dos conceitos de jogo, de brincadeira e brinquedo. Nessa direção, Kishimoto (1996) lembra que Gilles Brougère e Jacques Henriot, ambos os pesquisadores do *Laboratoire de Recherche Sur Le Jeu et Le Jouet Université Paris-Nord*, trazem algumas contribuições na tentativa de desatar o nó deste conglomerado de significados atribuídos ao termo jogo ao apontar três níveis de diferenciações: o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; um objeto.

De acordo com a semântica de nossa língua portuguesa, Miranda (2001) considera que o lúdico abrange o geral das atividades com características de jogo, brinquedo e brincadeira. O jogo e a brincadeira trazem consigo uma regra, explícita

no primeiro e implícita no segundo; o brinquedo é o objeto, e brincadeira/jogo é o ato de brincar/jogar com o brinquedo ou o jogo. Embora possa suscitar alguma confusão ou mesmo a idéia de que sejam sinônimos tais conceitos são distintos.

O brinquedo permite às crianças, através do lúdico, reproduzir as coisas à sua volta: o cotidiano, a natureza e as construções humanas. Um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais. Para que possa manipulá-los.

O brinquedo propõe o mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo, de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO, 1996, p.19)

Os brinquedos podem ser variados coloridos, novos usados, brinquedos de madeiras, plásticos, metal, pano, um pedaço de madeira ou simplesmente o próprio corpo. Brinquedos esses que colocam a disposição da fantasia. São imóveis na prateleira, mas nas mãos das crianças, adquirem vida, transformam-se e vão além do real. O brinquedo parece estar relacionado com a infância, revela memórias e imaginação, se você diz brinquedo, lembramos imediatamente criança.

Quanto à brincadeira e o jogo, Kishimoto (1996), diz que representa “a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica”. No mundo das brincadeiras, a boneca vira filha, que põe e tira a roupa, senta na cadeira, come com a colher, tem amigas, sai para passear de carro, etc. A bola sai rolando para o jogo de futebol, o pneu serve de esconderijo e para rodar. O dominó sai das caixas para o mundo das cores, dos números e das figuras. As peças de quebra-cabeça são viradas e reviradas para se juntar e formar a figura escondida. As bolinhas de gude rodam, a corda pula, os livros falam. A dinâmica e o caráter da transformação variam de acordo com a faixa etária, os interesses, a necessidade e o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor da criança.

Muitas atividades de expressão lúdico-criativas podem atrair a atenção das crianças, podendo constituir em um mecanismo de potenciação da aprendizagem e favorecer o desenvolvimento motor, físico e psicomotor das crianças em suas atividades (SALOMÃO e MARTINI, 2007).

Segundo Lopes (2000) pesquisas feitas sobre as causas mais frequentes, em relação às dificuldades encontradas no processo educacional, tanto da parte dos

professores como dos estudantes, constata que muitas crianças desconhecem suas capacidades potenciais porque não tiveram oportunidades de usá-las, e ao reproduzi-las aumentam muito mais sua auto estima. Como humanos capazes de realizar, de inventar, conseguem assim dar mais valor aos objetos que foram feitos por próprias mãos, incorporando valores que são essenciais para a vida adulta.

Segundo Cinel e Lopes (2007), estudos levam os educadores a refletir sobre a qualidade do ensino que eles desenvolvem com seus alunos, e quais aprendizagens são alcançadas. Muitos alunos ainda reclamam e consideram a sala de aula um local de “chatices” e gostariam muito de estar em outro lugar mais interessante, desenvolvendo atividades mais atraentes e prazerosas. Porque então não fazer da sala de aula um momento lúdico, onde as crianças podem realizar as atividades com satisfação, e ao mesmo tempo reforçar os conteúdos até então estudados?

A avaliação lúdica é um dos vários caminhos que pode nos possibilitar de ver como a criança através de uma conquista inicia o processo de adaptação à realidade. O lúdico nas aulas pode ser um método para a aprendizagem, não perdendo o seu objetivo, jogos e brincadeiras voltadas ao interesse dos educandos. Quanto mais vai se ampliando a realidade externa da criança mais ela tem necessidade de uma organização interna ágil e coerente, podendo assim guardar suas experiências e usá-las da maneira correta no momento correto. Quanto mais vai se ampliando a realidade interna de uma criança, mais ela precisa ampliar e organizar sua realidade (SALOMÃO e MARTINI, 2007).

O lúdico educa e ajuda a criança a enfrentar mais facilmente às dificuldades da vida, afinal educar é preparar para a vida.

3.2. A Formação Lúdica do Professor

O lúdico tem uma tarefa difícil, e é preciso que o educador tenha uma formação pedagógica bem estruturada e ter sempre em mente de que está lidando com uma criança modernizada, e que o repertório de atividades precisa ser adaptado a estas situações.

A ludicidade no processo de aprendizagem torna-se uma necessidade, pois as crianças da Educação Infantil estão desenvolvendo suas habilidades e

potencialidades cada vez mais precoces, estão sempre em processo acelerado de mudanças, e isto exige que o educador use a sua criatividade e habilidade, pois com tantos avanços gerais, a criança deste século também está evoluindo (LOPES, 2000).

Lopes (2000, p. 17-18), afirma que:

As diferentes áreas do cérebro humano desenvolvem por meios de estímulos que a criança recebe ao longo dos sete primeiros anos de vida, portanto, como os estímulos são diferentes, conseqüentemente as reações também. As crianças de hoje são mais inteligentes, mais espertas do que as de algumas décadas atrás. Os padrões de comportamento para com o recém-nascido e para com a criança na primeira infância se modificaram, o que gera conseqüentemente, respostas diferentes e nem sempre esperadas.

As famílias vêm sendo menos numerosas, os pais trabalhando fora, as crianças acabam que frequentando os berçários, as creches, ou escolinhas maternais e assim vão recebendo mais estímulos e conhecimentos perante aquelas criadas somente em casa, com irmãos ou irmãs e que só saíam para a escola aos sete anos. Por isso há a importância que o educador tem de saber lidar, reconhecendo as necessidades de cada criança e procurando sempre ajudá-las dentro do contexto que estará sendo estudado (LOPES, 2000).

Afirma Silva (2008, p.117):

“Ressaltamos que é o papel do adulto rever constantemente suas impressões acerca das crianças com quem trabalha ou convive, através de observações cuidadosas e objetivas e reconhecer quando ocorre alguma mudança. É o adulto que tem de lidar, inevitavelmente, com as necessidades individuais da criança no contexto do ambiente social mais amplo como, por exemplo, na sala de aula, e isso cria imensos desafios”.

A partir do contexto anteriormente mencionado, destaca-se que o brincar é um processo espontâneo, por isso favorece a socialização. No entanto é função do educador usar o interesse lúdico de cada criança, independente do tipo de necessidade que ela apresente, promovendo assim maior autoconfiança na experimentação de novas atividades, potencializando o desenvolvimento de novas aprendizagens (SILVA, 2008).

Os professores investiram durante anos com os métodos de ensino, e só em algum tempo a preocupação está sendo compreender como a criança aprende, as

mais variadas metodologias podem ser eficazes se forem adequadas a maneira de aprender da criança. Brincar sempre foi coisa de criança, é uma característica do mundo inteiro, porque então não ensinar estas crianças de maneira que ela possa aprender melhor, de uma forma prazerosa e mais eficiente? (LOPES, 2000)

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. Facilmente identificada pelos alunos. A atividade proposta não anda.. Em decorrência, muitas vezes os professores deduzem que brincar é uma bobagem mesmo, e que nunca deveriam ter dado essa atividade em sala de aula. A saída desse processo é um trabalho mais consistente e coerente do professor no desenvolvimento de sua atividade lúdica [...] (KISHIMOTO, 2000, p.122).

Professores podem aplicar conteúdos e realizar avaliações de uma maneira mais motivadora e atraente, buscando através das confecções dos jogos atingirem aos objetivos. Podem-se ver alguns aspectos que poderá ser trabalhado por meio da confecção de jogos, tanto no conteúdo que será aplicado como para o clínico (LOPES, 2000).

“A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto” (SANTOS e CRUZ, 1997, p.14).

Sabe-se que tratar de ludicidade em cursos de graduação ou pós-graduação ainda tem sido ineficiente, pois não estão suficientemente preparados para atender as necessidades das escolas, especialmente na questão da criança no seu contexto histórico social onde é capaz de levantar seu próprio conhecimento, esta situação tem sido sempre repensada de forma bastante teórica e ainda há muito que ser repensado a respeito deste processo educacional onde a formação profissional não termina no final de um curso, estará sempre inacabado (SANTOS e CRUZ, 1997).

“Uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica. Na

obra de Ayrton Negrine esta questão é analisada, onde o autor sugere três pilares que sustentariam uma boa formação profissional, com a qual concordamos inteiramente, pois os cursos de licenciaturas têm-se preocupado somente com a formação teórica e com formação pedagógica” (SANTOS e CRUZ, 1997, p.13).

Apesar de muitos educadores afirmarem ser a ludicidade a mola mestra da educação para este milênio, são muitas as experiências que mostram a sua validade, mas ela é apenas mostrada teoricamente, porém inexistentes nos currículos oficiais dos cursos de formação do educador.

No dia a dia da sala de aula, os educadores procuram maneiras de tornar o ensino melhor e mais interessante. Uma das opções é juntar o prazer e o divertimento a a aprendizagem, porém nem todas as situações de ensino-aprendizagem possibilitam um trabalho com atividades lúdicas (LEAL et alli, s/d).

Salienta-se o papel do educador nas atividades lúdicas para o desenvolvimento pleno do sujeito, ou seja, o brincar não favorece apenas as aprendizagens motrizes, mas potencializa de uma forma agressiva a relação com os outros. Nela, as crianças assimilam a linguagem da comunicação e as diferentes formas de estabelecê-las. Brincando, ela pode viver diferentes situações que envolvem sentimentos, atitudes e comportamentos (MACEDO, 2008).

Não se pode como educador abrir mãos de uma maior compreensão da dinâmica do lúdico, pois através dele a criança realiza aprendizagens educativas.

3.3. O Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem da Leitura e Escrita.

Na fase inicial da pré-escola, coloca-se um grande desafio em linguagem oral: é necessário planejar o que se quer dizer antecipadamente e não apenas falar.

Para que esse trabalho aconteça, deve ser oferecido um ambiente escolar que estimule a comunicação verbal, aproveitando todos os espaços físicos como o pátio, refeitório, brinquedoteca, corredores, entre outros e não apenas conversando com os amigos em sala de aula, mas com os educadores, os porteiros, as merendeiras, os diretores, oferecendo então oportunidades tão diferentes, permitindo as situações de fala mais ricas, elaboradas e complexas, pode-se considerar esses momentos como formais e informais (VIRGÍNIA, 2008).

Segundo Virgínia (2008): (OBS: o que diz a ABNT)

“Para que isso aconteça, ou seja, para que a oralidade seja usada cada vez mais e de melhor forma, é preciso trabalhá-la diariamente com base em diferentes temas, contextos e interlocutores”.

“o resultado é que os pequenos aprendem linguagem e com a linguagem. Essa competência é potencializada por meio de brincadeiras com palavras presentes na tradição oral, nos textos poéticos e nas parlendas, por exemplo – que já contribui para o aumento do repertório verbal desde a creche”.

À medida que as crianças vão crescendo entram em contato com as várias manifestações da linguagem e que farão partes do dia a dia delas como jogos, brincadeiras orais, parlendas e trava-línguas são o que Francisco Marques mais conhecido como Chico dos Bonecos chama de brinquedos invisíveis, isto é brincadeiras orais representadas por palavras e sons para entreter e divertir, acontecidas entre crianças, ou entre crianças e adultos. Jogos orais que se tornam atividades democráticas (FRIEDMANN, 2009).

As situações formais são aquelas em que os interlocutores não são os próprios colegas de classe, ou outras turmas, são aquelas em que as crianças falam ou dirigem a outros interlocutores contando e recontando suas histórias, assim estarão desenvolvendo e aperfeiçoando competências como elaborar perguntas, declamar e relatar acontecimentos do se dia a dia e até mesmo do cotidiano de outros. Os informais são momentos de bate-papo, onde o professor faz a sua proposta sobre alguma que será feito como, a apresentação de uma data comemorativa, ou até mesmo a respeito de uma notícia de comunidade (VIRGÍNIA, 2008).

O educador é quem mostra às crianças qual o significado da escrita nos livros e nas histórias. Escutando as histórias contadas às crianças irão compartilhar as emoções dos personagens.

A presença de momentos lúdicos na vida escolar da criança leva-a a grandes descobertas, à autosuficiência, ao crescimento e ao desenvolvimento cognitivo, à construção de julgamentos ético-morais, ao aprendizado de fazer escolhas (YOGI apud ZAMBRIN, 2003, p.09).

4. JOGOS, BRINCADEIRAS E ÁREAS ENVOLVIDAS

4.1. O Jogo

O jogo é uma atividade natural do homem, essencial para o desenvolvimento infantil. É através do jogo que a criança aprende a relacionar-se com o mundo, já que o jogo permite experimentar novas situações, provocando os desenvolvimentos físicos, afetivos e cognitivos, além de estimular a imaginação, a criatividade, à cooperação, a expressividade, a socialização, entre outros fatores de suma importância (AWAD, 2004).

Os jogos exigem concentração na atenção e na habilidade de mover algo, pois através deles a criança pode exercitar e realizar tarefas no qual talvez não fosse conseguir se não estivesse motivado pela situação lúdica e de livre obrigação (CUNHA, 1998).

Como uma das características do jogo, Kishimoto (1996) destaca que o caráter não sério apontado por Huizinga (1971) não implica que a brincadeira infantil deixe de ser séria. Quando a criança brinca, ela o faz de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade a que faz referência está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico, e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria.

São várias as pesquisas, onde os autores procuram definir critérios para identificar o jogo:

1. A não lateralidade, onde situações em que a realidade interna predomina a externa (brinquedos viram filhos).
2. O jogo é uma atividade espontânea, oposto à atividade do trabalho.

3. O jogo é caracterizado pelos signos do prazer, trazendo efeitos positivos com relação a aspectos corporais, moral e social da criança.

4. O brincar favorece a flexibilidade da criança e a busca de alternativas de ações.

5. O jogo só é jogo, quando a criança pensa apenas em brincar, não se preocupa com os resultados.

6. Os jogadores têm o controle interno do jogo e determinam o desenvolvimento dos acontecimentos.

Segundo Fromberg apud Kishimoto (1996, p.06), o jogo infantil inclui as seguintes características:

1. Simbolismo, ao representar a realidade e atitudes.
2. Significação, uma vez que permite relacionar ou expressar experiências.
3. Atividade, ao permitir que a criança faça coisas.
4. Voluntário ou intrinsecamente motivado, ao incorporar seus motivos e interesses.
5. Regrado, de modo implícito.
6. Episódio caracterizado por metas desenvolvidas espontaneamente.

Assim, para que o jogo continue a ser jogo é necessário que as suas características sejam mantidas.

Dentro deste contexto cabe ressaltar que existem várias definições e fundamentações do jogo no qual se inserem tópicos de quesitos organizacionais motivadores que norteiam os objetivos a serem atingidos pelos educadores de forma geral, nos quais estão:

- **Jogos Cooperativos:** são atividades ou dinâmicas realizadas em grupos que buscam a cooperação dos colegas para superação de limites coletivos, fazendo com que todos os componentes da equipe tenham que criar caminhos e estratégias coletivamente para superar obstáculos impostos pela atividade. O mais importante e característico neste tipo de atividade não é a competição e sim, a cooperação para um bem comum solucionando problemas e situações adversas.

- **Jogos Motores:** são tipos de atividades que exigem movimentos corporais variados por parte dos participantes: deslocamentos, corridas, saltos, equilíbrio, lateralidade, etc.

- **Jogos Populares Infantis/Jogos Tradicionais:** são os jogos desenvolvidos geralmente em ruas, quintais, terrenos baldios, em pátios escolares, e praticada com maior assiduidade por crianças das classes populares e “classes médias baixas”. Uma de suas peculiaridades é a utilização de recursos materiais de fácil acesso, como pedaços de madeira, sobras industriais e sucatas disponíveis. Apresentam denominações próprias e variações de acordo com a região onde é praticada. Na sua maioria é passado de geração para geração, e por isso também são denominados de “jogos tradicionais”.

Jogos Psicomotores: a psicomotricidade é a ciência que tem por objetivo o estudo do homem, através de seu corpo em movimento, bem como suas possibilidades de perceber, atuar e agir com o outro, com os objetos e consigo mesmo. Está relacionada ao processo de maturação, no qual o corpo é a origem das aquisições afetivas, cognitivas e orgânicas (SBP – SOCIEDADE BRASILEIRA DE PSICOMOTRICIDADE, 1999).

4.2. As Brincadeiras

Em contextos pedagógicos, o brincar é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. Quando sujeito a regras, estas são simples e flexíveis, e o seu maior objetivo é a prática da atividade em si (QUEIROZ e MARTINS, 2002).

Quando o assunto é brincar temos a concepção de movimentos. O movimento é um meio ativo da educação básica e se propõe atuar sobre atitudes profundas do homem, isto é, na relação entre o seu mundo. Já falava Rousseau apud Educar (2000) sobre a importância da educação corporal das crianças, a preocupação com as peculiaridades destas, e com o ensino que utilizasse recursos naturais.

Em relação ao espaço, Friedmann (1996), diz que as crianças às vezes brincam nos clubes, em casa assistem à televisão e nas ruas, onde brincavam, jogavam, rolavam... E aprendiam, hoje encontram condições de opressão, violência e exploração. Assim, o espaço escolar resta como único, e talvez o último capaz de ocupar o lugar de atendimento das necessidades infantis.

Friedmann (1996) destaca que o jogo e a brincadeira devem fazer parte das atividades curriculares, mas, além disso, é possível planejar espaços de jogos, improvisando com mesas, cadeiras, cortinas e uma pequena brinquedoteca. Onde as crianças possam brincar e criar novos brinquedos.

Haddad (2004) lembra que a brincadeira favorece a auto-estima da criança, pois a auxilia a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa e contribui para a interiorização de determinados modelos de adultos, facilitando a sua adaptação social. A auto-estima vai garantir a sua confiança no mundo, sendo determinada pelas atitudes que se tem para com a criança, como afeto, respeito. Constrói-se a consciência de si mesmo, como indivíduo independente dos outros.

O brinquedo propõe o mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo, de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO, 1996, p.19)

Quanto à brincadeira, Kishimoto (1996), diz que representa “a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras implícitas na brincadeira, ao mergulhar na ação lúdica”.

4.3. Habilidades Motoras: Percepção Tátil, Auditiva e Visual

Segundo Degani (2004) os jogos e brincadeiras no ensino infantil, têm papel fundamental nas relações interpessoais e estimulam o desenvolvimento por meio da linguagem, esquema corporal, orientação espacial e temporal, discriminação auditiva, atenção, concentração e lateralidade. Essas atividades lúdicas proporcionam uma transição entre a inteligência motora e sensorial para outra mais abstrata, mediante a percepção de relações, causas e conseqüências. A criança precisa manipular, tocar, perceber por meio de seu corpo, para se preparar para desenvolvimento de habilidades motoras futuros.

O desafio neste aspecto é o esforço integrado de várias áreas da educação e ação cultural para ajudar o corpo de todas as idades a aprender e reaprender a utilização lúdica dos sentidos seja para aperfeiçoar a consciência da própria

corporalidade, ou para o apuro e melhor usufruto da visão estética, da audição seletiva, do paladar diversificado, do tato e do contato corporal prazeroso. Pode parecer um excessivo intervencionismo educativo, mas, por exemplo, existe todo um milenar conjunto de técnicas da cultura da sexualidade, um dos comportamentos de maior intensidade e pureza lúdica e que são desconhecidos e não usufruídos pelo reprimido corpo moderno (PRADO, 2010).

4.3.1. Percepção Tátil

A percepção tátil ou tátil-cinestésica é entendida como meio pelo qual o indivíduo projeta, registra, analisa, armazena e integra no cérebro as informações captadas pelos receptores táteis e cinestésicos, por meio da manipulação e experimentação do movimento no espaço ao redor de si e em si próprio (GONÇALVES, 2010).

O sentido mais usado pela criança é o tato, mesmo ela não tendo essa consciência. Através do tato pode se perceber tipos de texturas, pesos, temperaturas, volumes e resistências de materiais (CUNHA, 1998).

“O funcionamento adequado e eficiente desta percepção propicia à criança o ajuste automático a situações posturais, espaciais, temporais e coordenativas necessárias e exigidas para as competências escolares e da vida diária” (GONÇALVES, 2010).

Atividades com olhos cobertos poderiam proporcionar experiências muito significativas, estimulando o pensamento (CUNHA, 1998).

Segundo Gonçalves (2010), a estimulação da percepção tátil-cinestésica pode facilitar:

- Memorização dos movimentos;
- Autoconhecimento;
- Avaliar as tensões utilizadas nas ações;
- Atitude postural – estado emocional;
- Memória cinestésica;
- Manipulação de objetos com destreza;
- Resolução de problemas com respostas corporais eficazes.

4.3.2. Percepção Auditiva

Aquela qual é responsável pela qualidade de comunicação, é a auditiva. Se não é capaz de discriminar sons, não é possível entender corretamente o que os outros querem dizer. Estimulando na criança a percepção auditiva, estará proporcionando a ela a oportunidade de entender melhor o que se passa à sua volta e através das brincadeiras que estimulam a percepção auditiva, a criança pode desenvolver a capacidade de concentrar a atenção (CUNHA, 1998).

Assim, demonstra-se, mais uma vez como a criança, a partir de algumas competências perceptivas ligadas à sua genética, pode adquirir outras que lhe são importantes para a interação com o meio no qual uma determinada língua é falada (GONÇALVES, 2010).

De acordo com Gonçalves (2010), são competências da percepção auditiva:

- Atender a direções verbais: processamento e discriminação das ordens verbais, ajustando-se a situação e respondendo motoramente ou não a elas;
- Integrar, memorizar e reproduzir ritmos;
- Traduzir músicas em movimentos;
- Diferenciar os variados sons de instrumentos de percussão;
- Reter e integralizar sons, timbres e volumes;
- Mudar expressões motoras de acordo com o som;
- Promover integração intersensorial auditivo-motora.

4.3.3. Percepção Visual

Uma ótima visão pode ser um privilégio, portanto merece ser bem aproveitada. As atividades lúdicas do uso de jogos ou materiais que necessitam de habilidades visuais devem ser estimuladoras, desenvolvendo assim a capacidade de discriminar visualmente a brincadeira e/ou o jogo (CUNHA, 1998).

A percepção visual é a via de relação entre o indivíduo e seu ambiente. É a capacidade de receber as impressões sensoriais captadas do mundo exterior e do próprio corpo e discriminá-las, selecioná-las e identificá-las, relacionando-a com experiências anteriores ou similares. A percepção visual representa o primeiro degrau das funções cognitivas, pois garante a representação mental, que permite, à

distância, a visão e o reconhecimento do objeto (GONÇALVES, 2010).

Segundo Gonçalves (2010), dos 3 aos 7 anos, idade que compreende a criança no ensino infantil, “(...) a percepção visual na criança atinge seu mais alto grau evolutivo, estruturando-se como fator determinante para as aquisições escolares complexas, como a leitura e a escrita (...)”

4.4. Esquema Corporal

A criança quando brinca, joga ou utiliza alguns materiais, são de grande importância na formação de esquema corporal, pois através dessas atividades corporais, ela estará recebendo todas as informações sensoriais, perceptivas e motoras. Algumas dessas atividades podem contribuir para que a criança tenha consciência dos limites e conhecimento de seu próprio corpo. Através de um manuseio de brinquedos, a criança pode adquirir muitos conhecimentos sobre características e funcionamento do corpo humano, assim como também diversos tipos de atividades físicas (CUNHA, 1998).

É a representação relativamente global e diferenciada que o indivíduo tem de seu próprio corpo em um contexto concreto, isto é, a capacidade de reconhecer e nomear as partes do corpo e as funções que elas desempenham (QUIRÓS apud GONÇALVES, 2010).

Alguns aspectos que compõem o esquema corporal são:

- Conhecimento corporal e de suas partes interligadas – segmentação;
- Consciência do corpo enquanto realidade vivenciada – ação;
- Construção de esquemas – experiências sensorio motoras;
- Construção concreta dos limites corporais – o corpo no espaço físico.

Sobre o esquema corporal Guillaume (1983, p. 39) afirma que:

O esquema corporal... não tem nada a ver com a tomada de consciência sucessiva de elementos distintos, os quais, como num quebra-cabeça, iriam pouco a pouco encaixar-se uns nos outros para compor um corpo completo a partir de um corpo desmembrado. O esquema corporal revela-se gradativamente à criança, da mesma forma que uma fotografia revelada na câmara escura mostra-se pouco a pouco para o observador, tomando contorno, forma e uma coloração cada vez mais nítida.

4.5. Estruturação Espaço-Temporal

A estruturação espaço-temporal decorre como organização funcional da lateralidade e do esquema corporal, uma vez que é necessário desenvolver a conscientização espacial interna do corpo antes de projetar o referencial no espaço exterior (FONSECA, 1995).

Segundo Piaget (1996, p. 12) “[...] na estruturação da inteligência da criança, o conceito de espaço precede do conceito de tempo”.

Assim, toda criança recebe de si própria as primeiras informações temporais dos quais ainda não consegue analisar, como o ritmo cardíaco e respiratório, o ritmo dos gestos e falas, e do tempo externo tais como, a hora de acordar, de tomar banho, de comer, de escovar os dentes, de dormir e etc. Com a rotina diária vivenciada, e a necessidade de se adaptar a ela a criança vai organizando os conceitos de tempo e de espaço, percebendo assim a sucessão continua dos dias e das noites, das semanas e dos meses (CUNHA, 1998).

Através das atividades lúdicas, a criança aprende a delimitar em seu espaço e tempo e o espaço e tempo do ambiente externo, onde essa estruturação é de suma importância para o aprendizado de outras áreas, como por exemplo, a matemática (volumes, distância, lateralidade, sequências e etc.).

4.6. Equilíbrio

Pode-se definir o equilíbrio como sendo a posição estável de um corpo em repouso, poderemos compreender especificamente que equilíbrio postural e corporal trata-se, então, da compensação de forças que se anulam sobre um corpo.

Em psicomotricidade a equilibração do ponto de vista de Gonçalves (2010), é “a área básica para o automatismo da movimentação voluntária da criança, seja ela estática ou dinâmica”.

Com a automatização da equilibração, o indivíduo vai adquirindo o dinamismo bimanual (membros superiores) e bipedal (membros inferiores), em equilíbrio estático e dinâmico:

- **Equilíbrio estático:** capacidade de manter certa postura sobre uma base de sustentação.
- **Equilíbrio dinâmico:** orientação controlada do corpo em situações de deslocamento no espaço com os olhos abertos (GONÇALVES, 2010, p. 103).

A criança com uma equilibração adequada executa suas atividades com menos esforço e desgaste, mantendo uma movimentação harmônica e coordenada, Piaget (1976) ainda afirma que o desenvolvimento da inteligência está voltado para o equilíbrio.

4.7. Pensamento e Estruturas Cognitivas

Brasil (1998), traz o desenvolvimento cognitivo, ligado ao desenvolvimento das estruturas do pensamento, da capacidade de generalizar, recordar, formar conceitos e raciocinar logicamente, tendo a construção do conhecimento como meta da educação. Outras práticas têm privilegiado as necessidades emocionais.

“O desenvolvimento cognitivo no sujeito é uma sucessão de estágios e subestágios, nos quais os esquemas se organizam e se combinam entre si formando estruturas [...]” Cabe ressaltar que nas crianças de idade dos 2 aos 7 anos, onde se inicia o ensino fundamental, “(...) o sistema operacional ou pré operatório, é marcado pelo surgimento da linguagem e este acarreta em modificações significativas nas áreas intelectual, afetiva e social” (PIAGET, 1976, p.37).

O pensamento depende da estimulação para desenvolver, a criança desde pequena que interage de uma forma rica com alguém, ou seja, que desafie sua inteligência, provavelmente terá maior possibilidade de acostumar-se a usar o seu pensamento. Mas se ela não tiver ninguém que possa escutá-la, apenas receber ordens, não ter a oportunidade de brincar livremente, poderá desanimar e se acomodar. A inteligência só é desenvolvida quando o pensamento é desafiado por situações que buscam e exigem soluções (CUNHA, 1998).

4.8. Letras e Palavras

“A leitura e escrita são sistemas complexos para as crianças, no entanto elas aprendem, então temos a certeza de uma coisa: elas não são incapazes” (GERALDI et al, 1997).

Jogos de palavras e letras são de grande importância para ajudar no processo de alfabetização, pois a motivação e a capacidade de discriminação da forma ou som da letra são fundamentais para que a criança aprenda a ler. As palavras escritas precisam ter significados a ela, deve representar algo que ela conheça ou tenha vontade de conhecer. O desafio lançado na dinâmica desperta esse interesse pela leitura e propõe oportunidades de exercícios (CUNHA, 1998).

4.9. Matemática

As atividades lúdicas que contém desafios também podem ajudar a criança não só construir o seu conhecimento matemático, mas também pode ajudar ela a se sentir desafiada a novos problema e enigmas. A insegurança que ocorre na sala de aula pelas tarefas escolares e o medo de errar podem ser substituídos pelo entusiasmo provocado pela felicidade de estar participando de um jogo ou de uma brincadeira. O gosto pela matemática pode ser de uma consequência natural, assimilado por meio de experiências de grande valor e bastantes criativas (CUNHA, 1998).

Contudo, a educação matemática, para Piaget (1976) deve estar comprometida com o desenvolvimento progressivo e parcialmente espontâneo das estruturas operatórias do pensamento.

Quando se refere à utilização de atividades lúdicas, como jogos, buscando ensinar matemática, espera-se que eles tenham utilidade em todos os níveis de ensino, sendo que os objetivos do jogo têm que ser claros, adequados, e sempre representem um desafio para o nível de ensino com que este está sendo aplicado. Sobretudo o jogo se diferencia do brinquedo por características particulares como regras definidas pelo próprio grupo de jogadores para estabelecer uma "lógica de ação", isso representa uma atividade dinâmica, desafiando e motivando os

jogadores. O cumprimento de regras envolve o fato de se relacionar com outras pessoas que pensam, agem e criam estratégias de maneiras diferentes.

CONCLUSÃO

O brincar-lúdico está presente no cotidiano infantil, à estimulação através de movimentos é essencial e fundamental para o desenvolvimento da criança desde seu nascimento. Se isto acontece sua aprendizagem neste campo apresentará futuramente uma qualidade geral muito importante para a sua estruturação e conhecimento de mundo.

No atual cenário escolar onde está predominando o “desencanto” a palavra chave seria motivação, pois assim haveria um resgate no interesse em aprender.

Sendo assim, a brincadeira, o jogo e o movimento (natural ou estimulado), envolvendo o lúdico em si, são fatores fundamentais em qualquer escola, seja infantil, fundamental e até mesmo de ensino médio, uma vez que contribuem para a educação geral e formação do educando.

É através do lúdico que a criança aprende a lidar com seus constrangimentos, se adaptando a novas dimensões de mundo reagrupando suas idéias e formando sua personalidade. Assim, vemos que na infância o período de aprendizagem se faz necessária e indispensável à suas condutas posteriores exigidas na idade adulta.

Educar com brincadeiras lúdicas com crianças da pré-escola desenvolve inúmeras funções cognitivas e sociais, através dela as crianças educam o autodomínio, as atitudes, à vontade e os valores, já que possa possibilitar a assimilação de regras, facilitando assim sua convivência no grupo. É por esta razão que é tão importante o lúdico na educação infantil. É através da atividade lúdica (jogo, brincadeira) que a criança interage consigo e com o outro, constrói normas para si e para o outro, cria e recria a cada nova brincadeira o mundo que a cerca. E

através do jogo e pelo brinquedo que a criança vai construindo-se como sujeito e organizando-se.

Salienta-se o papel do integrador das atividades lúdicas para o desenvolvimento global do sujeito, ou seja, o brincar não favorece apenas as aprendizagens motrizes, mas potencializa de forma agressiva a relação com os outros. Nela, as crianças assimilam a linguagem da comunicação e as diferentes formas de estabelecê-la. Brincando, ela vive diferentes situações que envolvem sentimentos, atitudes e comportamentos.

As atividades lúdicas estão gravemente ameaçadas em nossa sociedade pelos interesses e ideologias de classes dominantes. Portanto, cabe à escola e aos educadores recuperarmos a ludicidade infantil dos alunos, ajudando-os a encontrar um sentido para suas vidas. Ao brincar, não se aprendem somente conteúdos escolares; aprende-se algo sobre a vida e a constante peleja que nela travamos.

Enfim inserir o lúdico no processo educacional é fundamental, sendo o resultado algo muito nítido, a criança aprende alegremente e fixa o conteúdo com mais facilidade, uma vez que os jogos, as brincadeiras podem ser consideradas poderosos veículos de aprendizagem e por outro lado a criança se torna mais afetuosa adquirindo assim o espírito de equipe solidário juntamente com a necessidade de vencer os objetivos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1974

ALVES, G.F; INEZ, S.M. Brincar e aprender: a função do jogo nas escolas de Educação Infantil de Ipatinga-MG. s/d. Disponível em: www.unilestemg.br/revistaonline/volumes/02/downloads/artigo_01.pdf Acesso em : 5 junho de 2010.

ANTUNES, C. Educação Infantil: prioridade imprescindível. Petrópolis: Vozes, 2004.

AWAD, Hani Zehdi Anime. Brinque, jogue, cante e encante com a recreação. Jundiaí: Editora Fontoura, 2004.

BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. A importância do lúdico na alfabetização. Belém/PA, 2002.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para educação infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental, v.1, v.2, v.3, Brasília: MEC/SEF, 1998.

CINEL, Nora Cecília Bocaccio; LOPES, Véra Neusa. Jogos e brincadeiras integra conhecimentos e diferentes áreas. Revista do Professor, Porto Alegre: CPOEC, out./dez. 2007.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brincar, pensar, conhecer: jogos e atividades para fazer com suas crianças. 2ª ed. São Paulo: Maltese, 1998.

DEGANI, I. C. C. Práticas de Diferentes Linguagens para a educação infantil. Batatais: CEUCLAR, 2004.

FONSECA, Vitor. Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2008.

FREIRE, J. B. O Jogo: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.

FRIEDMANN, A. Brincar crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FUNÇÃO SIMBÓLICA. <Disponível em: <[http://www.infopedia.pt/\\$funcao-simbolica](http://www.infopedia.pt/$funcao-simbolica)>. Acesso em 21 de jul.2010.

GERALDI, João Wanderley et al. O texto na sala de aula. São Paulo: Ática, 1997.

GALVÃO, Z. O que não pode faltar na pré-escola. Revista Nova Escola. : Abril, ed.217, Nov. 2008.

GUILLARME, Jean J. Educação e Reeducação Psicomotoras. Porto Alegre: Artmed, 1983.

HADDAD, C. C. Legislação e Projeto Político Pedagógico para a Educação Infantil. Batatais: CEUCLAR, 2004.

HOFMANN, Angela Ariadne et al. O lúdico na prática pedagógica. Universidade Luterana do Brasil (Ulbra) – Curitiba, 2009. 219p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. São Paulo: Vozes, 1993.

LEAL, Ferraz Telma; MENDONÇA, Márcia; MORAIS, Artur Gomes de; LIMA, Margareth Brainer de Queiroz. Pró-letramento - alfabetização e linguagem: o lúdico na sala de aula: projetos e jogos. Pernambuco: UFPE

LIMA, Marilene, Brincadeiras e brinquedos para crianças de zero a quatro anos. Revista do Professor, Porto Alegre: CPOEC, out./dez. 2007.

LOPES, Maria da Glória. Jogos da educação: criar, fazer, jogar. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MACEDO, L. O que não pode faltar na pré-escola. Revista Nova Escola. : Abril, ed.217, Nov. 2008.

MAGNA, J. M. Fundamentação teórica para a prática na educação infantil. Batatais: CEUCLAR, 2004.

NETO, Carlos Alberto Ferreira. Motricidade e jogo na infância. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.

PIAGET, Jean. A equilibração das estruturas cognitivas. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PIAGET, Jean. A construção do real na criança. São Paulo: Ática, 1996.

PRADO, Antonio Carlos Moraes. O corpo lúdico. Disponível em: <www.educacaopeloporte.org.br/congresso/.../AntonioPrado.doc>. Acesso em: 25 fev. 2011.

QUEIROZ, Tânia Dias e MARTINS, João Luiz. Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z. 1. ed. São Paulo: Rideel, 2002.

QUIRÓS & SCHRAGER apud GONÇALVES, Fátima. Psicomotricidade e educação física: quem quer brincar põe o dedo aqui. São Paulo: Cultural RBL Ltda., 2010.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine. A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Disponível em: <<http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0358.pdf>> Acesso em: 23 fev. 2011.

SANTOS, Carina Pereira dos. A importância do lúdico na educação infantil com crianças de 5 anos. Lins, 2009.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.); CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. O lúdico

na formação do educador: atividades lúdicas. Vozes, 2004.

SILVA, Katia Cilene da et al. Ludicidade e Psicomotricidade. Curitiba: IBPEX, 2008.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PSICOMOTRICIDADE. A psicomotricidade. Disponível em: <<http://www.psicomotricidade.com.br/psicomotricidade.htm>>. Acesso em: 1º jun 2010.

VENTURA, Marília Monteiro Santos. Jogar e brincar promovem o desenvolvimento do pensar na criança. Revista do Professor, Porto Alegre: CPOEC, jul./set., 2010.

VIRGÍNIA, M. O que não pode faltar na pré-escola. Revista Nova Escola. : Abril, ed.217, Nov. 2008.

YOGI, CHIZUKO apud ZAMBRIN, Vera Alice. Aprendendo e brincando com músicas. Belo Horizonte: Fapi, 2003.