



FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO

Graduação

GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

A Educação Infantil e o desenvolvimento da criança através do lúdico

Priscila Donizete de Almeida Custodio
Andreia Nascimento da Silva (Orientadora)

RESUMO

Este trabalho pretende abordar a educação infantil e o desenvolvimento da criança diante da ludicidade. O objetivo principal deste estudo é apontar a necessidade da ludicidade e da Educação Infantil e para o desenvolvimento da criança. O maior problema encontrado ao se ensinar crianças vem a ser a compreensão do jeito particular com que cada aluno aprende. A atitude lúdica está presente na vida dos seres humanos desde os primórdios, pensar em atividades lúdicas é importante para as aquisições cognitivas, emocionais e sociais. O lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade é importante aliada do educador na aprendizagem das crianças, quando elas participam de brincadeiras, permitem involuntariamente seu desenvolvimento, a construção e potencialização do conhecimento ocorrem através das regras, da forma como a brincadeira é conduzida, do tempo e espaço destinado a esta prática, a brincadeira também exige da criança a compreensão, atenção e percepção. A metodologia utilizada para a elaboração do trabalho foi de caráter bibliográfico, caracterizado por pesquisa exploratória e descritiva, a coleta de dados foi realizada através do estudo bibliográfico de diversos autores, pesquisas na internet, revistas e artigos. Diante das leituras realizadas foi possível perceber que o lúdico tem implicação importante em todas as etapas da vida psicológica na infância, seria um erro considerá-lo perda de tempo.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Aprendizagem.

ABSTRACT

This work intends to approach the education of children and the development of children in the face of playfulness. The main objective of this study is to point out the need for playfulness and early childhood education and for child development. The biggest problem encountered in teaching children comes to understanding the particular way in which each student learns. The playful attitude has been present in the lives of human beings since the beginning, thinking about play activities is important for cognitive, emotional and social acquisitions. The ludic facilitates learning, personal, social and cultural development, collaborates for good mental health, prepares for a fertile inner state, facilitates the processes of socialization, communication, expression and construction of knowledge. Playfulness is an important ally of the educator in the children's learning, when they participate in games, they allow their development involuntarily, the construction and potentialization of knowledge occurs through the rules, the way the play is conducted, the time and space destined to this practice, the play also requires the child's understanding, attention and perception. The methodology used for the elaboration of the work was of a bibliographic character, characterized by exploratory and descriptive research, the data collection was carried through the bibliographic study of several authors, researches in the internet, magazines and articles. Before the readings realized it was possible to perceive that the playful one has important implication in all the stages of the psychological life in the childhood, it would be a mistake to consider it loss of time.

Keywords: Playful. Child education. Learning

Introdução

A Educação Infantil abrange os períodos escolares vividos pelo aluno, é caracterizada como fase inicial da Educação Básica se intensificou com o crescente questionamento com os processos de desenvolvimento, mecanismos de apropriação de significações e as diversas maneiras de expressar o que pensa e sente. Esta modalidade de ensino não é obrigatória até os quatro anos de idade, porém, tem sua função pedagógica, através dela é possível fazer com que o aluno desenvolva suas habilidades com atividades lúdicas e concretas que utilizam parte do conhecimento prévio para obtenção de novas aprendizagens.

A atitude lúdica está presente na vida dos seres humanos desde os primórdios, aliar o lúdico à aquisição de conhecimentos é de grande importância. A ludicidade e a aprendizagem não devem ser consideradas como ações com objetivos distintos. Brincar é por si só, uma situação de aprendizagem. Diante

disso, levanta-se o seguinte questionamento: Educação Infantil e a ludicidade são importantes para o desenvolvimento da criança?

Esta pesquisa é importante pois, lúdico tem implicação direta em todas as etapas da vida psicológica na infância, seria um erro considerá-lo perda de tempo. A ludicidade é um recurso para o educador na aprendizagem das crianças, quando elas participam de brincadeiras, permitem involuntariamente seu desenvolvimento, a construção e potencialização do conhecimento ocorrem através das regras, da forma como a brincadeira é conduzida, do tempo e espaço destinado a esta prática, a brincadeira também exige da criança a compreensão, atenção e percepção.

Este trabalho é relevante, já que através das ações lúdicas, as crianças experimentam e apropriam a realidade social, estabelecem interações consigo e com o mundo, é fundamental ao desenvolvimento cognitivo e motor, bem como à socialização sendo também instrumento de intervenção de vários outros profissionais na área da educação e saúde.

Ao usar os jogos na escola, educadores devem ter a clareza do porquê de estarem utilizando tais instrumentos. Este recurso não deve ser usado só para preencher um tempo de aula quando não tem mais atividades e conteúdos para transmitir. O que o educador necessita ter em mente as reais finalidades do jogo, do lúdico e para que ele serve, se propicia crescimento do aluno e auxilia na sua aprendizagem, são estes aspectos que este trabalho pretende abordar.

As regras e imaginação fornecidos através da brincadeira, permite à criança comportamentos além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Para as crianças de um modo geral, a brincadeira é uma linguagem não verbal na qual se expressa mensagens e evidencia como se interpreta e percebe o mundo. O brincar também expressa sentimentos, a criança procura satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais no mundo imaginário. Brincar traz felicidade, é na brincadeira que os pequenos se desenvolvem e se preparam para o futuro. Assim o objetivo principal deste trabalho é apontar a necessidade da ludicidade e da Educação Infantil e para o desenvolvimento da criança.

Para alcançar os objetivos propostos, a metodologia utilizada para a elaboração do trabalho foi de caráter bibliográfico, caracterizado por pesquisa

exploratória e descritiva. A coleta de dados foi realizada através do estudo bibliográfico de diversos autores, pesquisas na internet, revistas e artigos. A pesquisa foi classificada como qualitativa, por não utilizar um instrumento estatístico com base no processo de análise do problema. Portanto, através do estudo bibliográfico foi possível analisar, diferenciar e compreender conceitos e fatores que facilitaram a elaboração do tema proposto, bem como, o alcance dos objetivos. O trabalho foi fundamentado em diversos autores abordando definições sobre a história da Educação Infantil, aspectos relevantes sobre ludicidade e o desenvolvimento da criança.

1 A história da Educação Infantil

A Educação Infantil abrange os períodos escolares vividos pelo aluno, é caracterizada como fase inicial da Educação Básica, se intensificou com o crescente questionamento com os processos de desenvolvimento, mecanismos de apropriação de significações e as diversas maneiras de expressar o que pensa e sente (KUHLMANN, 2003).

Em nosso país, é observada de modo mais restrito está relacionada à frequência regular do aluno de zero a seis anos em um estabelecimento educativo fora de sua residência, ou seja, na instituição de ensino (KUHLMANN, 2003).

O encargo do governo com esta modalidade é definido pela Constituição de 1988, no qual o ingresso de crianças de 0 a 6 anos não é considerado obrigatório, porém é compartilhada com a família (Artigo 208, inciso IV).

A LDB (Lei 9394/96) dispõe que crianças de zero a três anos sejam assistidas em creches, as de quatro e seis anos em pré-escolas. Segundo a Lei nº 11.274/2006 o ensino fundamental terá 9 anos e os educandos de 6 anos deverão estar obrigatoriamente frequentando esta modalidade.

O professor é responsável pela elaboração e aproveitamento dos temas propostos, fazendo com que eles cooperem para o aumento intelectual e pessoal do aluno. Quando o assunto é sobre alunos iniciantes no convívio escolar, inúmeras situações diferentes e inesperadas podem acontecer, o professor que atua nessa área precisa estar apto para interagir com os alunos e conflitos diários. O investimento na profissionalização dos educadores vem tomando

grandes proporções desde 1990, década esta, marcada por reformas como a da Educação Básica, a qualificação do docente começa ter destaque em programas governamentais. (RCN, 1998).

Segundo o Referencial Curricular Nacional (1998) a pouca qualificação do docente foi considerada pelos governantes a principal causa dos problemas educacionais e estes começaram a requerer seu merecido reconhecimento e valorização de quem exerce função na área educacional. Inúmeras foram às formas de nomear as pessoas envolvidas no ensino dos pequenos: educador, professor de EI, técnico em EI, porém as divergências foram amenizadas com a LDB 9394/96 que estabeleceu a função de docente:

[...] profissional que poderia dar conta desta função pedagógica apregoada era sem dúvida o professor, pois além de já possuir um estatuto legitimado de profissional da educação, sua presença crescia em estabelecimentos de ensino. Por que não trazê-lo para trabalhar com crianças de zero a três anos? Se tanto creche como pré-escola eram consideradas, na prática, espaços pedagógicos, nada mais natural que o professor fosse seu agente. (OSTETTO, 1997, p.14).

O maior problema encontrado ao se ensinar crianças vem a ser a compreensão do jeito particular com que cada aluno aprende. É preciso saber como elas agem no mundo e o Referencial Curricular Nacional (1998) mostra o ambiente propício obtenção do saber infantil precisa ser acessível para os estudantes que a frequentam e ainda conter meios culturais que enriqueçam apropriação do saber interação com a sociedade.

As creches surgiram no país para assistir os necessitados, e ainda acolher os órfãos abandonados “[...] eram sempre filhos de mulheres da corte, pois, somente essas tinham do que se envergonhar e motivo para se descartar do filho indesejado.” (RIZZO, 2003, p. 37).

A criança só deixou de ser identificada como objeto descartável quando setores religiosos, educadores e empresários passaram a preocupar o aumento da mortalidade, acidentes domésticos, desnutrição, diante disso, teve a construção lugares fora da família para cuidar e acolher, os pequenos passaram a receber atenção para suas necessidades (RIZZO, 2003).

Até 1950, existia em nosso país, um tabuleiro semelhante a uma roda que ficava na janela dos orfanatos. O bebê era depositado neste círculo e em seguida puxava-se um cordão para indicar o abandono. Criado por Menezes

Vieira, em 1875, no RJ, a escola infantil era particular e atendia a alta aristocracia, porém, seu fundador defendia que esse local deveria assistir às crianças negras, libertas pelo ventre livre e com poucas condições financeiras (DIDONET, 2001).

Rui Barbosa, em 1882, enfatizava que estes locais tinham que desenvolver o educando de forma harmônica, mas isso só aconteceu no momento republicano, aonde foram encontrados as anotações iniciais sobre as creches públicas do país (DIDONET, 2001).

A escola infantil do Governo surgiu em 1896 em São Paulo, vinte e um anos após o particular, e em 1899 o “Instituto de Proteção e Assistência a Infância do Rio de Janeiro (IPAI - RJ)” foi fundado por Arthur Moncorvo Filho. O instituto atendia e dava assistência às grávidas pobres, aos neonatos, distribuía leite, fazia consultas, vacinava e higienizava os bebês, sua filial se instalou por todo território nacional e a creche vinculada a “Fábrica de Tecidos Corcovado” teve início (DIDONET, 2001).

O “Departamento da Criança” foi precedido pelo IPAI - RJ, objetivando fiscalizar os locais destinados ao para acolhimento dos pequenos e ainda diminuir os afazeres precário dos cuidadores (HADDAD, 1993).

O acréscimo das indústrias e a vinda da mulher para o setor de trabalho permitiu o aumento de locais para atender crianças. O feminismo norte-americano teve papel fundamental na reformulação da definição das instituições cuidadoras dos pequenos, defendiam a hipótese de que trabalhadoras tinham que ser atendidas independente de suas condições econômicas, assim o governo aumentou a quantidade de instituições destinada a atender a criança. (HADDAD, 1993).

O protesto de privação cultural, defendido aqui e nos EUA por volta de 1970, pregava que os atendimentos infantis dos que estavam longe do convívio familiar serviria para sanar as condições sociais precárias vivida pela criança (HADDAD, 1993).

Para suprir os transtornos de saúde, nutrição e aprendizagem, foram oferecidas inúmeras propostas, a escola infantil seria uma responsável pela inserção dos pequenos na sociedade dando-lhes oportunidades de se desenvolver (KRAMER, 1995).

Kramer (1995) observou que naquela época, que os filhos da classe social favorecida eram preparados para a socialização e ensino regular com prioridade a criatividade, enquanto os menos favorecidos eram atendidos por um ensino marcado pela pobreza. Independente da classe social, algo precisava ser feito para regulamentar esse trabalho, começou a legislação que garantiria a oferta adequada desta modalidade de ensino.

Por volta de 1980 a sociedade começou a reivindicar pelas necessidades dos pequenos e pelo ensino excelente desde o princípio, somente após quase cem anos que o direito a educação fosse garantido pela legislação brasileira, isso só aconteceu devido a Constituição de 1988, que isso foi concretizado, “[...] foi um marco decisivo, na afirmação dos direitos da criança no Brasil.” (LEITE FILHO, 2001, p. 31).

As creches assistencialistas se tornaram parte da educação essas instituições teriam como objetivo cuidar e trabalhar pedagogicamente, surge após 1988, o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei 8069/90) definiu os direitos e deveres da criança junto à sociedade. Entre 1994 a 1996, o documento “Política Nacional de Educação Infantil”, estabeleceu métodos e recursos humanos para aprimorar a aprendizagem dos pequenos. A LDB nº 9693/96 colocou o ensino para crianças como parte da Educação Básica, para desenvolver integralmente o aluno até que complete seis anos.

Esta modalidade de ensino não é obrigatória, mas é importante os alunos pequenos. O RCNEI aprovado em 1998, criou meios educativos de qualidade nos ambientes educativos, este material veio para subsidiar a prática do professor, com sugestões e auxílio à prática do educador.

É muito importante que exista uma boa formação para os professores, isso se deu com a implantação da RCNEI (Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, 1998-1999). Embora o avanço na legislação reconheça a seriedade de se ensinar o aluno desde o princípio, muitas ainda não recebem um ensino de qualidade:

[...] devido à forma como se expandiu, sem os investimentos técnicos e financeiros necessários, apresenta, ainda, padrões bastantes aquém dos desejados [...] a insuficiência e inadequação de espaços físicos, equipamentos e materiais pedagógicos; a não incorporação da dimensão educativa nos objetivos da creche; a separação entre as funções de cuidar e

educar, a inexistência de currículos ou propostas pedagógicas são alguns problemas a enfrentar. (BARRETO, 1998, p. 25).

Em 2001 o PNE (Lei 10.172/2001) foi aceito, usado para vistoriar se os recursos destinados à Educação estavam sendo utilizados para valorizar educador e os projetos educativos de qualidade que inseriam o aluno independente de sua posição social mantendo assim, sua permanência na escola.

Afim de tornar mais fácil o ato de ensinar, é preciso planejar e organizar elementos que desenvolvam a aprendizagem do aluno: “Planejar o currículo implica ouvir os profissionais em suas concepções e decisões, problematizar a visão deles sobre creches e pré-escolas, evitando perspectivas fragmentadas e contraditórias, que refletem a influência das várias concepções educacionais que vivenciaram ou com que tiveram contato.” (OLIVEIRA, 2002, p. 168).

Embora tenha passado por muitos obstáculos, ainda é preciso percorrer um longo caminho para atender de fato, as exigências propostas pela lei, e isso demanda atenção dos docentes e políticos, visando sempre o bem-estar do aluno na sua permanência na escola

2 Conhecendo a ludicidade

Brincar é uma condição inerente à infância de dimensões simbólicas e funcionais. Freud foi o primeiro autor a descrever o mecanismo psicológico deste ato e estudar a articulação entre a brincadeira e a formação do sujeito (HUIZINGA, 2001).

A atitude lúdica está presente na vida dos seres humanos desde os primórdios, “é quase só o que fazem quando estão livres”, relata Freire (2003, p. 162), ao propor a experiência de acompanhar jovens livres de suas obrigações durante um dia.

Para Vygostky (1989, p. 84) “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade.” Pensar em atividades lúdicas é importante para as aquisições cognitivas, emocionais e sociais.

A palavra “lúdico” tem sua origem no latim “ludos” que quer dizer “jogos, brincar”, segundo Vygostky (1989, p. 109) “é no brinquedo que se aprende a agir numa esfera cognitiva.”

A ludicidade e a aprendizagem não devem ser consideradas como ações com objetivos distintos. Este ato é por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e imaginação favorecem à criança comportamentos além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento (REGO, 2002).

A ludicidade não deve ser vista como mera diversão. O lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (D’ÁVILA, 2006).

Então, ludicidade vem a ser a habilidade de ensinar e aprender através de brincadeiras, aprender brincando e ensinar brincando. O brincar torna o momento de ensino em algo agradável, prazeroso, divertido e ao mesmo tempo rico em conhecimentos (D’ÁVILA, 2006).

A sociedade se reorganiza constantemente a fim de facilitar o convívio entre os seres humanos, o homem através da comunicação, estabelece a sua sobrevivência em grupo. Com o passar do tempo, a linguagem utilizada para representar as práticas sociais muda e fica evidente a dificuldade dos profissionais da área educacional acerca do domínio das múltiplas formas de linguagem e como compartilhar informações (REGO, 2002).

A comunicação se dá por processos gestuais ou corporais, por isso tem que se considerar outros recursos além da leitura, escrita e representações convencionais nas atividades escolares, desta forma as brincadeiras começam a ganhar espaço na prática pedagógica (RIZZO, 1997).

A brincadeira é uma necessidade natural do homem, facilitadora do saber, é espontânea e agradável, faz com que o indivíduo expresse seus impulsos, auxilia na inteligência e no controle das emoções. Importante não apenas para imaginação, o brincar proporciona o aprimoramento de competências cognitivas e sociais (RIZZO, 1997).

Não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer, e se não existe aprendizagem sem o lúdico, a motivação através da ludicidade é uma excelente estratégia no auxílio da aprendizagem de crianças com necessidades especiais, pois ao brincar apresenta características de um ser completamente livre, motivado por uma necessidade intrínseca de realização pessoal. (RIZZO, 1997, p. 336).

Para as crianças de um modo geral, a brincadeira é uma linguagem não verbal na qual se expressa mensagens e evidencia como se interpreta e percebe o mundo. O brincar também expressa sentimentos, a criança procura satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais no mundo imaginário (ARAÚJO, 1992).

Segundo Araújo (1992, p. 21), brincar “é um processo de aprendizagem, já que este se dá à criança uma razão própria que faz exercer de maneira significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação.”

Segundo o artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8069, de 13 de julho de 1990), inciso IV, é direito da criança: brincar, praticar esportes e divertir-se e a escola deve assegurar que isso se concretize.

Para Cunha (1994), brincar traz felicidade, é na brincadeira que os pequenos se desenvolvem e se preparam para o futuro.

A criança procura compreender o seu mundo através de um relacionamento ativo com pessoas e objetos. Ao deparar-se com situações e acontecimentos, ela vai se adaptando através da construção sucessiva de estruturas, às quais apresentam formas de progresso com relação às anteriores e garante uma equilíbrio cada vez mais complexa, que culmina com o alcance do raciocínio abstrato. (ARAÚJO, 1992, p.19).

Diversos autores consideram o lúdico parte da essência do ser humano, porém, nem sempre existiu essa concordância, no início do século XX com a Cultura Industrial surgiu uma contraposição entre o tempo destinado ao trabalho com o tempo destinado ao lazer, vinculando-o a imagem do ócio, o lúdico vem a ser tudo aquilo que dá prazer e proporciona descanso (ARAÚJO, 1992).

Lúdico, no nosso entender, é uma das essências da vida humana que instaura e constitui novas formas de fruir a vida social, marcadas pela exaltação dos sentidos e das emoções – misturando alegria e angústia, relaxamento e tensão, prazer e conflito, regozijo e frustração, satisfação e expectativa, liberdade e concessão, entrega, renúncia e deleite. O lúdico pressupõe dessa maneira, a valorização estética e apropriação expressiva do processo vivido, e não apenas do produto alcançado. (WERNECK; ISAYAMA, 2003, p. 37).

Através das ações lúdicas, as crianças experimentam e apropriam a realidade social, estabelecem interações consigo e com o mundo, é fundamental ao desenvolvimento cognitivo e motor, bem como à socialização sendo também instrumento de intervenção de vários outros profissionais na área da educação e saúde (WERNECK; ISAYAMA, 2003).

O profissional que trabalha com a criança, pode, através da observação de gestos e comportamento em uma brincadeira, direcionar seu trabalho para alcançar os objetivos propostos (WERNECK; ISAYAMA, 2003).

O lúdico tem implicação importante em todas as etapas da vida psicológica na infância, seria um erro considerá-lo perda de tempo (ANTUNES, 2003).

Piaget (1978) salienta que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças, sendo indispensável à prática pedagógica.

Entende-se que o brincar, por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa a um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou de qualquer habilidade mental ou física. (KISHIMOTO, 2000, p. 24).

Os Parâmetros Curriculares Nacional (1998) apontam o jogo como objeto de estudo para profissionais da área:

O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua necessidade para os pequenos e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos. (PCNs, 1998, p. 180).

A ludicidade é importante aliada do educador na aprendizagem das crianças, quando elas participam de brincadeiras, permitem involuntariamente seu desenvolvimento, a construção e potencialização do conhecimento ocorrem através das regras, da forma como a brincadeira é conduzida, do tempo e espaço destinado a esta prática, a brincadeira também exige da criança a compreensão, atenção e percepção (ANTUNES, 2003).

Conclui-se, portanto, que brincar facilita a aprendizagem e envolve inúmeros elementos que propiciam a afetividade de quem brinca, é fundamental para a ampliação cognitiva e motora e também um importante instrumento de intervenção.

3 A brincadeira como estímulo na aprendizagem: explorando a brinquedoteca

As brincadeiras fazem parte da vida das pessoas desde o início dos tempos. O ato de brincar contribui com a formação da linguagem e do pensamento, favorece a socialização e ainda, aumenta a autoestima (ALMEIDA, 2005).

Esta ação permite a melhora da imaginação, interpretação, amplia e estimula a criatividade através das hipóteses elaboradas para os desafios propostos, ou seja, o jogo colabora para a compreensão das regras sociais e resolução de conflitos (ALMEIDA, 2005).

Para Almeida (2005) a ludicidade está enraizada na pessoa, o brincar permite a expressão dos sentimentos e com o passar dos tempos favorece a melhoria das habilidades motoras e cognitivas.

O jogo é a atividade mais importante na Educação Infantil, promove motivação e gera maior influência mútua, envolvendo os alunos e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade. “Em outras palavras, todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizada. (ANTUNES, 2003, p. 24).

A função da escola é instrumental, os adultos mantêm os filhos estudando para que eles aprendam a ler, escrever, fazer cálculos, pois as profissões adultas requerem estes conhecimentos, porém para a criança, isso é muito abstrato, o conhecimento transmitido como um jogo faz mais sentido para o aluno. Quando a criança joga, ela se entrega, existem várias classificações de jogos segundo Macedo (2004), há jogos funcionais para bebês que estimulam a bater palmas, identificar objetos, entre outros. Jogos ficcionais, ideais para o segundo ano de vida, que envolvem histórias, fantasia, faz-de-conta. Os jogos receptivos em que o adulto pode interagir com a criança, estimulando sua fala e reflexão, mostrando a diferença existente entre o dizer e o falar, o olhar e o ver, o ouvir e o escutar. Já os jogos construtivos (blocos, areia) exploram a linguagem naturalista das crianças. Por fim, jogos com regras, usados a partir dos quatro anos de idade, envolvem as brincadeiras em grupo explorando os princípios éticos e os valores morais.

Almeida (2005) aponta que cada ser tem características únicas no que diz respeito ao pensamento, sentimento e visão de mundo, para ele o exercício dos sentimentos influencia na inteligência. Afirma ainda, que o jogo é um excelente recurso para elevar a educação e a socialização.

O ato de jogar como um trabalho a ser executado, este só acontece quando é interessante para a criança. Jogos e brincadeiras são transmitidos de geração em geração e modificados com o tempo e cultura (FREITAS; ASSIS, 2006).

Ludicidade é um tema complexo, que envolve a compreensão de como ela influencia na transformação do conhecimento. O que se destaca é sua utilidade como instrumento facilitador, pois o lúdico está relacionado ao brincar, aspecto predominante na vida das crianças desde os tempos mais remotos da humanidade, e por isso mesmo, merece destaque na educação (FREITAS; ASSIS, 2006).

Dohme (2003) diz que não é a questão de substituir a pedagogia tradicional, já que essa é intrínseca à prática dos professores, mas de mesclar a dimensão lúdica com ela, procurando tornar a aprendizagem mais prazerosa, interessante, divertida e uma atividade séria, com a qual se estimule os alunos em seu processo de ampliação do saber. Faz-se necessário devolver o sentido original da escola, a qual era sinônimo de divertimento, recreio, lazer, descanso. Hoje, frequentar a escola é obrigatório, mas isso, na maioria das vezes, não chama a atenção nem estimula os alunos a frequentarem-na e, ao mesmo tempo, ocorrer uma aprendizagem satisfatória.

Dohme (2003) coloca que:

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio. (DOHME, 2003, p. 58).

Uma proposta lúdico-educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos precisa participar no decorrer da atividade, se necessário jogar, interagir com os educandos, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de

saberes entre eles. “Brincar e aprender ensina ao professor, por meio de sua ação, observação e reflexão, incessantemente renovadas, como e o que o aluno conhece (FORTUNA, 2001, p. 58).

Ao usar os jogos na escola, educadores devem ter a clareza do porquê de estarem utilizando tais instrumentos. Este recurso não deve ser usado só para preencher um tempo de aula quando não tem mais atividades e conteúdos para transmitir. O que o educador necessita ter em mente as reais finalidades do jogo, do lúdico e para que ele serve, se propicia crescimento do aluno e auxilia na sua aprendizagem (FORTUNA, 2001).

Ao desenvolver uma proposta lúdico-educativa, a função do professor será a de gerar situações estimuladoras e eficazes para a aprendizagem. O jogo

Propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 2003, p. 78).

Os conteúdos oferecidos pelo jogo ajudam na formação da pessoa. As situações corriqueiras podem ser valiosas nas brincadeiras, jogar faz com que se vivencie conflitos e encontre soluções (DOHME, 2003).

A respeito da educação que se tem repassado pelos educadores, Dohme (2003) afirma que:

[...] é importante que os conteúdos constantes no currículo sejam, a priori, repensados pelos educadores e educadoras, acerca do modo de desenvolvê-los e também quanto a sua utilidade, para que a prática educativa não venha a se transformar em palavreado inútil [...]. (DOHME, 2003, 34).

Para garantir um bom ensino, é necessário transformar a escola, torná-la democrática e acreditar que todas as pessoas são capazes de aprender, produzir saberes e de participar no meio em que vivem (DOHME, 2003).

Para que esse novo modelo de escola venha a fazer parte do cotidiano dos alunos e da comunidade, todas as pessoas envolvidas com a educação deve estar preparadas para promover as mudanças necessárias (DOHME, 2003).

Dentre as mudanças, a formação continuada dos educadores deve ser estimulada, e de acordo com Souza (2009), a formação continuada de

professores, envolve o contato com novos conhecimentos de todos os envolvidos na educação na busca permanente por qualificação.

Para o autor, até a pouco tempo o profissional acreditava que sua formação estaria encerrada com o término da graduação estando apto para trabalhar na área em que se especializou, para o resto de sua vida. Hoje, com o novo modelo de homem exigido pelo mercado de trabalho, a realidade é bem diferente, pois o professor ou qualquer profissional deve ter em mente que sua formação deve ser permanente, ou seja, que não tenha fim (SOUZA, 2009).

Assim, Segundo Souza (2009, p. 24), “não faz mais sentido o profissional pensar que, ao terminar sua formação escolar, estará acabado e pronto para atuar na sua profissão”.

Diante disso, muitos professores têm procurado inovar suas aulas utilizando-se de diferentes estratégias de ensino, visando despertar o interesse dos alunos. Dentre as estratégias de ensino, são utilizados os jogos como elemento fundamental de ensino, podendo ser aplicados tanto na forma individual quanto em grupo (SILVA, 2008).

Enfim, educar é um desafio contínuo e apresenta algumas barreiras no meio do percurso, entre elas, os próprios alunos e as suas situações peculiares, os professores e o tempo para se dedicarem ao planejamento de uma proposta diversificada, a vinculação entre a união, jogo e a resolução de problemas, se dá através da intencionalidade do educador, isto deve ser feito através do lúdico, essas situações constantemente desperta no educando a construção de novos conhecimentos. (SILVA, 2008).

Portanto, fazer com que isto aconteça vai além de uma simples atitude, depende da postura que se deve assumir na conduta do ensino. Segundo Kishimoto (2000), utilizar o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem, condições para maximizar elaboração do saber, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

A brinquedoteca é um local destinado ao brincar, onde a criança pode vivenciar o lúdico, tem como fundamento resgatar as brincadeiras espontâneas que estão se perdendo com o passar dos anos (CUNHA, 1998).

A cidade de Los Angeles foi pioneira na criação da brinquedoteca, em 1984, o gestor de um colégio recebeu uma reclamação do proprietário de uma

loja de brinquedos sobre os furtos que os alunos estavam fazendo. Este gestor decidiu inventar um empréstimo de brinquedos, pois, após averiguar as condições da comunidade percebeu que os alunos roubavam por não ter brinquedos em casa. O serviço ainda funciona, é conhecido como “Los Angeles Toy Loan” (CUNHA, 1998).

Em Estocolmo a criação da “Lekotek” foi feita por mães de filhos com deficiência, o intuito delas era nortear famílias sobre as diversas formas de brincar com os pequenos de acordo com suas limitações (CUNHA, 1998).

Na Inglaterra, em 1967, as “Toy Libraries” emprestavam brinquedos que os pequenos levavam para seus lares. Isso fez com que a brinquedoteca se espalhasse pelo mundo (CUNHA, 1998).

Cunha (1998) aponta que as brinquedotecas surgiram no Brasil em meados da década de 80, proveniente da preocupação de profissionais no auxílio das atividades com crianças. Nylse Helena da Silva Cunha fundou em 1984 a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABB), que tinha como objetivo assessorar projetos e instituir a interação com as que já existiam.

A USP (Universidade de São Paulo) implantou em 1985 uma brinquedoteca em seu campus, através deste espaço, os alunos dos cursos de pedagogia, psicologia e áreas afins passaram a observar o comportamento durante o uso dos brinquedos (SANTOS, 1997).

A brinquedoteca é um lugar para se experimentar o lúdico em sua totalidade, repleto de liberdade é um espaço onde o ser humano pode dialogar com sua essência: “Um espaço assim não é comum: sem cobranças nem exigência de produtos. Este espaço tão pleno, tão cheio de oportunidade pode ser a terra fértil apropriada para a germinação de um novo homem capaz de construir uma nova humanidade.” (SANTOS, 1997, p. 22).

Quem atua na brinquedoteca é conhecido como brinquedista ou ludotecário, e tem que estar preparado animar, observar e investigar os acontecimentos e relações que acontecem dentro do ambiente (NEGRINE, 1997).

Para Negrine (1997), a concepção do profissional precisa estar ancorada em três pilares: formação teórica (conhecer as teorias que trabalham com o desenvolvimento, aprendizagem, jogo, recreação e brinquedo), formação

pedagógica (proporcionada através da vivência no ambiente lúdico com crianças, jovens ou adultos) e formação pessoal (oportuniza ao educador uma prática que se preocupa mais com a experiência do que com a técnica).

As vantagens de se ter um espaço destinado ao lúdico em uma escola são muitos, dentre eles, a oportunidade de se ter um espaço onde pais e professores possam apreciar as brincadeiras e compreender que através dos jogos infantis são transmitidos recados do que elas gostam e precisam para melhorar suas habilidades (NEGRINE, 1997).

A brinquedoteca resgata lúdico e a diversão das atividades pedagógicas, dispõem de brinquedos e jogos variados, estimula a interação através das brincadeiras, valoriza o brincar, possibilita a autonomia, liberdade e criatividade, brincar melhora a afetividade, a socialização, contribui para o aprimoramento cognitivo, afetivo e físico (NEGRINE, 1997).

Se a função da brinquedoteca é emprestar brinquedos e oferecer espaço de animação cultural, podemos compreender que o uso corrente, em muitas instituições infantis, distancia-se desta prática. Substituir a falta de brinquedos e materiais para desenvolver atividades com pré-escolares introduzindo brinquedotecas aparece mais uma vez como forma de escamotear os objetivos desse nível de ensino. Adotar uma instituição da “moda”, que valoriza o lúdico como um apêndice, sem questionar as funções da brincadeira enquanto proposta educativa é outro exemplo que mascara a inconsistência de um projeto educativo baseado no brincar. (KISHIMOTO, 2000, p. 35).

Muitos profissionais escolhem e delimitam com o que o aluno deve brincar, segundo Kishimoto (2000, p. 35): “o brincar enquanto recurso para desenvolver a autonomia da criança deixa de ser contemplado neste tipo de utilização.”

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, às crianças podem acionar os seus pensamentos para a resolução de problemas que são importantes e significativos. Proporcionando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no onde pode experimentar o mundo e interiorizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos. (RCNEI, 1998, p. 28).

O educador brinquedista é aquele que acrescenta à prática uma formação específica para poder mediar, através do brincar, do jogar e utilizar

outros recursos lúdicos, às questões pertinentes ao desenvolvimento emocional, social, físico, e da aprendizagem do aluno (RCNEI, 1998).

Ter uma sala de recursos na escola não é o mesmo que ter uma brinquedoteca, nela o acervo de materiais é utilizado com o fim claro de facilitar uma aprendizagem específica (RCNEI, 1998).

O espaço da brinquedoteca deve ter uma configuração visual e espacial que facilite a exploração da imaginação, espaços livres onde possam correr, brincar, e construir além de um local para artes plásticas e leitura (MALUF, 2003).

Os alunos e os educadores têm que conversar sobre as brincadeiras vivenciadas: “é importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.” (MALUF, 2003, p. 27).

O local destinado ao brincar é visto como uma possibilidade de cooperação, construção, comunicação e afetividade, a brinquedoteca é normalmente dividida em setores, isso estimula a compreensão das regras de conduta e convivência. Os cantinhos não são fixos, cabe ao profissional destinado ao brincar transmitir valores que levarão a compreensão de como agir, esperar a vez do outro, deixando claro que a cooperatividade é fundamental, ainda é possível estimular a organização e cuidado com os brinquedos. A brinquedoteca é um ótimo recurso para auxiliar, todas as crianças, independentemente de sua limitação podem e devem frequentá-la (MALUF, 2003).

Considerações Finais

Quando o assunto é sobre alunos iniciantes no convívio escolar, inúmeras situações diferentes e inesperadas podem acontecer, o professor que atua nessa área precisa estar apto para interagir com os alunos e conflitos diários. O maior problema encontrado ao se ensinar crianças vem a ser a compreensão do jeito particular com que cada aluno aprende.

O ambiente escolar deve possibilitar que a criança explore habilidades como ouvir, falar sentir, manipular, conhecer suas limitações. Desde o nascimento tem início a interação com o meio e esse processo se dá pela vida toda. A interação é mediada por um adulto na infância, pois, a criança é desprovida de maturidade para tal ação, portanto, o uso das brincadeiras é

essencial para seu desenvolvimento, brincar é uma condição inerente à infância de dimensões simbólicas e funcionais. Freud foi o primeiro autor a descrever o mecanismo psicológico deste ato e estudar a articulação entre a brincadeira e a formação do sujeito.

A ludicidade e a aprendizagem não devem ser consideradas como ações com objetivos distintos. Este ato é por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e imaginação favorecem à criança comportamentos além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Então, ludicidade vem a ser a habilidade de ensinar e aprender através de brincadeiras, aprender brincando e ensinar brincando. O brincar torna o momento de ensino em algo agradável, prazeroso, divertido e ao mesmo tempo rico em conhecimentos. Para as crianças de um modo geral, a brincadeira é uma linguagem não verbal na qual se expressa mensagens e evidencia como se interpreta e percebe o mundo. O brincar também expressa sentimentos, a criança procura satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais no mundo imaginário.

O jogo é a atividade mais importante na Educação Infantil, promove motivação e gera maior influência mútua, envolvendo os alunos e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade. Uma proposta lúdico-educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos precisa participar no decorrer da atividade, se necessário jogar, interagir com os educandos, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles.

Ao usar os jogos na escola, educadores devem ter a clareza do porquê de estarem utilizando tais instrumentos. Este recurso não deve ser usado só para preencher um tempo de aula quando não tem mais atividades e conteúdos para transmitir. O que o educador necessita ter em mente as reais finalidades do jogo, do lúdico e para que ele serve, se propicia crescimento do aluno e auxilia na sua aprendizagem.

Portanto, o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e

construção do conhecimento. Brincar traz felicidade, é na brincadeira que as crianças se desenvolvem e se preparam para o futuro. O profissional que trabalha com a criança, pode, através da observação de gestos e comportamento em uma brincadeira, direcionar seu trabalho para alcançar os objetivos propostos e contribuir com a aprendizagem satisfatória.

Referências

ALMEIDA, P. M. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 10ª ed. São Paulo: Loyola, 2005.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2003.

ARAÚJO, V. C. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

BARRETO, A. M. R. F. **Situação Atual da Educação Infantil no Brasil**. (p.23-34). In: MEC/SEF/COEDI. Subsídios para Credenciamento e Funcionamento de Instituições de Educação Infantil – Vol. II. Brasília: MEC/SEF/COEDI, 1998.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Senado, Brasília, DF, 1988.

_____. Estatuto da Criança e do Adolescente nº 8.069, de 13 de Julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e da outras providencias**. Brasília, 1990.

_____. Lei Federal n.º 9394, 20 dezembro 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 1996.

_____. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CUNHA, N. H. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1998.

D'ÁVILA, C. M. **Eclipse do lúdico**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 15, n. 25, p. 15-25, jan./jun., 2006.

DIDONET, V. **Creche: a que veio, para onde vai**. In: Educação Infantil: a creche, um bom começo. Em Aberto/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais. V. 18, nº 73. Brasília, 2001, p. 11-28.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

- FORTUNA, T. R. Formando professores na Universidade para brincar. In: Santos, Santa Marli Pires dos (org). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- FREITAS, M. L. U.; ASSIS, O. Z. M. **Os aspectos cognitivo e afetivo da criança avaliados por meio das manifestações da função simbólica**. Revista Eletrônica Ciências & Cognição. 2006.
- HADDAD, L. **A creche em busca de identidade**. São Paulo: Loyola, 1993. <http://www.oas.org/Assembly2001/assembly/esp/aprobada1608.htm>. Aprobada en la primera sesión plenaria, celebrada el 7 de junio de 1999. Acesso em: 20 de outubro de 2017.
- HUIZINGA, J. **O Jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KISHIMOTO, T, M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.
- KRAMER, S. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 1995.
- KUHMANN JR. M. Educando a infância brasileira. In: LOPES, E. M. T.; FARIA FILHO, L. M.; VEIGA, C. G. **500 anos de Educação no Brasil**. 3ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- LEITE FILHO, A. **Proposições para uma educação infantil cidadã**. In: GARCIA, R. L.; LEITE FILHO, A. (Orgs.). Em defesa da educação infantil. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. P. 29-58. (Coleção O sentido da escola; 18).
- MACEDO, L. Prefácio. In Beatriz Judith Lima Scoz (Org.) et al. **Psicopedagogia: contextualização, formação, atuação e identidade**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1997.
- OLIVEIRA, Z. M. R. Creches no sistema de ensino. In. MACHADO, M. L. (Org.). **Encontros e desencontros em educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2002, p. 79-82.
- OSTETTO, L. E. **Articular saberes, qualificar práticas: contribuições da Universidade à formação dos profissionais de Educação Infantil**. Perspectiva, Florianópolis, v. 15, n.º 28, p. 11-20, jul/dez. 1997.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

REGO, T. C. **Vygotsky**: uma perspectiva históricocultural da educação. Petrópolis: Vozes, 2002.

RIZZO P., J. **Corpo Movimento e Educação**: o desafio da criança e adolescente deficientes sociais, Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

RIZZO, G. **Creche**: organização, currículo, montagem e funcionamento. 3ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, L. R. M. (Org.). **Ciência lúdica**: brincando e aprendendo com jogos sobre ciências. Salvador: EDUFBA, 2008.

SOUZA, M. R. S. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança**. 2009. Disponível em: <<http://www.saudevidaonline.com.br/artigo68.htm>>. Acesso em: 20 de set. 2017.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WERNECK, C. L. G.; ISAYAMA E. F. **Lazer, recreação e educação física**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.