

A IMPORTANCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artemiza Alves Lima*

RESUMO

Esta pesquisa analisa sobre “A importância do Brincar na Educação Infantil” com o objetivo de Identificar a importância e as metodologias utilizadas nas brincadeiras na Educação Infantil. Para a realização deste trabalho fez-se necessário uma pesquisa e análise sobre a importância das brincadeiras (Lúdico), no campo bibliográfico descritivo, utilizando-se da abordagem de cunho qualitativo com o intuito de aprofundar os estudos sobre o Brincar. Para tanto, entende-se que ao utilizar uma linguagem colaborativa na aprendizagem para uma compreensão crítica de mundo, deve-se conhecer e considerar métodos de ludicidades que possam facilitar a criatividade do indivíduo. No aporte teórico para o desenvolvimento da pesquisa se ancora em estudos desenvolvidos por Roussou (1712-1778), Santana (2013), Pestalozzi (1746-1826), Vygotsky (1984 apud Ivic 2010), dentre outros. Espera-se, dessa forma, contribuir para o ensino da leitura nos anos iniciais, oferecendo alicerces para as aprendizagens significativas e, com isso, o domínio das inovações tecnológicas que o mundo das linguagens nos oferece, conclui-se com a descrição de vários benefícios do Lúdico em sala de aula.

Palavras-chave: Lúdico. Processo de ensino-aprendizagem. Brincadeiras.

SUMMARY

This research analyzes “The importance of Play in Early Childhood Education” with the aim of Identifying the importance and methodologies used in play in Early Childhood Education. To carry out this work, it was necessary to research and analyze the importance of games (Ludic), in the descriptive bibliographic field, using a qualitative approach with the aim of deepening studies on Play. To this end, it is understood that when using a collaborative language in learning for a critical understanding of the world, one must know and consider play methods that can facilitate the individual's creativity. The theoretical support for the development of the research is anchored in studies developed by Roussou (1712-1778), Santana (2013), Pestalozzi (1746-1826), Vygotsky (1984 apud Ivic 2010), among others. It is expected, in this way, to contribute to the teaching of reading in the initial years, offering foundations for meaningful learning and, with this, the mastery of technological innovations that the world of languages offers us, concluding with the description of several benefits of Playfulness in the classroom.

Keywords: Playful. Teaching-learning process. Jokes.

* Artemiza Alves Lima - Mestranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales.- e-mail: limaartemiza11@gmail.com

INTRODUÇÃO

O propósito estabelecido nesta pesquisa consiste em possibilitar que professores saibam da importância do brincar na Educação Infantil e repensem as metodologias abordadas em sala de aula quanto à aquisição da aprendizagem, adotando métodos diversificados e capazes de permitir o reconhecimento do saber do mundo e do outro, reconhecendo a sua dinamicidade absoluta de forma abrangente e fazendo da sua metodologia um verdadeiro poder de transformar o indivíduo e sua própria história de vida.

Tendo como objetivo identificar a importância da utilização das brincadeiras na Educação Infantil, teve como metodologia para a realização deste trabalho a forma bibliográfica, perpassando pela abordagem qualitativa. Dessa forma, o presente estudo tem o intuito de aprofundar sobre o uso do brincar e sua importância na Educação Infantil visto os desafios e as possibilidades no ensino, como também visa contribuir para o fortalecimento do processo de ensino- aprendizagem e o desenvolvimento de métodos que colaborem com esse processo de aprendizagem, formando indivíduos cada vez mais autênticos na sua história.

Assim, entendendo como essas práticas apresentam o poder de transformar a educação infantil, o processo investigativo que norteou esta pesquisa propõe uma metodologia baseada em uma revisão bibliográfica de autores renomados no assunto. Optou-se por uma análise teórica sob a temática, desafios e possibilidades, e procurou-se seguir seus objetivos, os quais se centram sobre a importância da Ludicidade na Educação Infantil, refletindo sua importância e seus atributos.

Portanto, será descrito sobre a história, a importância e as dificuldades do uso do brincar como forma metodológica de desenvolver o ensino e aprendizagem na Educação Infantil.

1. HISTORIANDO SOBRE A LUDICIDADE

Atividades lúdicas surgiram na Grécia Antiga, tendo como um dos maiores pensadores Platão (427-480), o qual já afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos sobre vigilância e em jardins (Almeida, 2003, p. 119).

Platão dava ao esporte, tão difundido na época, um valor educativo e moral, colocando-o em relação de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela, na formação do caráter e da personalidade. Platão introduziu também, de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica, tão enfatizada

atualmente. Paralelamente, entre os Egípcios, Romanos e Maias, os jogos serviam de meio para as gerações mais jovens aprenderem com os mais velhos, valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões da vida social.

Para Rousseau (1712-1778), a criança tem maneiras de ver, pensar e de sentir que lhe são próprias e que só se aprende por meio de uma conquista ativa, ou seja, o orientador pode apresentar atividades diversas, mas respeitando sempre a espontaneidade do raciocínio da criança de acordo com a sua maturidade. Este filósofo afirma que “em todos os jogos em que estão persuadidas de que se tratam apenas de jogos, as crianças sofrem sem se queixar, rindo mesmo, o que nunca sofreriam de outro modo sem derramar lágrimas”. (Rousseau, 2000, p. 67).

Segundo o autor, a criança ao exercer seus sentidos como instrumento de inteligência, tira todo o proveito possível que o corpo saudável lhe fornece para participar das atividades lúdicas com alegria natural.

Pestalozzi (1746-1826) abre um novo rumo para educação moderna assegurando a todas as crianças, que o desenvolvimento moral e intelectual por meio da reciprocidade entre professor e aluno, com atividades interativas e estimulantes, tendo o jogo como fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação.

Santana (2013) contempla quando diz:

“Ao longo da história da Educação, o professor era um mero transmissor de informações, e o aluno era um agente passivo da aprendizagem, ou seja, não se levava em conta seu interesse. Com as mudanças atuais, parte-se do pressuposto de que o interesse do aluno é fundamental para que ocorra a aprendizagem”; (Santana, P.39; 2013).

Historicamente, o olhar para o interesse da criança não era levado em conta no processo de ensino-aprendizagem, onde o predomínio do tradicionalismo em nossos ambientes de ensino apresentava-se de modo amplo e marcante. Só em meados dos séculos XX, surgem pesquisas que buscam olhar para o real interesse da criança e como contribuir para que tais mudanças passem a fazer parte deste cotidiano educativo. São pesquisadores como Piaget e Vygotsky que enfatizam que a criança é um indivíduo criativo.

“Estudos e pesquisas de caráter psicogenético fecundam relevantes pressupostos para a construção de representações infantis, influenciando as atividades curriculares dos novos tempos” Kishimoto (1995, p.41). De maneira geral, o lúdico refere-se à brincadeira e a questão simbólica envolvida nesse processo, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana e transcende o visível. Froebel (2001 apud Heiland, 2010) ressalta que:

Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que criam as suas próprias, específicas. Assim, usando o antigo e o novo, cada geração tem suas próprias características e padrões de sensibilidade. Na sociedade infantil, a atividade lúdica é a forma através da qual essa sensibilidade e potencial são liberados e modelados, o que outorga à mesma um papel importante nas realizações culturais e sociais.

Segundo Froebel, o processo lúdico tem fundamental papel no desempenho da criança, porque enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina hábitos necessários ao seu crescimento. O lúdico escolar historicamente é chamado atividades diferenciadas do processo ensino aprendizagem, têm como dimensão desempenhar uma vasta pesquisa de conhecimento do aluno, do professor, e de toda a situação de ensino que se realiza no processo educacional na área da educação infantil. Sua principal função é subsidiar o aluno, a equipe de professores e o próprio sistema no aperfeiçoamento do ensino.

Deve-se atentar para que seja utilizado com as cautelas já descritas em bibliografia especializada e considerar informações que possam contribuir para a tomada de decisões sobre quais recursos metodológicos educacionais devem ser organizados para a realização de determinadas atividades lúdicas a fim de tornar o ensino mais efetivo.

Como diz os Parâmetros Curriculares Nacionais:

Apontar metas de qualidade que ajudem o aluno a enfrentar o mundo atual como cidadão participativo, reflexivos e autônomos é ser conhecedor dos seus próprios direitos e deveres. PCNs (1998, pg.9).

Na década de 90 foi aprovada a Lei de complementação LDBEN, (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), que contribuiu para a melhoria do ensino aprendizagem, possibilitando uma nova perspectiva metodológica, mais ampla, integrada e que respeita a realidade sociocultural.

Diante disso é importante compreender que os objetivos e metas, por si só, não são suficientes para que haja uma interpretação satisfatória. Os caminhos utilizados devem ser coerentes e eficientes para tal, conforme podemos observar nos Parâmetros Curriculares Nacionais, (1997, p.47) ressaltam que:

Parte-se da concepção de que determinados objetivos só podem ser conquistados se os conteúdos tiveram um tratamento didático específico, ou seja, há uma estreita relação entre o que ensina e como, mas, do que isso: parte-se do pressuposto de que a própria definição dos conteúdos é uma questão didática que tem direta relação com os objetivos colocados.

Segundo os PCNS, a leitura tem sua importância no processo de ensino aprendizagem e contribui na formação educacional, social, cultural e intelectual do educando. Mas para atingir o auge desse objetivo é necessário usar métodos e técnicas que despertem o interesse e a participação do educando de forma que adentre no processo educacional voluntariamente, consciente da importância de integrar no hábito de leitura. Deve-se também ressaltar a relevância dos conteúdos programáticos e serem adequados à realidade dos alunos e serem interessantes para o aprendizado.

Quando o aluno chega à escola sem essa disponibilidade, o educador deve utilizar-se de métodos que excedam os quatro paredes e as cadeiras enfileiradas, como pesquisa e atividades extraclasse, juntamente com os pais e toda a equipe escolar.

Silva (1998, p. 47) alerta que:

Os seres humanos podem se transformar em leitores da palavra e dos outros códigos que expressam a cultura, mesmo porque carregam consigo o referido potencial biopsíquico (aparato sensorial consciência que atende a compreensão dos fenômenos).

Em outras palavras, o homem é autossuficiente para aprender necessitando apenas de ter acesso aos mecanismos necessários para adquirir esta habilidade e que um desses recursos é a Ludicidade que através de jogos e brincadeiras direcionadas com objetivos de forma dinâmica a aprendizagem se torna prazeroso.

Diante desse resgate histórico do aprender surgiu o aprender utilizando a ludicidade, ela surgiu como nova forma de abordar o conhecimento de várias formas sendo também utilizada para dar ênfase na interdisciplinaridade (Santos, 2012, p. 3). Com isso se entende que as atividades lúdicas, devem ser trabalhadas em sala de aula em diferentes disciplinas, favorecendo com isso o aprendizado das crianças, onde elas aprendem com o novo, sentindo estímulo para realizar essas atividades.

Segundo Kishimoto (1996) apud Arantes e Barbosa (2017, p. 104) a imagem de criança é enriquecida, com o auxílio psicológico e pedagógico que reconhecem o papel do brinquedo e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.

Arantes e Barbosa (2017) afirmam a importância da brincadeira para o desenvolvimento de uma criança:

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação.

Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. Arantes e Barbosa (2017, p. 100).

Diante do exposto, observa-se que na história antiga o ato de brincar já era desenvolvido pela família como os ensinamentos dos pais aos filhos em brincadeiras, apresentando assim, a aprendizagem para a vida e com isso entende-se que o Lúdico se tornou a partir daí uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo e intelectual das crianças e com isso ganhou um papel fundamental na Educação como a priori a Educação Física em seguida passou a ter maior proporção.

2. A IMPORTANCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica.

De acordo com Lis (2008, p.13) é fundamental que o professor pense e elabore uma prática pedagógica que estimule o potencial dos alunos e incentive-os para elaborar e reelaborar suas próprias ideias criativas; num ambiente rico de provocações que desafiem a criação e expressão de diversas linguagens, corporais, sonoras e visuais, levando-os a mudança significativa, um novo olhar sobre o mundo. Uma pessoa criativa interage de forma diferente com o mundo.

O professor de posse do conhecimento sobre quais atividades planejar, criará possibilidades de maior desenvolvimento do ensino aprendizagem, pois estas atividades deverão ter ligação de significações com o aluno, devendo explorar a criatividade, a imaginação, expressão das crianças, pois para elas, aprender através do lúdico e do concreto é muito mais prazeroso e interessante. E, despertar o interesse, faz com que o aluno aprenda e fixe o conhecimento auxiliando, assim, seu desenvolvimento integral.

Mediante tantas estratégias já pesquisadas e elaboradas por profissionais da educação, acredita-se que a principal seja despertar no aluno o desejo de aprender.

APUD (Rousseau, fascículo a criança a arte e o lúdico, p.67);

Tem-se grande trabalho em procurar os melhores métodos para ensinar a ler e escrever, o mais seguro de todos eles, de que sempre se esquece, é o desejo de aprender. Dê a ele esse desejo, e abandone dados e tudo mais, e qualquer método será bom.

A partir deste pensamento, entende-se que a ludicidade e a aprendizagem são parceiras e devem ser vistas como tal, já que as brincadeiras por si só são um aprendizado, por estimular a imaginação e a criatividade da criança. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (2001, p. 67).

Toda a ação humana envolve a atividade corporal. A criança é um ser em constante mobilidade e utiliza-se dela para buscar conhecimentos sobre si mesmos e daquilo que a rodeia, relacionando-se com objetos e pessoas. A ação física é necessária para que a criança harmonize de maneira integrada às potencialidades motoras, afetivas e cognitivas.

Nesse sentido, nota-se a importância dos professores proporcionarem meios para que a criança evolua como autor do seu próprio conhecimento. O processo ensino aprendizagem envolve afeto, o aprendizado é facilitado quando se tem afeto pelo que está sendo ensinado. A ludicidade traz esta oportunidade ao estimular as relações, a criatividade, proporcionando uma forma mais prazerosa e espontânea de aprender.

O lúdico pode ser explorado de forma interdisciplinar, contextualizando o aprendizado da criança de modo amplo. Para tanto, o professor precisa ser criativo, já que a criança tem grande potencial de criar, explorar, perceber, instigar e respeitar o outro e a natureza. Através do brincar, ela expressa também sua vivência cultural cotidiana, e o professor tem a possibilidade de direcionar todo este potencial e ampliá-lo na construção da cidadania, para que este indivíduo sinta-se enquanto sujeito pertencente a uma sociedade.

Freire (1996), Piaget (1985), Vygotsky (1998) observam três tipos de aprendizagens, a saber: a aprendizagem pura, a aprendizagem lúdica e a aprendizagem significativa. Sobre a Lúdica, compreende-se que deve ser usada para aprender de maneira inovadora e interdisciplinar, não deixando de valorizar as metodologias tradicionais, porém, inovando as práticas e integrando o lúdico em todas as áreas do conhecimento.

Segundo Queirós, (dicionário prático de pedagogia, 2008).

Aprendizagem é o ato de aprender, e em uma concepção construtivista, isso significa que é o ato através do qual o indivíduo constrói seu próprio conhecimento. Neste processo, os alunos agem de forma ativa, e é valorizada cada habilidade e competência de aprendizagem de cada um deles.

Para Queirós as ações do ser, fazer, refletir e questionar são possibilidades de se aprender cada vez mais, pois, aprender não é apenas reprodução de conteúdos, é um processo de construção de acordo com a vontade e necessidade da criança. Nestas ações, a aprendizagem para o aluno deixará de ser algo obrigatório e passará a ser algo prazeroso, pois se dará em acordo com o desenvolvimento de seu pensamento, que está em momento de socialização e satisfação.

O estudo de Vygotsky (1984) apud Ivic (2010) sobre o papel do lúdico na construção do pensamento e da linguagem é uma das produções teóricas mais importantes para compreender como é que a criança elabora um modelo da “realidade”

do “social”. O mesmo aponta para a contribuição da imaginação na construção do conhecimento humano, ao afirmar a função lúdica como alicerce fundamental para os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança, assim como da construção do pensamento verbal-lógico em todos os seres humanos.

A manipulação de objetos, músicas, jogos, e outras atividades lúdicas contribuem tanto para o desenvolvimento infantil quanto para a prática educacional entre professor/aluno. O professor ao investir esforços no trabalho lúdico, cria um campo fecundo para que se proponha a ampliação de saberes e confronto de ideias, o que pode trazer contribuições para novas interpretações do conhecimento existente. A construção coletiva do aprendizado inova e renova as ideias, ofertando subsídios desafiadores e prazerosos para o aprendizado.

Freire (1996, p. 10) ressalta que:

Como os demais saberes, esta demanda do educador um exercício permanente. E na convivência amorosa com seus alunos e na postura curiosa e aberta que assume e, ao mesmo tempo, provoca- os a se assumirem enquanto sujeitos sócio-histórico-culturais do ato de conhecer, é que ele pode falar do respeito à dignidade e autonomia do educando.

Este autor mostra a relevância de integrar o lúdico na educação infantil, de forma a contribuir para a compreensão delas sobre si mesmas e sobre o mundo interno e externo à escola.

Na perspectiva construtivista, a ludicidade coloca professor e aluno em uma relação horizontal, dando prioridade à uma prática dialógica. As aulas expositivas se transformam em atividades interativas, jogos, pesquisas, trabalho socializado, problematização, o que dentro de um contexto lúdico permite que os alunos se relacionem de forma mais espontânea com o professor e o conhecimento ministrado.

Para Maia (2014, pág.62),

Durante uma atividade lúdica, a criança perde e ganha, mas sem saber o porquê, e o professor, ao optar por trabalhar com jogos, deverá mediar e estimular o pensamento reversível, proporcionando à criança a descoberta do momento em que perdeu ou ganhou o jogo, o porquê perdeu ou ganhou e refletir sobre a jogada realizada que fez o colega vencer ou perder. Utilizando o lúdico e o brincar como mecanismos geradores de espaços de aprendizagem, acreditamos que o professor consiga oferecer à criança a possibilidade de ela entender com maior clareza, os acontecimentos em seu entorno e a desenvolver na sala de aula ações reversíveis.

Assim, para este autor, o professor contribui com o desenvolvimento da criança ao utilizar os métodos lúdicos como forma de aguçar seu raciocínio e seus afetos, fazendo com que ela sinta curiosidade e desejo em aprender brincando.

Nos jogos, o professor assume a postura de mediador, isso quer dizer que ali, ele não se posiciona como o centro do conhecimento. Seu papel é de planejar,

incentivar e administrar a curiosidade do aluno em relação a si mesmo e ao mundo que o cerca. É em parceria com o professor que a criança encontra na escola as ferramentas para a sistematização de seu conhecimento.

Sobre a importância do brincar, Maia (2014) afirma ainda que:

O brincar e o jogar são ações indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Dessa forma, o brincar de jogar é visto não só como um “passatempo”, mas também como uma atividade que tem por objetivo contribuir para o crescimento de habilidades importantes para o desenvolvimento físico, psicológico racional, afetivo e moral. (Maia 2014 pág. 63).

Ao compreender o lúdico como indispensável, portanto, se torna essencial que a Educação Infantil propicie na relação ensino aprendizagem, maior interatividade entre o brincar e o aprender.

Vygotsky (1998) defende ainda que, as atividades do cotidiano desenvolvem habilidades e informações por meio da participação de um adulto. Segundo ele, todo aprendizado deve ser mediado, o que torna o papel do ensino do professor mais ativo e determinante na contribuição do conhecimento. Atribui-se ainda a reprodução do discurso interno como ferramenta de associação do pensamento e desenvolvimento. O lúdico e aprendizagem então, não podem ser considerados ações com objetivos distintos, ambos têm grande valor e dependem um do outro no processo de construção do conhecimento da criança.

Froebel (2001, p. 54), ressalta que:

A mãe cuidadosa conhece, por instinto, o valor do canto para as crianças pequenas, sobretudo quando adormecem. Especialmente os educadores deveriam atentar para isso, desenvolvendo as primeiras manifestações musicais e para as atividades espontâneas da criança. O mesmo sucede com a linguagem: é frequente observar que criança educada dessa maneira tem logo grande facilidade de falar e de empregar as palavras, aplicando-as à designação de novos conceitos ou de relações e qualidades de que até então não se haviam dado conta.

Neste pressuposto o desenvolvimento infantil para Froebel (2001), descreve-se em três fases, que não são delimitadas pela idade, mas caracterizando o desenvolvimento da aprendizagem da criança, apesar de não se poder estabelecer nenhuma ordem rigorosa de pré-relação, pois independentemente de qualquer coisa todos tem seu valor, lugar e tempo. Segundo sua teoria, as crianças passam por três estágios de aprendizado, sendo: **primeira infância**, que corresponde aproximação do bebê quando se estabelece os primeiros contatos com o mundo; **infância**, período que o menino (a) começa a diferenciar-se e identificar o mundo em que o rodeia; e **idade escolar**, quando se desenvolve a linguagem e a criança supera o “o viver por viver”.

Entende-se que, as brincadeiras fazem parte dos recursos utilizados no caminho da aprendizagem, não apenas como diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo.

O referido autor defende ainda que um ensino sem obrigações, em que o aprendizado depende dos interesses de cada um, se faz por meio da prática. Isso contribuiria para um ensino-aprendizagem de mais qualidade.

3. AS DIFICULDADES PARA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Embora se compreenda o desenvolvimento da criança enquanto objetivo da ação educativa, ainda existe muitas dificuldades de se priorizar isso. Dificuldades relacionadas ao corpo docente, direção da escola e a política brasileira de educação propriamente dita.

Luckesi (2005) ressalta ainda que:

Os conteúdos socioculturais, com suas respectivas metodologias, servem de suporte para o desenvolvimento de habilidades e hábitos, formando as personalidades dos educando como sujeitos ativos, criativos; enfim, como cidadãos. O interesse político de que o “educando aprenda e se desenvolva, individual e coletivamente” é, em síntese, mediado pela assimilação ativa dos conteúdos socioculturais. (Luckesi 2005, pág. 130).

Na visão do autor, as formas de planejamento devem ser mediadas por meio de assimilações produtivas e adaptadas ao grau de escolaridade, com base nisso, o professor orienta o aluno, mas lhe concede a liberdade de usar sua imaginação para criar, inovar, ir além, sem perder o seu papel fundamental de propiciar novos conhecimentos e descobertas dentro da metodologia do processo ensino-aprendizagem, fazendo com que os alunos assimilem conteúdos e incorporem na educação infantil atitudes e valores de uma forma agradável.

Para Friedmann (2012):

As dificuldades de acesso a muitas regiões do Brasil, a carência de recursos, a falta de espaços físicos e, muitas vezes, a falta de consciência da urgência e importância da implantação de novos e programas lúdicos têm tornado muito lento essa implantação. (Friedmann 2012 pg. 149).

No Brasil, nos deparamos ainda com muitos obstáculos para a verdadeira realização do processo lúdico, como a estrutura física das escolas e ausência de

recursos humanos e materiais para que tal processo seja possível de ser efetivado.

O espaço do jogo (brincadeiras) propicia ao aluno a possibilidade de inventar, sair da realidade em que se encontra buscar alternativas dentro de suas, sobretudo nas crianças que estudamos, elas saem da marginalidade e dos estigmas sociais, para um momento de diversão aliado à intensa simbolização, possibilitando o resgate de algo que há muito foi perdido, algo que normalmente é muito difícil de acontecer. (Maia 2014, pg. 147 e 148).

Conforme Maia (2014), a participação da criança no ambiente escolar contribui para sua inserção enquanto um ser social de nossa cultura.

Portanto, mesmo em meio adverso, faz-se importante que a escola e seus professores tentem desenvolver um trabalho diferenciado na relação ensino-aprendizagem, que valorize a função do lúdico no desenvolvimento e na educação infantil.

No processo do desenvolvimento da criança na Educação Infantil o professor precisa entender que a criança aprende no seu processo de maturidade de forma sistemática ou assistemática em diversas fases educativas, tanto o aluno quanto professor, passa por uma construção de conhecimento, interação e cognição.

Não se pode dizer que só o aluno aprende em meio ao desenvolvimento lúdico infantil, mas sim os dois, à medida que se trabalha a projeção das diferentes habilidades, as quais podem ser descobertas a partir de atividades lúdicas na educação infantil, esse relacionamento por meio do brincar faz do diálogo entre adulto e a criança a compreensão de que o desenvolvimento lúdico no ambiente escolar se constitui de sujeitos plenos, autores no processo de construção de conhecimento, culturais e subjetividades.

Friedmann (2012, pág.23), afirma que;

As crianças já nascem inseridas em uma determinada cultura na qual vão desenvolver competências pessoais e adquirir conhecimentos prévios e historicamente definidores de um ou outro grupo social. Dentro dessas culturas, desses sistemas que relacionam o saber e a existência, é necessário pensar na contracorrente da cultura erudita e na recriação das humanidades.

Portanto, a teoria de Friedmann é de que tanto a dimensão científica quanto cultural/artística no desenvolvimento lúdico infantil devem ser contempladas na relação professor-aluno. E que para isso, é necessário, quebrar rotinas, as grades de horários e a organização de conteúdos precisam abrir espaço para brincarem coletivamente.

Continua Friedmann (2012, pág.23), afirmando que:

As atividades lúdicas infantis – brincadeiras, produções plásticas, expressões corporais – caracterizam as diversas culturas com seus saberes, suas crenças, seus conteúdos e valores, e levam a marca, a influência de todo o encontro

familiar, social, midiático e mercadológico. Essas representações e seus simbolismos têm vida própria e “dizem” da criança, do seu ser, das suas emoções, das suas crenças, da sua realidade.

Observa-se que, para o autor, é necessário admitir que se relacionar com o mundo infantil realmente exige agir e contribuir com o mesmo, e o mais importante na experiência entre professor e aluno é que haja uma convivência recíproca que favoreça a construção de saberes de maneira que possibilite também um grande desenvolvimento do conhecimento sócio-político-cultural.

Ao se constatar tamanha importância da relação professor-aluno no desenvolvimento lúdico na educação infantil, faz-se necessário que o professor seja preparado para tanto, portanto, o mesmo precisa ter acesso a uma formação permanente ou continuada de qualidade, que o prepare para atuar no meio lúdico educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste trabalho de investigação pode-se identificar as facilidades e dificuldades na incorporação do lúdico na prática docente e descrever os benefícios que o lúdico trouxe para o processo ensino-aprendizagem dos educandos DA Educação Infantil de acordo com o nível de conhecimento esperado e objetivos da investigação.

As possibilidades foram concluídas após análise sobre as estratégias pedagógicas dos professores, na utilização do lúdico no processo de ensino aprendizagem. Percebeu-se que o lúdico favorece os fatores emocionais, a medição do nível de cognição e assimilação das crianças, o resgate das influências culturais, a interação do aluno com o meio social e ainda a prevenção e possível identificação de problemas de aprendizagem. O professor consegue criar métodos de aprendizagem de acordo com o nível de conhecimento do aluno, utilizar materiais de fácil acesso. Não seria muito sacrifício para os professores incrementarem a sua prática com a utilização de métodos pedagógicos que de fato favoreçam a melhoria do ensino e da aprendizagem.

A relação lúdico e criança não se separam, porque a criança aprende criando e criar é sentir e produzir. O lúdico é interagir com o ambiente, é expor o seu eu para os outros. Vale ressaltar que as escolas de educação infantil devem oferecer à criança um ambiente sadio e harmonioso que possa ser favorável para o desenvolvimento da criança, que estimule as interações sociais e que seja um ambiente enriquecedor da

imaginação infantil, por que é através do brincar que crianças aprendem, tornando os momentos de brincadeiras em aprendizagens significativas.

O lúdico é um recurso pedagógico importante frente às dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos com o objetivo de corrigir e solucionar o que é de real dificuldade em seu processo de aquisição da leitura e escrita. A aposta desta pesquisa foi a de contribuir com o reforço desta ideia, daí a escolha do nosso tema: O lúdico como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil. Entretanto, o trabalho procurou mostrar o papel do professor como mediador de ações e gerador e de formas de atividades para a execução da proposta pedagógica. Argumentamos que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, quando trabalhados de forma planejada, promovem a interação e a construção do conhecimento da realidade vivida pelas crianças.

Os professores que participaram da pesquisa sabem e têm consciência acerca da importância da inclusão do lúdico no desenvolvimento da prática pedagógica, considerando-o um instrumento essencial no aprendizado daqueles que apresentam dificuldade maior em aprender. Entretanto, há uma conjugação de fatores limitadores do uso instrumental dessa ferramenta no dia a dia escolar. Um elemento “externos” que trava contra sua maior presença é a incompreensão dos pais a respeito dos processos educativos modernos e apego aos métodos tradicionais de ensino. Em seu juízo, ensinar significa o ato exclusivo da produção da leitura, escrita e produção material do trabalho pedagógico.

Reitera-se que a importância do lúdico está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar situações. Sendo assim, ela é colocada diante de atividades que lhe possibilitará a utilização de conhecimentos prévios que já tem consigo, para a construção de outros mais elaborados no futuro. Vale considerar que a inclusão da ludicidade no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, resulta na promoção de uma educação eficaz e mais significativa na vida da criança.

Propõe-se que a escola seja um local que promova a troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva na efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível. Com isso, os educadores, enquanto mediadores do conhecimento devem oportunizar o crescimento da criança respeitando seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, um ambiente enriquecedor de imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem.

Neste sentido, as brincadeiras e os jogos tornam-se indispensáveis na construção de uma aprendizagem prazerosa, que proporcione motivação às crianças

no processo de aprender e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

Cada vez mais se fala e se ouve falar da importância da ludicidade na transformação do ensino e aprendizagem, com isso, cabe a cada professor saber promover momentos de ludicidade em sua sala de aula, tornando estes recursos ferramentas indispensáveis na construção da aprendizagem matemática principalmente, para que dessa maneira ela não seja mais vista como uma disciplina difícil.

O lúdico tem que ser primordial, e mesmo sabendo que o professor terá mais trabalho para planejar suas aulas, saberá que a construção da aprendizagem acontecerá de uma maneira muito mais significativa para o aluno, pois estará o desafiando a pensar e questionar a si mesmo até encontrar o que está buscando.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica** - Técnicas e Jogos Pedagógicos. 6ª Ed. _ Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Plano nacional de educação**. Brasília, MEC, 2001. Brasília: Plano Editora, 2003.

BRASIL Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988.

_ **Congresso Nacional**. Senado. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Resolução n. 2, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, DF, 1996.

BUSATTO Cléo **Práticas de oralidade na sala de aula** / Cléo Busatto: Játah, ilustrações – 1 ed. – São Paulo: Cortez. (oficinas aprender fazendo).

COSTA, Arlindo. **Metodologia da pesquisa Científica**. Mafra-SC-Edição 2006.

CURY, Augusto. **Pais brilhantes professores fascinantes**. Rio de Janeiro; sextante: 2003. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>.

FREIRE, Paulo, **A importância do Ato de Ler**, Ed. Cortez, São Paulo (SP) 2001.

FREIRE, Paulo, **Pedagogia da Autonomia, Saberes Necessários a Prática Educativa**, Ed. Pais e Terra, São Paulo (SP) 1996.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança. Professor sim, Tia não**. Tradução de Moacir Godatte e Lilian Lopes – Rio de Janeiro. Ed. Paz e Terra. 1979.

- FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana, **Psicogênese da Língua Escrita**, Ed. Artmed, São Paulo (SP), 1999.
- FERREIRO, Emília, **Com Todas as Letras**, Ed. Cortez, São Paulo (SP), 1992.
- FERREIRO, Emília e PALÁCIO, Margarita Gomes, **Os Processos de Leitura e Escrita**, Ed. Artmed, Porto Alegre (RS), 2003.
- FONTANA, R. CRUZ, N. **Psicologia e Trabalho Pedagógico**. São Paulo; Atual, 1997.
- FROBEL, **La Educacion Del hombre**. [18-- ?]
- GUIMARÃES, S.R.K., **Dificuldades no Desenvolvimento da Lectoescrita: o papel das habilidades metalinguísticas teoria e pesquisa**, Jaú, Ata, 2003.
- KLEIMAN, A., **Textos e Leitor Aspectos Cognitivos da Leitura**, Ed. Pontes, São Paulo (SP), 1989.
- LA TAILLE, Y. OLIVEIRA, M.K. DANTAS, N. PIAGET, VYGOTSKY, E WALLON – **Teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo. Summus. 1992.
- LEÃO, M. B. C. **Tecnologias na educação: uma abordagem crítica para uma atuação prática**. Recife: Editora Universitária da UFRPE, 2011.
- LIS, E.A.B. **O ensino da arte e a formação de docentes ensinando a ensinar**. Quedas do Iguaçu – PR 2008.
- LUDKE, M; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceito, Orientação e Prática**, 1ª edição. Petrópolis: Vozes, 2008.
- MAINGUENEAU, Dominique, **Análise de textos de Comunicação**, Ed. Cortez, São Paulo (SP), 2001.
- MIZUKAMI, Maria da Graça. **Aprendizagem da docência: algumas contribuições de L. S. Shulman**. Revista do Centro de Educação da UFSM. v. 29, n.02, 2004. Disponível em: www.ufsm.br/ce/revista/.
- NUNES, Ana Raphaella Shemany. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas
- OLIVEIRA, M. K. Vygotsky; **Aprendizagem e Desenvolvimento – Um Processo Sócio-Histórico**. São Paulo; 4ª edição Ed. Scipione, 1997.
- PEREIRA, P.A. **Desafios contemporâneos para a sociedade e a família**. In Revista Serviço Social e Sociedade. Nº 48, Ano XVI. São Paulo: Cortez, 1995.
- PIAGET, Jean e INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. São Paulo: DIFEL, 1982.
- PIAGET, Jean. **A equilibrção das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

- PIAGET, Jean. **Biologia e Conhecimento**. 2^a Ed. Vozes: Petrópolis, 1996.
- PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. São Paulo: Abril Cultural, 1983. Os pensadores.
- PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação**. Rio de Janeiro. José Olímpio, 2007.
- PINTO, Cibele L.; TAVARES, Helenice M. **O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender**. Revista da Católica, Uberlândia. v. 2, n. 3, 2010.
- PNE, **Uma nova política de educação para todos**, PLANO NACIONAL de EDUCAÇÃO, Brasília, 2001. SASSAKI, Romeu. Kazumi. Revista da Educação Inclusiva, MEC ano I, nº 01 2005. 1997.
- REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, Ministério da Educação, Secretaria da Educação Fundamental, Brasília (DF), 1998.
- ROUSSEAU. **Emílio ou da educação**, Rio de Janeiro: Difel, 1979.
- ROUSSEAU 1979, apud. GRAMSCI, Antonio. **Os intelectuais e a organização da cultura, Civilização Brasileira**, São Paulo (SP), [19..].
- SKINNER, 1980, apud, MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti, **As Abordagens do Processo de Ensino**, Ed. EPU, São Paulo (SP) 1986, p. p. 19 a 36.
- SOUZA, Marcos L. **Práticas Lúdicas na Educação Infantil: A importância do brincar na Educação Infantil** ; Clube de Autores (managed) – 2018. 98 páginas. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=l8d5DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&ad=0#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 08 de Abril de 2020.
- SZYMANSKI, Maria Lídia Sica; PEREIRA JUNIOR, Antonio Alexandre. Orgs: **Diagnóstico e intervenção psicopedagógico: reflexões sobre relatos de experiências**. Cascavel: Edunioeste, 2006.
- TASCA, J. E.; ENSSLIN, L.; ENSSLIN, S. R. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 79, p. 203-238, abr./jun. 2013.
- TEBEROSKY, Ana, CARDOSO, Beatriz, **Reflexão sobre o Ensino da Leitura e da Escrita**, Ed., Vozes, Petrópolis (RJ), 2003.
- TIBA, Içami. **Quem ama educa!** – São Paulo: Editora Gente, 2002.
- VIDAL, E. M.; MAIA, J. E. B. **Introdução à Educação a Distância**. 1. ed. Fortaleza: RDS Editora. 2010.
- VYGOTSKI, I. S. **Obras Escogidas I, II e III**. Madrid: Visor, 1994.
- VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo; Martins Fontes, 1998.
- _____ **Pensamento e Linguagem**, São Paulo; Martins Fontes, 1999.
- WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da Infância**. Lisboa: Estampa (1986).

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

Revista Eletrônica **Saberes da Educação** – Volume 4 – nº 1 – 2013

ESCOLA, **revista de cunho Pedagógico**, Ed, Positivo, São Paulo (SP), nº193, 2006, p. 48.