

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO IMPORTANTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ana Paula Costa de Souza - Rede de Ensino Doctum
Sônia de Souza - Rede de Ensino Doctum
Lêda Barra de Moura Galvão - Rede de Ensino Doctum

Acadêmica do 8º período curso de Pedagogia
anapaulacosta2709@gmail.com
Trabalho de conclusão de curso II
Acadêmica do 8º período curso de Pedagogia
soniacab44@gmail.com
Trabalho de conclusão de curso II

RESUMO

O presente trabalho acadêmico tem por objetivo ampliar a reflexão sobre a importância de trabalhar o lúdico na Educação Infantil através dos jogos e brincadeiras analisando a importância do lúdico como meio de desenvolver a criatividade, os conhecimentos e o raciocínio da criança. A metodologia de pesquisa utilizada para a realização deste artigo são as referências bibliográficas de: *Benjamin* (1984), *Gomes* (1993), *Piaget* (1967) entre outros autores de referências na área. Além da coleta de dados através de entrevistas realizadas com professoras, pedagoga e diretora. A escolha deste tema surgiu da necessidade de mostrar a importância dos jogos, músicas e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo da criança, sendo um meio propiciador e facilitador do bem-estar, desenvolvedor da criatividade, raciocínio e aprendizagem na educação infantil. As bibliografias consultadas para confecção deste trabalho possibilitaram a percepção de que o ser humano é realmente encantador, pois através das brincadeiras a criança é capaz de desenhar o seu próprio mundo. As ideias aqui apontadas mostram com evidência que o lúdico contribui no desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos: físico, afetivo-social, destacando sua importância no contexto escolar.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Brincadeira. Jogos.

1 INTRODUÇÃO

O lúdico é uma importante ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar dentro da sala de aula, visto que através da ludicidade os alunos têm a oportunidade de aprender de forma mais prazerosa, concreta e significativa.

O presente trabalho acadêmico objetiva ampliar a reflexão sobre o de trabalho do lúdico na Educação Infantil através dos jogos e brincadeiras analisando a importância como meio de desenvolver a criatividade, os conhecimentos e o raciocínio da criança, pois a ludicidade é um método que contribui para que a criança se desenvolva e é através do brincar que ela se descobre, ensina regras, experimenta, inventa e desenvolve suas habilidades.

Os objetivos específicos deste trabalho foram: Identificar atividades que envolvam jogos, música e brincadeiras, oportunizando descobertas e construção de novas habilidades e conhecimentos; verificar se nas escolas existem materiais variados, organizados de maneira clara e acessível às crianças; identificar quais as atividades mais utilizadas no processo de ensino na Educação Infantil.

Pelo fato do lúdico ser um fator importante na vida do ser humano surgiu a seguinte questão: - os jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser considerados uma forma de ensino-aprendizagem para as crianças, quando proposto e conduzido de forma organizada?

A importância das atividades lúdicas no universo da educação infantil são fundamentais na vida da criança, pois contribui de forma significativa para a construção do conhecimento. A metodologia adotada para realização desta pesquisa foi de cunho bibliográfico e de campo para coleta de dados buscando assim identificar, descrever e analisar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

A escolha do tema justificou-se através da necessidade de mostrar a importância dos jogos, músicas e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo da criança, sendo um meio propiciador e facilitador do bem-estar, desenvolvedor da criatividade, raciocínio e aprendizagem da criança na educação infantil. O lúdico exerce poder e fascínio sobre a criança, facilita o processo de construção de conhecimento entre o aluno e o aprendizado, proporcionando prazer e diversão, ao mesmo tempo em que ele constrói sua história. O lúdico não é só um passatempo,

uma brincadeira qualquer, mas uma ferramenta mestre, um essencial para a aprendizagem na educação infantil.

Através de simples brincadeiras pode-se obter um envolvimento afetivo, social e intelectual, que auxilia no processo de ensino e aprendizagem, estimula a realização de tarefas, desenvolve habilidades na criança, e promove a socialização entre os colegas. A criança só não aprende como também se diverte.

Portanto, sendo a Educação Infantil a base para a formação educacional do ser humano o lúdico se constitui num recurso pedagógico eficaz ajudando no desenvolvimento e na aprendizagem de todo cidadão.

2 O LÚDICO

No passado a criança era considerada bem diferente do que é hoje. Sua vida social não existia, a menos que ela fizesse parte da classe privilegiada. Se sua família tivesse poder aquisitivo, era educada para um brilhante futuro. Se fosse de classe baixa, desde pequena era preparada para o trabalho. Assim nos afirma o pensamento de *Craidy e Kaercher* (2001, p.13)

Durante muito tempo, a educação da criança foi considerada uma responsabilidade das famílias ou grupo social ao qual pertencia. Era junto aos adultos e outras crianças com os quais convivia que a criança aprendia a se tornar membro deste grupo, a participar das tradições que eram importantes para ele e a dominar os conhecimentos que eram necessários para sua sobrevivência material e para enfrentar as exigências da vida adulta. Por um bom período na hist.

ória da humanidade. Não houve nenhuma instituição responsável por compartilhar esta responsabilidade pela criança com seus pais e com a comunidade da qual estes faziam parte. Isso nos permite dizer que a educação infantil, como nós a conhecemos hoje, realizada de forma complementar à família, é um fato muito recente. Nem sempre ocorreu do mesmo modo, tem, portanto, uma história.

Baseando-se nestes autores, notou-se uma infância inexistente. A criança não tinha escolha, desde muito cedo aprendia a lutar pelo seu sustento, era tratada como um adulto, porém em tamanho menor, seus sonhos e fantasias passavam despercebidos pelos adultos.

Os jogos só passaram a ter importância de caráter educativo no período em que surge o renascimento. Segundo *Kishimoto*, (1999, p.28):

O jogo serviu para divulgar princípios morais, éticos, conteúdos de história e geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de compulsão lúdica. O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades

infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Então, a partir desse período tornou-se evidente que a brincadeira e o jogo ganharam um destaque especial, sendo reconhecidos como instrumentos eficazes no desenvolvimento cognitivo e no processo educacional da criança.

Séculos depois surgiram as escolas. Logo, notou-se que o processo educacional sofreu significativas mudanças. A educação da criança que era responsabilidade exclusiva dos pais, ficou por conta da escola.

Atualmente, as escolas têm se preocupado com atividades que conduzem o processo de conhecimento da criança. A presença lúdica na educação infantil tornou-se um fator importante para a prática docente no que se refere ao desenvolvimento cognitivo.

Nos dizeres de *Friedmann* (1998, p.29) “ A brincadeira considerada como um vício no começo da idade moderna foi introduzida nas instituições educacionais por filantropistas, com intuito de tornar esses espaços prazerosos e também como um meio educacional. ”

De acordo com a autora, a educação se vê em situação privilegiada ao dispor de um método tão eficaz na construção do aprendizado do aluno. Devido às intervenções, mudanças e conquistas ocorridas ao longo da nossa história educacional, o processo de ensino-aprendizagem foi se adaptando para a formação do aluno em sua amplitude. Esse processo de construção incluiu o lúdico como uma forma de estimular a criança, possibilitando que ela se entregasse ao sonho, a fantasia, incentivando a construção, a solução de problemas e a criatividade, despertando assim sua personalidade.

Neste sentido, *Crandy e Kaercher* (2001, p.103) afirma que:

A criança se expressa pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo fazer, incorporando-o a cada novo brincar

Isso se confirmou com o pensamento de Benjamin (1984) quando diz que por meio da brincadeira a criança atua no mundo a sua volta, interpretando-o dando sentidos. Segundo o autor, o brinquedo traz em si uma dimensão histórica, ou seja, o brinquedo possui significados que indicam uma época vivida, significados que tem

valor cultural e que a própria criança dá. Passa por vários séculos, modificando a sua estrutura e o seu processo de produção.

Complementando, Porto (1998, p.172) diz que:

Até o século XII, a infância era concebida de forma bem diferente da sua representação atual. Na Idade Média, os brinquedos eram um produto secundário das diversas indústrias manufatureiras. Nasceram das mãos dos entalhadores de madeira, dos produtos de vela, dos caldeireiros e demais artesãos [...].

A partir do renascimento, o brinquedo (tratando-se do objeto) foi, aos poucos, substituindo as brincadeiras que eram realizadas em coletivo (adultos e crianças). Tornou-se, então, o modo mais comum de brincadeira desfrutada pelas crianças, sendo este um meio de ligação entre a criança e o mundo.

Benjamin (1984, p.85), ressalta que a princípio, os brinquedos surgem das relações que se estabeleciam na própria cultura.

Numa sociedade onde a base da economia vinha de uma produção artesanal, os brinquedos eram feitos juntos com os adultos, favorecendo a interação criança-adulto. O brinquedo feito dessa maneira, junto com os adultos, faz dele um objeto da cultura e de inserção nessa criação e da imaginação da criança que se envolve com o brinquedo. Benjamin sinaliza que, a partir da segunda metade do século XIX, quanto mais a industrialização avança, mais o brinquedo deixa de ser parte do contexto familiar para se emancipar.

Assim, a criança e o adulto interagiam, estreitando os laços afetivos. A construção de brinquedos desenvolvia amplamente a criatividade e a imaginação da criança. Após a industrialização dos brinquedos, esses laços foram se alargando e a criança tende a tornar-se menos produtiva. Por isso, destacou-se a importância da confecção de brinquedos.

Friedmann (1998, p.28), complementa que:

Quando se pensa na evolução do brincar; deve-se voltar até a antiguidade, época na qual o brinquedo era uma atividade característica tanto das crianças quanto dos adultos, representando para ambos um importante seguimento da vida.

As crianças de hoje não desfrutam das brincadeiras culturais como nos tempos passados, deixam de brincar da forma mais gostosa, que é a brincadeira de transformar objetos em brinquedos como: construir uma pipa com folha de papel, transformar um cabo de vassoura em cavalo. E as cantigas de rodas? Onde até os adultos participavam, a magia das brincadeiras vem se modificando. Hoje os brinquedos utilizados pelas crianças são mais industrializados, nesse sentido, o lúdico

vem resgatar a essência da brincadeira e fazer parte da vida social da criança. Segundo Porto (1998, p.173) “a sociedade Ocidental moderna dá ao brinquedo um lugar e uma difusão sem precedentes, por meio de um desenvolvimento industrial que institui a produção, a venda e o consumo sistemáticos desses objetos.”

Dentre desse contexto de valorização do lúdico foi importante ressaltar que a escola de educação infantil pode propiciar aos alunos esse bem-estar valorizando as brincadeiras. Através do acompanhamento e criatividade, o professor resgata a simplicidade e a magia do brincar tendo como resultado o desenvolvimento de um ser integrado à sociedade.

É importante ressaltar que o brinquedo é a peça fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança; a ação dela sobre o mesmo faz com que interaja com o mundo que a rodeia.

O brinquedo é um dos reveladores de nossa cultura, obedece à lógica de uma época, objeto de consumo, meio de descobrir o mundo da técnica, expressão cultural relacionada com imagens e saberes. O brinquedo incorpora nossos conhecimentos sobre a criança ou, ao menos, as representações largamente defendidas que circulam as imagens que nossa sociedade é capaz de segregar.

Observou-se que o ato de brincar tem suma importância no desenvolvimento do indivíduo, tanto do ponto de vista psicológico quanto cognitivo e sociocultural.

As atividades lúdicas devem fazer parte do cotidiano das crianças, pois a brincadeira é uma atividade educativa essencial que faz parte da infância e deve ser levada para dentro da sala de aula, a criança aprende brincando e de maneira prazerosa.

Negrine (1994, p.19) nos diz que:

[...] as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Em sua obra Negrine relata que o lúdico é uma atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento infantil, onde através do brincar a criança pensa, diverte, satisfaz seus desejos e trabalha sua criatividade além de se socializar com os seus coleguinhas.

Segundo Benjaminn (1984, p.75) [...] “A essência do brincar não é um fazer como se, mas um fazer sempre novo, transformação de experiências mais comovente em hábito”.

Dessa forma, entende-se que o brincar é a linguagem natural da criança, faz parte de si. Por ele a criança pode construir sua própria identidade. As brincadeiras são meios pelos quais as crianças mostram como elas interpretam e enxergam o mundo. É uma atividade de grande importância, pois a torna ativa, criativa e lhe dá oportunidade de relacionar-se com os outros.

Quando crianças de idade variadas estão brincando, observa-se que nem sempre foi um brinquedo que desencadeou o ato de brincar, mas sim outro objeto qualquer. Muitas brincadeiras, às vezes, dispensam um suporte material e exige apenas o próprio corpo.

Segundo Vygotsky apud Wajskop (2009, p.32)

É na brincadeira que a criança se compara além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade. Para este pesquisador, o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança. A ação infantil na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações volitivas aparecem no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

O brinquedo tem uma contribuição ímpar na vida da criança, pois toda experiência que ela vive vem do hábito de observar a atuação dos adultos com os objetos. Assim, quando ela está em contato com um determinado brinquedo, intencionada de brincar, cria suas brincadeiras com base nas referências adquiridas e recria conforme suas necessidades, adquirindo a consciência da realidade, isto se confirma com o que Porto, (1998, p.177) diz:

O brinquedo é visto como um objeto que dá suporte a brincadeira. Através do brinquedo, a criança vê sua brincadeira se recheiar de novos conteúdos, de novas representações que ela vai manipular transformar ou respeitar, apropriando-se do seu modo.

Em relação ao brinquedo Wajskop (2008, p. 41) ainda nos afirma que

Os brinquedos constituem-se hoje em objetos privilegiados da educação das crianças, desde que inseridos numa proposta educativa que se baseia na atividade e na interação delas, tendo significado quando utilizados pelas crianças para brincar.

Sendo assim, o brinquedo propicia o bem-estar, o desenvolvimento da criatividade da criança, tornando-se num resgate de momentos que possibilitam a

predominância dos sonhos, das fantasias e da afetividade, levando-a a superar suas dificuldades.

Machado (2003, p. 35) nos afirma que

Tudo aquilo do mundo real que for usado pela criança para fazer suas experiências e descobertas, para expressar-se e lidar com seu mundo interno e subjetivo diante da realidade desses objetos, das coisas concretas e objetivas, podem ser considerados brinquedo.

O lúdico auxilia no processo de aprendizagem, desenvolvendo mais rápido e com mais intensidade as habilidades que a criança deve adquirir desde a infância. Além de um estado de liberdade e diversão para ela, o brincar exige esforço físico e ou mental, o pensar, a imaginação, levando ao raciocínio lógico e sistemático e novas capacidades.

Essas exigências são cumpridas sem a sensação de obrigação na realização de tal atividade. Por isso, ela se entrega à brincadeira por prazer, sem medo ou culpa, errando, tentando novamente e aprendendo, dedica-se ao máximo, explorando todas suas habilidades para executar a brincadeira corretamente. Desse modo, percebe-se que o aprendizado acontece de forma prazerosa, e novos conhecimentos adquiridos se tornam compreensíveis para a criança.

Nas brincadeiras existem regras, e quando o sujeito participante tem a consciência das mesmas, entende que deve ser cumprida. Na infância, isto promove limites e ensina a criança em respeitá-los.

Segundo Gomes (1993) é importante que nas aulas de educação infantil, o professor utilize a brincadeira como instrumento essencial para sair da rotina diária, pois é nesse momento que os alunos aprendem de forma descontraída, como por exemplo, a massa de modelar que com ela inventa e reinventa, ou seja, coloca pra fora às imagens de objetos que se encontram em seu pensamento, fortalecendo a arte de criar. É necessário que sejam motivadas, elogiadas e jamais o contrário.

A criança expressa por meio da brincadeira sua vida social, seja aquela vivida em casa, na rua com colegas ou até mesmo na escola, neste sentido, pode-se observar seu comportamento, diagnosticar como esse menino ou menina é tratado (a) e orientar não só ele (a), mas toda família para que sua vida se torne cada vez mais produtiva.

Levar a ludicidade para dentro de um processo educativo, em especial a educação infantil, é ir em busca da construção do desenvolvimento da criança através

de práticas e vivências, dando possibilidade de ir além de seus limites e expectativas, brincando com o seu próprio mundo, com sua própria realidade.

Quanto aos jogos, segundo *Kishimoto* (1999), o jogo que no passado era visto como recreação aparece nos dias de hoje como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual escolar.

Segundo o autor, é importante respeitar as vontades da criança para que haja uma interação aluno-professor de modo a construir o conhecimento juntos e desenvolver o aprendizado com prazer.

Embora o jogo ocorra sob a supervisão do professor, permite-se a escolha do mesmo para que seja respeitada a vontade da criança e se manifesta o prazer na ação desenvolvida. Os autores entendem a recreação como um espaço para a criança expressar, criar e desenvolver. A proposta é a de uma recreação (*Kishimoto* 2002, p.110).

Kishimoto (2002) ressalta a importância dos jogos, e em especial, o jogo simbólico, também chamado de “faz-de-conta”. Por meio dele, a criança expressa a sua capacidade de representar dramaticamente.

Os jogos e as demais brincadeiras, inclusive o faz-de-conta, muitas vezes, incluem situações de regras e normas que devem ser seguidas para que a criança permaneça na brincadeira. As regras assumidas no brincar, fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada daquilo que na sua idade seria peculiar.

No momento em que se aplica o jogo a atitude do professor deverá ser a de mediador deixando livre a imaginação das crianças para que possibilite o melhor aproveitamento possível da atividade, construindo assim junto ao aluno seu cognitivo criando um despertar do faz-de-conta.

“O cotidiano da educação infantil é repleto de atividades musicais, algumas tão conhecidas que fazem parte do repertório usual das escolas”. (*Craidy; Kaercher*, 2001, p.16).

Neste caso, é preciso diversificar canções para que as crianças conheçam novas palavras, novos ritmos, melodia, tempos, sons, entre outros. A música distrai, relaxa, acalma ou dependendo da música também agita, desenvolvendo a sensibilidade e a concentração, basta saber usá-las, cada tipo nos momentos adequados.

Sendo assim, a música é um importante instrumento para formação da vida afetiva e social da criança, além de um veículo para a transmissão de conhecimentos.

Na prática musical, a criança tem liberdade de se expressar, vivenciar novas descobertas e se divertir simultaneamente.

Baseando-se no Referencial Curricular Nacional para educação Infantil (1998, p.57), a organização dos conteúdos deve:

Priorizar a possibilidade de desenvolver a comunicação e expressão por meio dessa linguagem. Serão trabalhados como conceitos em construção, organizados num processo contínuo e integrando que deve abranger; explorar de materiais e a escuta de obras musicais para propiciar o contato e experiências com matéria-prima da linguagem musical: o som e suas qualidades e o silêncio; A vivência da organização dos sons e silêncios em linguagem musical pelo fazer e pelo contato com obras diversas.

Muitas são as vantagens do lúdico no aprendizado: a arte, o teatro, a música, a dança, o desenho, são essenciais para que a criança aprenda a explorar o mundo a sua volta, sendo parte integrante do mundo infantil e o olhar sobre ele não deve ser visto apenas como prazer e diversão, mas, como grande importância no processo de ensino-aprendizagem. Conforme *Kiskimoto* (2000, p.32) “Para *Piaget* ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”, e é através dele que a criança passa a desenvolver suas habilidades e criatividade ajudando assim no desenvolvimento da aprendizagem e da socialização. No Ensino Infantil o lúdico tem sido um dos grandes instrumentos que estimula uma educação de qualidade na vida da criança devido aos grandes benefícios que traz para a mesma.

Para que o lúdico contribua na construção do conhecimento da criança faz-se necessário que o educador estabeleça as regras e direcione todas as atividades e brincadeiras.

Segundo *Signoretti* (2003, p.06) "ao professor compete respeitar as características, o ritmo, as necessidades e possibilidades de cada criança, nas diferentes faixas etárias."

Sendo assim, torna-se uma das formas adequadas para a aprendizagem dos conteúdos escolares e uma excelente ferramenta para a prática pedagógica.

Como o pesquisado nota-se que a ludicidade pode ajudar o ser humano em toda a sua vida. Para *Gomes* (2004, p.47) “a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”.

O lúdico facilita a aprendizagem e o desenvolvimento social, pois enquanto se brinca a criança está se socializando com as outras crianças e com o mundo que a cerca. O brincar é essencial à criança, enquanto se divertem elas aprendem.

Devido a sua importância no desenvolvimento do ser humano a ludicidade no processo educativo, de forma especial na Educação Infantil, deve ser priorizada no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores.

Carvalho (1992, p.28) nos afirma que

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo.

É através das brincadeiras e dos jogos que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social, a respeitar a si mesma e ao próximo.

Para psicólogos “a brincadeira infantil é o meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos [...]” (Kishimoto, 1999, p.32), inclusive alguns a usam como meio de diagnóstico de problemas da criança.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil [...]. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem (Kishimoto, 1999, p.32).

Ainda baseando-se neste autor, podemos dizer que a educação e o brinquedo concedem diversão, prazer e até desprazer quando escolhido voluntariamente, e também pode trazer a criança um ensino, sendo conhecimento de mundo ou conhecer-se a si próprio podendo completar o seu saber.

Segundo Piaget (1967, p.32) “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.”

Uma vez que os jogos e brincadeiras têm a pretensão de trabalhar de uma forma lúdica e natural estimulando o raciocínio lógico e a criatividade, auxiliando as crianças no processo de construção do conhecimento. E podem potencializar essas capacidades, ampliando as possibilidades das crianças de compreenderem e transformarem a realidade.

Portanto, os jogos desenvolvem o pensar lógico, analítico e sistemático que os mesmos exigem, melhorando o raciocínio através das regras quando em coletivo, promovendo a socialização dos participantes e quando individualizado, propõe que o indivíduo pense mais concentradamente.

Enfim, tornou-se evidente que o lúdico contribui no desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos: físico, afetivo-social, destacando sua importância no contexto escolar.

2.1 Fundamentação Teórica

Com base nessas reflexões, busca investigar como o lúdico pode contribuir com o desenvolvimento cognitivo das crianças. O brincar é um dos aspectos que envolvem o desenvolvimento infantil e a teórica Bom tempo e Dias (2001) se refere a esse ato como um aprendizado na esfera cognitiva que depende das motivações internas, onde o pensamento que era regido pelos objetos exteriores agora é pelas ideias. A partir do real a criança criará o imaginário, por exemplo, um pedaço de pau como uma espada.

Segundo Froebel citado por Kishimoto (2001), o brincar possui uma interpretação mais metafórica, postulando que quando uma criança está brincando envolve atividade representativa, prazer, autodeterminação e expressão de necessidades internas, diminuindo a distância com os adultos. A criança representa o seu interno.

Também se faz importante a forma que a criança expressa, e Kishimoto (2001) classifica como alegorias, que é a exposição de um pensamento sob forma figurada.

Salientando esses estudos e buscando averiguar a importância da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo da criança, apurar essa temática foi de grande valor para pesquisa, reflexão, investigação e prática. A construção do trabalho pretende compreender o significado do brincar no desenvolvimento da criança, levantando a questão da importância do lúdico no contexto escolar.

2.2 Procedimentos Metodológicos

A metodologia adotada para realização desta pesquisa foi o método qualitativa

por ser de caráter exploratório e descritivo, e a bibliográfica utilizando-se de obras pertinentes ao assunto abordado. Optou-se por este método, pois uma investigação científica baseia-se em uma fundamentação teórica composta de obras de referências sobre o tema a ser pesquisado. Segundo Melo e Urbanetz (2009, p.18)

[...] podemos afirmar que o grande diferencial da pesquisa científica é a sua pretensão a descobrir o novo, ou seja, ela ganha sentido no universo acadêmico e social pela busca de novos conhecimentos, novas relações, novos conceitos, novas proposições, novas alternativas,[...].

A pesquisa foi realizada no Centro Educacional Pedacinho do Céu, localizada na Rua Salinas, Nº 48, bairro Loanda, cidade de João Monlevade no estado de Minas Gerais. A escola está em funcionamento há mais dezesseis anos. Têm duzentos e sessenta e três alunos matriculados. Funciona no turno matutino e vespertino, sendo que tanto no turno vespertino quanto no matutino funciona a educação infantil e o ensino fundamental, com exceção do maternal que só funciona no turno vespertino. É uma instituição privada e está em um meio econômico médio.

A equipe pedagógica é formada por treze professoras graduadas, uma diretora, uma pedagoga, uma professora de educação física, uma professora de música, uma secretária, duas monitoras e uma auxiliar de serviços gerais.

Quanto aos objetivos da instituição, pretende-se propiciar à criança condições de ampliação de mais experiências e valorização de seu saber, dando-lhe oportunidade de compreender e transformar o mundo e as relações sociais (culturais, políticas e econômicas e outras) em que vive, de forma crítica e criativa. Favorecer um ambiente rico em estímulos, onde a criança poderá conhecer e viver novas experiências, expressando seus pensamentos, sentimentos e emoções livremente. Sua meta básica é programar uma pré-escola de qualidade, que reconheça e valorize as diferenças existentes entre as crianças e, dessa forma beneficie a todas no que diz respeito ao seu desenvolvimento (físico, intelectual e espiritual) e a construção dos seus conhecimentos.

Esta pesquisa permitiu a coleta de dados através de entrevistas realizadas com as professoras, pedagoga e diretora, onde foi constatado que dentre as atividades mais usadas pelos professores estão a música e as brincadeiras orais.

Os jogos, as brincadeiras e músicas são utilizados diariamente. Dentre os entrevistados todos acreditam que estes recursos, bem como o lúdico em geral, geram interesse, prazer, desencadeiam o aprendizado e devem ser considerados em todos

os níveis de desenvolvimento da criança, ou seja, físico, psicológico, afetivo e intelectual, o que demonstra serem instrumentos muito importantes durante a infância.

2.3 Resultados e Discussão

Os resultados dessa discussão foram analisados, interpretados e devidamente embasados pelos dados, conceitos e informações. Pode-se proceder a verificação e comparação ao estado da arte da fundamentação teórica.

Esta pesquisa permitiu a coleta de dados através das entrevistas realizadas e após esses levantamentos, foi possível observar que todos os professores são habilitados, para desenvolverem tais atividades. Constatou ainda que dentre as atividades mais usadas pelos professores estão a música e as brincadeiras orais.

Os jogos, as brincadeiras e músicas são utilizados diariamente. Dentre os entrevistados todos acreditam que estes recursos, bem como o lúdico em geral, geram interesse, prazer, desencadeiam o aprendizado e devem ser considerados em todos os níveis de desenvolvimento da criança, ou seja, físico, psicológico, afetivo e intelectual, o que demonstra serem instrumentos muito importantes durante a infância.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve por finalidade evidenciar a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil, pois brincando a criança aprende, desenvolve seu raciocínio, se concentra, se socializa, dentre outros. As crianças aprendem muito ao brincar. Por isso, a seguinte questão foi levantada: Os jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser considerados uma forma de ensino-aprendizagem para as crianças, quando proposto e conduzido de forma organizada? E, averiguamos que as brincadeiras, os jogos e os brinquedos possibilitam a criança ir além de seus limites e expectativas, brincando com o seu próprio mundo, com sua própria realidade a criança passa a desenvolver diversos aspectos positivos em sua vida e que trabalhado na Educação Infantil pode sim contribuir e muito na construção do conhecimento favorecendo a aprendizagem da criança desde que o professor tenha a consciência de estar junto com seus alunos ajudando e organizando todo o

espaço, estimulando os alunos através da brincadeira em função dos objetivos e resultados que se deseja alcançar.

Estivemos na escola durante um período de seis meses observando como o lúdico tem sido aplicado na vida das crianças e qual a sua importância na vida dos mesmos. Os resultados aqui expressos são frutos de experiências vivenciadas dentro da sala de aula e de diálogos com profissionais da instituição.

Analizamos no decorrer de nossa observação que trabalhar a ludicidade dentro do contexto escolar é de extrema relevância para o crescimento integral das crianças. Vivenciamos várias brincadeiras e jogos, todos aplicados de maneira organizada onde cada criança esperava a sua vez e obedecia as regras dos jogos e também as dadas pelos educandos. Lá os professores procuram atender a necessidade de cada aluno, usam uma linguagem muito carinhosa com as crianças o que as levam a entender e obedecer o que lhe é dito de forma tranquila produzindo assim um resultado significativo no seu desenvolvimento.

Todos os nossos objetivos foram alcançados de forma que a cada dia ficávamos invictas de que a brincadeira, os jogos e o brincar de fato são um grande aliado na construção do saber. Presenciamos diversas atividades desenvolvidas pela professora com a finalidade de desenvolver a ludicidade dentro da sala de aula, atividades estas feitas através: da música, onde todos os dias as crianças cantavam e faziam gestos; do brincar, pois na instituição pesquisada possui uma grande variedade de brinquedos; e através dos jogos. Com isso constatamos mais uma vez que o ato de brincar no ambiente educativo é um grande instrumento no desenvolvimento escolar da criança. Havia na escola diversos materiais que as crianças tinham acesso para suas brincadeiras, porém tudo era conduzido de forma bem-organizada onde havia a hora certa para cada tipo de atividade, ou seja, ora brincavam, ora cantavam, ora jogavam, havia ali uma organização total a qual verificamos que era de grande importância para a vida da criança, pois desde cedo ela já passa, a saber, que para tudo em nossas vidas tem a hora certa.

Com essa experiência que vivenciamos, percebemos que a ludicidade tem ajudado e muito no aprendizado do aluno, em especial na Educação Infantil, pois o brincar é uma das atividades primárias na vida do ser humano. A ludicidade também transforma a aula em um momento mais alegre, descontraído, torna a criança participativa no processo de ensino aprendizagem e faz com que o educador perceba as dificuldades de seus alunos. Nós como professores temos que valorizar o lúdico

na educação infantil, temos que ir à busca, ou seja, ofertar condições e oportunidades para que as crianças aprendam e se façam sujeitos ativos na sua trajetória.

Constatou-se que o lúdico vem se tornando um recurso essencial e indispensável dentro do contexto escolar auxiliando e favorecendo o ensino-aprendizagem na vida das crianças. Mas fica aqui a nossa indagação: Será que todos os profissionais da área da Educação têm usado este recurso de forma correta ou até mesmo de forma a favorecer a aprendizagem dos alunos? Essa pode ser uma de nossa necessidade a estar dando continuidade ao nosso estudo futuramente.

Portanto, concluímos que, aprendemos, averiguamos e constamos através de todo nosso estudo, toda nossa pesquisa e de tudo que vivenciamos que a brincadeira, a música e os jogos fazem com que a criança se sinta mais feliz e que aplicada dentro da sala de aula ensina a nós educandos a valorizar e respeitar o tempo de aprendizado de cada um, ou seja, suas facilidades e dificuldades e que a ludicidade é algo de grande importância na vida de qualquer ser humano. Enfim, o brincar nos traz grandes benefícios como a afetividade, a psicomotricidade, a solidariedade, a cognição, a concentração e o raciocínio, além de nos socializar com o mundo em que vivemos.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à Metodologia do Trabalho Científico**. 5. ed. São Paulo: atlas, 2001.

BENJAMINN, Walter, reflexões: **A criança, o brinquedo, a educação**. V, 17. São Paulo: Sammus, 1984.

BRASIL, Ministério da Educação e do esporte, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a educação Infantil**. 3. ed. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CRADY, Carmern Maria (org.); KAERCHER, Gládis Elise p. da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto alegre: Artmed, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4, ed. São Paulo: Edições sociais: Abrinq, 1998.

GOMES, Denise barata. **Caminhando com a arte na Pré-escola**. In: GARCIA, Regina Leite (org). **Revistando a pré-escola**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança - A importância do brincar, atividades e materiais**. 5.ed. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

MELO, Alessandro de. URBANETZ, Terezinha Sandra. **Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia**. Curitiba, IBPEX, 2009.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Real, 1967.

PORTO, Cristina Laclette. **Brinquedo e Brincadeira na brinquedoteca**.

SIGNORETTI, Adriana Elizabeth R.S et al. Como educar e cuidar: aspectos cotidianos da prática pedagógica com crianças da 0 a 6 anos. **Revista do professor**. Porto Alegre, v.19, n.73, p.5-10, jan./mar. 2003.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-escola**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

WAJSKOP, Gisela. O brinquedo como objeto cultural. **Revista Pátio Educação Infantil**. Porto Alegre – RS, Ano V, n. 15, p. 39-41 - Nov. 2007/ Fev. 2008.