

A contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil

RESUMO

O presente estudo pretendeu fazer uma análise da contribuição de inserir atividades lúdicas no cotidiano escolar da educação infantil nas series de Jardim II e Alfabetização a faixa etária das crianças é de 05 e 06 anos.

O objetivo geral desta pesquisa constituiu-se em demonstrar a importância da ludicidade da educação infantil como facilitadora da aprendizagem. Apresentando as possibilidades para a inserção dessa metodologia no planejamento escolar.

Fez-se o uso de referências como Piaget (1998), Vygotsky (1984), Kishimoto (2002), Negrine (1994) Antunes (1998) e entre outros, que buscaram através de pesquisas a importância da ludicidade no recinto escolar.

As atividades desenvolvidas com as crianças foram a construção de brinquedos com materiais recicláveis, confecções de murais, boliche, mímicas, teatro, ciranda e outros. Para falar das datas comemorativas é interessante realizar um bom dia temático que envolva todos os educadores e educandos da Educação Infantil. O ato de inserir os jogos e brincadeiras no cotidiano escolar conduz a imaginação, criatividade, socialização e outros.

Palavras-chaves: Educação Infantil, Atividades Lúdicas, Crianças e Educadores.

1. INTRODUÇÃO

Ao inserir os jogos na educação infantil possibilita uma educação eficaz onde desperta a curiosidade, a interação, o desempenho ao mesmo instante promove a diversão dos mesmo. O lúdico auxilia na assimilação do ensino-aprendizagem das crianças estimulando o interesse do aluno nas atividades propostas pelo educador. Esse estudo trata sobre as contribuições do Lúdico na educação infantil.

Inserir jogos e brincadeiras nas habilidades escolar é fundamental para evitar uma aversão dos educandos no recinto ou na disciplina. Os jogos e as brincadeiras despertam a curiosidade dos

estudantes em aprender. Contudo, os jogos não podem ser vistos apenas como uma diversão, mas como um mecanismo facilitador do ensino-aprendizagem.

Tem como objetivo demonstrar a importância da ludicidade da educação infantil como facilitadora da aprendizagem. Apresentando as possibilidades para a inserção dessa metodologia no planejamento escolar. A pesquisa coloca-se, também como objetivos específicos, os seguintes pontos: demonstrar a importância do lúdico na educação infantil, incentivar os docentes a inserir jogos e brincadeiras no planejamento, como auxílio para o ensino-aprendizagem, apresentar os resultados que os jogos e as brincadeiras trazem para a formação de cidadãos.

É a partir da primeira infância que são estabelecidos os pilares fundamentais para o desenvolvimento físico, psicossocial e intelectual. Partindo dessas premissas originou-se a seguinte indagação: Como o lúdico contribui para superar as dificuldades da aprendizagem e a interação das crianças a partir da educação infantil?

Ao inserir atividades lúdicas no dia a dia escolar reduzirá a postura interdisciplinar, um desafio para os docentes atualmente, a inserção dessa metodologia favorece para uma relação harmônica entre o educador e o educando, tornando a disciplina atraente e os resultados da participação serão homogêneo. O lúdico é fundamental para a aquisição de conhecimento contribuindo para que as crianças aprenda a se expressar, a lidar com suas próprias emoções, e descobrindo seus limites.

No decorrer da pesquisa foram observadas as contribuições de inserir jogos e brincadeiras no cotidiano escolar para o desenvolvimento ético, social, cognitivo e afetivo da criança. De acordo com Soares,

(...) o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz, dando, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante (SOARES, p. 3).

Fez-se o uso de referências como Piaget (1998), Vygotsky (1984), Kishimoto (2002), Negrine (1994) Antunes (1998) e entre outros, que buscaram através de pesquisas a importância da ludicidade no recinto escolar que, facilitará a interligação do conhecimento científico e do empírico. O procedimento metodológico da pesquisa e de caráter qualitativa que permite ao pesquisador uma interação com a situação investigada. O tempo estimado para a elaboração desse projeto será de três meses, no qual estará dividido em dois períodos cada um deles com 45 dias para o desenvolvimento das atividades em classe, no pátio ou na quadra.

O lúdico é uma ferramenta importante no desenvolvimento da criança, uma vez que ela poderá interagir com o que está a sua volta. É necessário enfatizar que a ludicidade não é uma diversão mas, uma contribuição na aprendizagem principalmente na educação infantil. Nessa ótica percebe-se que através da brincadeira está sendo explorado da criança o esforço físico e mental, que contribuirá no desenvolvimento intelectual no qual será possível observar a maneira como eles compreenderam o jogo e o relacionamento com os outros colegas.

Em alguns casos o educando temem em inserir os jogos e brincadeiras no planejamento para não sofrer alguma repressão dos pais ou da instituição escolar. Vale ressaltar que o mesmo deve ser audacioso o trabalho será árduo mas, os resultados são positivos e gratificante. “na brincadeira somos exatamente quem somos e, ao mesmo tempo, todas as possibilidades de ser estão nela contidas. Ao brincar exercemos o direito à diferença e a sermos aceitos mesmo diferentes ou aceitos por isso mesmo” (FORTUNA, 2008, pág. 465)

A avaliação da pesquisa será por meio da observação, da participação dos estudantes nas brincadeiras e nas atividades e registros realizados pelo educador. Demonstrando a contribuição da avaliação formativa para os bons resultados. Na avaliação é fundamental utilizar diferentes mecanismo que estimulem a responsabilidade, a criticidade e a autonomia de cada criança, valorizando cada uma das suas habilidades alcançadas pelas mesmo e ensinando-lhes a superar os obstáculos que surgirão no desenvolvimento da atividade.

A importância do lúdico está nas possibilidades de aproximação da criança ao saber científico através de atividades dinâmicas que proporcionam um conhecimento prévio dos conteúdos sociais e culturais.

Os jogos e as brincadeiras promovem o estímulo da imaginação, o desenvolvimento da oralidade, da criatividade, da afetividade, da concentração e da criatividade. Desse modo fica nítido o potencial do lúdico para a educação independente da faixa etária ou série.

1. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

As crianças estão sendo monopolizadas de desenvolver de habilidades criativas para atender as demandas do atual sistema econômico onde estão sendo preparados desde da infância para saber lidar com as disparidades da sociedade hodierna. Entretanto, algumas ideias lúdicas são abortadas dos planejamentos em alguns casos ocorrem por que o docente não se sente seguro para inserir tais atividades no cotidiano escolar da criança ou ainda existem aqueles que tem atrelam as atividades lúdicas como sinônimo de brincadeira em outras situações o ambiente escolar hoje em dia estão centrados na aprendizagem exigida nos conteúdos curriculares. Com o crescimento da escolarização tornou-se necessário padronizar os conhecimentos ensinados de modo que possam assistir as exigências dos conteúdos ministrados. Entretanto o currículo não é somente norteado de conteúdos existem outros fatores como ressalta (HORNBURG e SILVA, 2007), as questões de propostas nas instâncias escolares envolvem relações de classes sociais, raciais, étnicas e de gênero. Ambas não devem se restringir apenas a uma temática de conteúdo, mas estabelecer diálogos sem tabus acerca de cada uma destas temáticas de modo que sejam respeitadas as diversas opiniões que irão surgir.

Na esteira dessa afirmativa (VEIGA, 2002, p.7), discorre:

Currículo é uma construção social do conhecimento, pressupondo a sistematização dos meios para que esta construção se efetive; a transmissão dos conhecimentos historicamente produzidos e as formas de assimilá-los, portanto, produção, transmissão e assimilação são processos que compõem uma metodologia de construção coletiva do conhecimento escolar, ou seja, o currículo propriamente dito.

Para Sacristán (2000), o currículo é uma cultura, emanada num modelo coerente de pensar sobre a educação ou aprendizagens das crianças e dos jovens. O mesmo é um norte que promove diálogo entre alunos e professores possibilitando uma gama de trocas de saberes científicos e experiência de vida assim não ocorrerá a descontextualização de modo que ambos estão unidos num mesmo significado. Martins (2004), afirma que no currículo descontextualizado a educação continua sendo enviada tendo como respaldo o pretexto da educação universal, onde os docentes perguntam a si mesmo o porquê destes enunciados e termos muitas vezes nem utilizados pelos alunos, mas continuam transmitindo uma vez que serão exigidos pela ementa que devem ser trabalhados. Faz-se necessário trabalhar os conteúdos selecionados nos currículos, mas de modo que ambos estejam próximos da realidade de cada região.

Nesse sentido observa-se o currículo como norte político-pedagógico no qual constroem e reconstróem novos saberes. Conforme Veiga (2002, p. 7) afirma, “a análise e a compreensão do processo de produção do conhecimento escolar ampliam a compreensão sobre as questões curriculares”. Vale ressaltar que organização curricular ocorre fragmentada, onde cada disciplina ensina o que considera de mais relevante dentro do conteúdo lecionado.

A partir dessas premissas alguns autores apontam para a possibilidade dos currículos não serem organizados de modo fragmentado, demonstrando a necessidade de abranger as diversas áreas de conhecimento levando em consideração os saberes locais e científicos. Vale abarcar que este desejo encontra-se ainda segregado nos currículos escolares. “[...] a cultura popular representa não só um contraditório terreno de luta, mas também um importante espaço pedagógico onde são levantadas relevantes questões sobre os elementos que organizam a base da subjetividade e da experiência do aluno.” (MOREIRA e SILVA, 2002:96). Em alguns casos essa postura de não inserir tais atividades no dia a dia da criança acaba gerando atitudes indisciplinadas.

É necessária uma relação dialógica entre aluno e professor almejando uma relação harmoniosa entre ambos. De acordo com essas premissas Freire (2001), afirma que:

Não devemos chamar o povo à escola para receber instruções, postulados, receitas, ameaças, repreensões e punições. Mas para participar coletivamente da construção de um saber, que vai além do saber de pura experiência feita, que leve em conta as suas necessidades e o torne instrumento de luta, possibilitando-lhe transformar-se em sujeito de sua própria história.

A melhor maneira de lidar com essas transformações exigidas no século XXI é o docente romper com práticas inflexíveis é adotar metodologias holísticas que busquem respeitar as diferenças exigidas pela sociedade moderna.

Para Perrenoud (1999, p.2), “quase que a totalidade das ações humanas exige algum tipo de conhecimento, às vezes superficial, outras vezes aprofundado, oriundo da experiência pessoal, do senso comum, da cultura partilhada. Assim evitando os índices de indisciplina escolar.

De acordo com Passos(2011) Uma vez que a indisciplina é uma manifestação, expressão do aluno a pressionar o docente para criar situações a tornar o ambiente mais harmonioso onde os mesmos possam aprender os conteúdos com mais interação e dinamismo. Estas manifestações indisciplinar pode ocorrer dentro do recinto escolar ou fora ambos com o mesmo objetivo chamar a atenção seja dos educadores ou dos pais.

Para superar essa atitude interdisciplinar dos estudantes faz-se necessário rever o planejamento e buscar inserir práticas lúdicas, almejando que os mesmos superem as dificuldades de aprendizagem e interação social, através de jogos. Brougère (2004, p.16), discorre que:

A palavra “jogos” aplica-se mais às crianças e jovens, exclui qualquer atividades profissional, com interesse e tensão e, por isso vai além dos jogos competitivos e de regras, podendo contemplar outras atividades de mesma característica como: histórias, dramatizações, canções, danças e outras manifestações artísticas.

Conforme cita o autor o jogo contribui para o desenvolvimento mental, estratégico, emocional da criança e do adolescente para que ambos possam aprender a lidar com as mais diversas disparidades do cotidiano de maneira estratégica.

Nessa perspectiva Murcia (2005), enfatiza que os jogos demonstrou ser desde das antigas civilizações ferramenta fundamental para facilitar o diálogo e a convivência entre os seres humanos proporcionando-lhes uma harmonia entre a cultura, literatura, história e entre outros. Ainda de acordo com Murcia (2005, p.11) “o jogo é sinônimo de conduta humana”.

Nessa ótica percebe-se que através da brincadeira está sendo explorado da criança o esforço físico e mental, que contribuirá no desenvolvimento intelectual no qual será possível observar a maneira como eles compreenderam o jogo e o relacionamento com os outros colegas. Para Pinto e Lima (2003, p.5)

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais.

De acordo com os autores os jogos estimulam as crianças a conviver em harmonia com outras respeitando as diferenças e as suas limitações assim, auxiliando na relação interpessoal, mecanismo primordial para à educação infantil. Vale ressaltar que os jogos não são exclusividade das crianças, mas dos adultos uma vez que os mesmos podem lembrar suas experiências e transmitia-las para as crianças.

O lúdico proporciona aos docentes um leque de recursos que podem ser inseridos no planejamento sem perder o cunho do conteúdo, haverá uma interligação entre o contexto

histórico e cultural da humanidade. Vale ressaltar que o legado grego tem sua contribuição nessa modalidade que serve como entretenimento e lazer no processo de formação da criança.

Para Aranha (1996), através da orientação de um instrutor físico é possível praticar atividades físicas e ao mesmo resgatar o domínio sob o próprio corpo, contribuindo para o desenvolvimento moral e estético da criança e do adolescente.

Na Idade Média ou Idade das trevas ocorreu uma ruptura das atividades lúdicas, estas eram consideradas ligadas ao pecado. Vale ressaltar que nessa época a educação eram transmitidas pelos dogmas da igreja assim tais atividades não deveriam ser inseridas no dia a dia da criança, uma vez que ao apresentarem comportamentos de adultos até os sete anos de idade já eram inseridas na sociedade e até mesmo já poderia ocorrer o enlace matrimonial das mesmas ou seja eram miniaturas adultas. Qualquer exercício lúdico que fossem introduzido nessa época eram abortados e a educação tinha caráter elitista.

Sobre isto, Kishimoto (2000), discorre que a brincadeira tornou-se uma conduta livre no renascimento tal prática favorecia para o desenvolvimento intelectual e facilitava para a compreensão. Desse modo estava a contrapor sobre os métodos arcaicos usados na educação tais como o uso da palmatoria e os castigos, ou seja, o pedagogo deveria dar forma dinâmica lúdica ao conteúdo.

Foi a partir do século XVIII, que a importância da atividade lúdica ganhou forças, ou seja no período denominado Idade Moderna, onde a educação se torna direito de todos assegurados pelo Estado. Segundo Ferrari (2003, p. 9):

Essa tarefa do Estado ganhou especial realidade na França, após a Revolução Francesa (1789). A escola tornou-se, então, não só a grande construtora da nação francesa como também a instituição que garantiria uma certa homogeneidade entre os cidadãos e, daí, pelo mérito, a diferenciação de cada qual. Como dever do Estado será expandida por toda a França.

A educação no Brasil engloba três níveis de ensino sendo eles: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. A Educação assiste a criança de uma faixa etária de 0 a 5. As instituições de ensino para Educação Infantil é um ambiente onde irá ocorrer uma troca de experiências, uma vez que as crianças irão encontrar um nova realidade, este espaço deverá ser harmonioso, alegre, assim atendendo ao desenvolvimento infantil e estimulando a criatividade do mesmo.

No Brasil o lúdico surge através da cultura folclórica em decorrência da miscigenação entre os índios, negros e brancos tripé da cultura brasileira no período de colonização. Para Kishimoto (2002, p.22): afirma que:

Desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo criada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no

Brasil receberam novas influências aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio.

De acordo com o autor a cultura brasileira tem uma influência portuguesa que ocorre desde da religião as brincadeiras que predominam na sociedade hodierna. O século XXI é o marco do desenvolvimento da ludicidade nas instituições de ensino, uma vez que essas práticas proporcionam as crianças a compreensão de regras, a convivência em grupos, os valores éticos e morais. Vale ressaltar que a educação lúdica só atingirá o seu sucesso se o educador sentir-se seguro para executá-las. Cabe salientar que para desenvolver essas habilidades requer que os docentes sejam polivalentes e audaciosos para ministrar conteúdos de natureza diferentes abrangendo desde cuidados básicos ao conhecimento específico.

Em algumas situações o educador teme em manter essa postura audaciosa e sofrerem repressões sejam elas por parte da direção ou dos pais que alguns ainda tem a ótica de que a criança está na escola para aprender e não para brincar.

Negrine (1994), discorre que as atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento global da criança contribuindo para a criatividade, socialização, afetividade e compreensão de regras de maneira intrínseca, diante estas habilidades os resultados são eficazes com a inserção do lúdico.

Um dos teóricos da contemporaneidade que defende o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem é Vygotsky. Segundo esse teórico é enorme a influência do brincar no desenvolvimento de uma criança[...] A essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual – ou seja, entre situações no pensamento e situações reais (p. 112- 124).

Ao inserir os jogos na educação infantil possibilita uma educação eficaz onde desperta a curiosidade, a interação, o desempenho ao mesmo instante promove a diversão dos mesmos. Para Santos (2000, p.37):

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir 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.

Conforme salienta o autor faz-se necessário utilizar os jogos no cotidiano, no intuito de estimular o desenvolvimento cognitivo e social da criança. Entretanto, existem opiniões adversas em relação ao ato de inserir o lúdico nas atividades de ensino-aprendizagem de que essa modalidade é algo improdutivo, insignificante no qual não é possível aprender brincando. Algumas contribuições de teóricos tais como Piaget e Vygotsky foram fundamentais para quebrar este paradigma.

Na ótica de Piaget a criança pode alcançar seu desenvolvimento intelectual por meio da experiência lúdica. Segundo Piaget (1998), a inteligência está definida entre a assimilação e acomodação. A assimilação está ligada aos fatores mentais, já a acomodação

atende as peculiaridades do ambiente externo, assim o ato de brincar está interligado com assimilação e a assimilação e a acomodação.

Ainda de acordo com Piaget (1998), verifica no desenvolvimento dos seus estudos que o desenvolvimento ocorre através de fases sendo elas: sensório-motora, pré-operatória, operatório-concreta e operatório-formal.

Segundo esse teórico na fase sensório-motora ocorre o desenvolvimento simbólico da linguagem, ainda nesta fase a criança não precisa de regras para jogar a mesma desempenha esta habilidade sozinha.

Na fase pré-operatória, a criança já tem noção de que existe regras nos jogos. O desenvolvimento da linguagem também ocorre nesta fase das operações concretas, como a criança já está inserida no recinto escolar a mesma passa a observar o real e o externo, contribuindo assim para o seu desempenho de modo lógico. Nesta fase a compreensão de que existem regras nos jogos.

Na fase operatório-formal, os jogos envolverá raciocínio lógico, habilidades estratégicas na qual passam a estimular o desempenho crítico do que está a sua volta.

De acordo com as concepções de Vygotsky (1984), ele divide o brincar em fases. Vale ressaltar que na primeira fase a criança começa a se movimentar ao redor dos objetos a seu redor, já na segunda fase a mesma passa a observar o comportamento daqueles em que estão à sua volta, passando a imitá-los nessa fase a criança tem como referência os pais e seus familiares. A terceira fase caracterizada pela compreensão de que nos jogos existem regras, nesse sentido elas passam a assimilarem e desenvolver esta habilidade com atividades de grupos.

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinando pela capacidade de resolver Independente um problema e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinando através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (VYGOSTSKY, 1984, p. 97).

Conforme discorre o autor o lúdico é uma ferramenta importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que o mesmo proporciona uma interação e uma aquisição de saberes do cotidiano.

É necessário enfatizar que o lúdico não é diversão mas, uma contribuição na aprendizagem principalmente na educação infantil, possibilita a interação, a expressão, a construção de saberes entre o concreto e o abstrato e entre outros. Vale ressaltar que a maneira de aprendizagem não acontece de modo homogêneo nessa perspectiva o docente é o pilar para desenvoltura dessa aprendizagem transmitindo o conteúdo de modo dinâmico mas, que possa atender as particularidades de cada sujeito envolvido.

O ambiente também deve estar propício para atender a demanda desse “novo horizonte” de maneira prazerosa e agradável. A brincadeira tornou-se um caminho norteador dentro das instituições de ensino principalmente na facilidade como as crianças assimilam os conteúdos

com agilidade, relacionando-os com seu cotidiano. “A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades” (LOPES, 2005, p.35). O lúdico contribui para a maturação das crianças, proporcionando-lhes a formação de sua personalidade e a lidar com eventuais situações no futuro.

De acordo com (NEGRINE, 1994, p.20) “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas a partir da atividade lúdica”. Nessa perspectiva o lúdico promove um resgate das atividades regionais de cada um e ainda facilita a relação social do indivíduo, onde o conhecimento adquirido passa a ser compartilhado com as outras crianças por meio das brincadeiras as suas experiências fora o recinto escolar, ainda nessa ótica verifica que algumas crianças querem dominar, mandar. De acordo com Brotto(2001), ao perceber essa dinâmica o profissional ao inserir o jogo na classe pode obter os seguintes objetivos tais como os jogos competitivo e os jogos cooperativos.

JOGOS COMPETITIVOS	JOGOS COOPERATIVOS
São divertidos para alguns.	São divertidos.
A maioria tem sentimento de derrota.	Todos tem o sentimento de vitória.
Alguns são excluídos por falta de habilidades.	Brincam juntos.
Os perdedores ficam fora do jogo e tornam-se observadores.	Todos participam, desenvolvendo a autoconfiança.
Os jogadores ficam felizes quando algo “ruim” acontece com o outro.	Aprender a ter bom senso e compartilhar o sucesso.
Pouca tolerância à derrota.	Habilidade de perseverar.
Poucos se tornam bem sucedidos.	O jogo é caminho da evolução.

Ainda de com Brotto(2001), ao aplicar esses jogos em classe é possível instigar nos jogos competitivos os educandos que a cada horizonte haverá algumas dificuldades e assim norteá-los o caminho da persistência. Por sua vez os cooperativos auxiliam nas habilidades de: éticas, autoconfiança, amizade em grupo e entre outras, Assim conclui-se que ambos são importantes do desenvolvimento das atividades lúdicas.

Antunes(1998), enfatiza que é necessário ter um planejamento para utilizar os jogos pedagógicos, para possa ocorrer um acompanhamento cauteloso e o progresso dos alunos. Vale ressaltar que a qualidade do docente não deverá ser avaliada pela quantidade de jogos que emprega em classe, e sim pela preocupação que o mesmo teve em pesquisar e selecionar para desenvolver em classe.

É importante incluir no processo pedagógico as atividades lúdicas em conteúdo que possam ocorrer esta interligação, ao inserir o uso do material dourado, o alfabeto móvel, o dominó silábico e outros. Proporcionando uma facilidade na assimilação do conteúdo proposto no planejamento metodológico. Conforme Moreira e Guidetti:

(...) o lúdico tem o poder de incentivar tanto o progresso da personalidade integral quanto de cada uma das funções psicológicas, intelectuais e morais do educando. No mundo escolar tudo é novo e desafiador. Nesse ambiente totalmente desconhecido, o lúdico exerce o papel de mediador e facilitador da aprendizagem (...). (2005, pag. 221).

Conforme discorre o autores as atividades lúdicas facilita a aprendizagem do conteúdo, cria laços entre os colegas de classe, proporciona um ambiente agradável, ajuda na construção da personalidades e aprende a vivenciar seus limites.

Um dos desafios da contemporaneidade é inserir práticas lúdicas em meio ao desenvolvimento da tecnologia que chamam a atenção das crianças e dos jovens através de seus games eletrônicos, da interação com outras pessoas que estão do outro lado da tela, dos aplicativos que distanciam os mesmos da realidade. “A educação é colocada diante de um novo desafio, face ao acelerado processo de informação da sociedade que é a introdução do computador na escola.” (AMARAL, 1984 apud LA TAILLE, 1990, P. 80) Nessa ótica o educador tem que ser audaciosos e atrelar as brincadeiras concretas aos jogos eletrônicos, a mídia e assim construir uma relação harmônica entre os sujeitos envolvidos demonstrando a importância de valorizar a cultura de jogos que estimulam o raciocínio, a emoção, a afetividade e outros. Por meio dessa evolução tecnológica e assim trazer para o recinto escolar estes personagens através de histórias, fantoches, caracterizando-se dos mesmos, construindo brincadeiras em meio a esse universo das cores, dos sons, da fantasia com os alunos.

De acordo com Piaget, o desenvolvimento da inteligência está voltado para o equilíbrio; a inteligência é adaptação. O homem estaria sempre buscando uma melhor adaptação ao ambiente. Dessa forma podemos entender a importância do brincar para o desenvolvimento da criança. Através da brincadeira, a criança se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra. (MARANHÃO, 2007, p. 18)

O professor é a chave fundamental para o sucesso no uso da tecnologia em sala de aula, o ambiente virtual proporciona uma gama de estratégias aos docentes que podem ser inseridos nas atividades lúdicas que contemplem as necessidades e aptidões de cada aluno. Por outro lado Pais(2005) discorre que;

O sucesso do uso do computador como uma tecnologia que pode favorecer a expansão da inteligência depende da forma como ocorre a relação entre o usuário e as informações contidas no programa por ele utilizado. Quanto mais interativa for essa relação, maiores serão as possibilidades de enriquecer as condições de elaboração do saber. Este é um dos principais argumentos para justificar a importância do estudo da interatividade no contexto da inserção dos computadores na educação escolar. (PAIS, 2005, p. 144).

O uso da tecnologia é importante no processo de ensino-aprendizagem quando atrelada as atividades concretas proporciona uma interatividade entre professor e aluno. Vale destacar que

para disseminação destas ferramentas é necessário capacitar os docentes para esse novo horizonte. Existe uma ótica de que o recinto escolar é o único local legítimo para se obter conhecimento, contudo para adquirir esse conhecimento faz-se necessário acompanhar as transformações da sociedade hodierna, uma vez que o mundo está cada vez mais interligado, devido ao aparato científico-tecnológico, ou seja o docente agora precisa ser um pesquisador virtual.

De acordo com as premissas citadas anteriormente inserir a tecnologia na educação infantil funciona com um respaldo\ auxílio para dinamizar as atividades lúdicas no ambiente escolar, uma vez que a evolução da sociedade está cada vez tecnológica.

Nesse contexto inserir o ato do brincar no cotidiano de classe conduz a imaginação, a criatividade, a socialização, desenvolve o lado afetivo, compreensivo e outros. Nessa o adulto é apenas o transmissor porém, é a criança que descobre todos esses aspectos através da socialização das brincadeiras. É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, a criança ou adulto pode ser criativo e usar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. (WINICOTT, 1975)

Conforme discorre o autor que as crianças sempre são impulsionadas a brincar nunca param e algumas vezes são denominadas de imperativas pelos pais. Entretanto, é brincando que as crianças descobrem o mundo, contribuindo para o desenvolvimento de algumas atividades de modo precoce sejam na escrita, oralidade e raciocínio.

As brincadeiras podem proporcionar as crianças momentos bons e ruins, e é justamente nos momentos ruins que as mesmas aprendem a lidar com as situações adversas do cotidiano escolar.

Os jogos devem ser democráticos, faz-se necessário estabelecer regras de convivência e conservação dos brinquedos, o docente pode ainda estimular a confecção de novos com materiais recicláveis, o ambiente deve ser harmonioso e necessário ter espaço para o desenvolvimento dessas habilidades.

É importante que tais atividades sejam extra classe para que eles possam interligar as atividades proposta no recinto escolar com o ambiente externo. “Ao brincar exercemos o direito à diferença e a sermos aceitos mesmo diferentes ou aceitos por isso mesmo” (FORTUNA, 2008, pág. 465). Assim muitas delas irão expressar seus saberes que foram adquiridos pelos familiares ou com a convivência de outras crianças.

Nesse contexto a criança estará colocando em pratica todas as suas experiências que foram adquiridas fora do ambiente escolar, assim construindo uma cultura infantil.

Quando se insere o lúdico no planejamento escolar através de atividades como: jogos, músicas, o uso de fantoches, filmes e outros é necessário ter clareza dos objetivos que pretendem ser alcançados no desenvolvimento dessas habilidades.

Nesse contexto o docente deverá atuar como observador, mediador, investigador das descobertas dos educandos diante das atividades propostas. Essa intervenção é necessária

pois proporcionará aos alunos estruturar os conhecimentos adquiridos através da ludicidade. Negrine (1994, p.19) afirma 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.

O lúdico é uma atividade eficaz para a construção do desenvolvimento infantil uma vez que o brincar proporciona a interação, a afetividade, o despertar, a criatividade, o desenvolvimento do raciocínio e outros. Nesse sentido inserir o lúdico na educação infantil é essencial no processo de construção e formação cognitiva da criança.

1. METODOLOGIA

Para desenvolvimento do projeto de ensino foi efetuado um levantamento bibliográfico pertinentes a questão da importância do lúdico para o desenvolvimento cognitivo da criança, numa faixa etária de 05 à 06 anos, demonstrando as habilidades que são obtidas a partir da inserção dessas atividades no cotidiano escolar.

Este trabalho levou em conta que as atividades lúdicas como o brincar e jogar é de extrema importância no desenvolvimento infantil desde da saúde física, intelectual, socialização, autoestima, pensamento e entres outros possibilitando o discernimento dos valores éticos e morais. Vale salientar que para obter eficácia o deve estar associado ao conteúdo teórico, tornando o ensino mais prazeroso e harmonioso. No desenvolvimento dessas habilidades o docente terá a postura de incentivador na construção do raciocino da criança. É salutar que o principal objetivo da inserção do lúdico nas práticas pedagógicas é formar cidadãos criativos e críticos.

1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste projeto, procurou-se apresentar as contribuições da inserção das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil com as turmas de Jardim II e Alfabetização com uma faixa etária de aluno de 05 e 06 anos.

No decorrer da pesquisa foram apresentadas algumas concepções de teóricos tais como Piaget e Vygostsky que foram fundamentais para a contribuição de atividades lúdicas. Foram demonstradas algumas das habilidades que podem ser inseridos no contexto escolar com o intuito de obter o bom desempenho infantil, observando a faixa etária de cada uma delas. Para Alves (1987, p.22)

O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não se prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente.

Por sua vez, para obter-se o sucesso almejado faz-se necessário que cada profissional estejam unidos para enfrentar as adversidades que irão aparecer no desenvolvimento dessa atividade e desmistificar a ótica de que o lúdico é apenas um passatempo.

A importância do lúdico está nas possibilidades de aproximação da criança ao saber científico através de atividades dinâmicas que proporcionam um conhecimento prévio dos conteúdos sociais e culturais.

Os jogos e as brincadeiras promovem o estímulo da imaginação, o desenvolvimento da oralidade, da criatividade, da afetividade, da concentração e da criatividade. Desse modo fica nítido o potencial do lúdico para a educação independente da faixa etária ou série.

A contribuição do lúdico não é apenas para os alunos, mas para o educador, pois este estará realizando constantes pesquisas para buscar habilidades facilitadora do ensino-aprendizagem de maneira prazerosa e atraente e ao mesmo tempo estará se reciclando buscando novas metodologias para tornar sua aula atraente.

Os resultados obtidos através da pesquisa foram satisfatório, apontaram que a inserção da ludicidade na educação infantil promove uma relação harmônica entre educandos e educadores. Ocorrendo assim uma maior integração entre o grupo, modificando esta visão dos pais em relação ao lúdico uma vez que as crianças irão expressar os conhecimentos adquiridos com a ludicidade em quaisquer situação.

1. REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. A gestação do futuro. Campinas: Papyrus, 1987.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. História da Educação. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1996.

BROTTO, Fábio Otuzzi. Jogos Cooperativos. São Paulo: Melhoramentos, 2001.

BROUGERE, Guilherme. Jogo e educação. Porto Alegre: Artmed, 2004.

CHAGURI, J.P. O uso de atividades lúdicas no processo de ensino\aprendizagem de Espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros. In: Unicamp. Publicações de alunos graduados e pós-graduados do Instituto de Estudos da Linguagem- São Paulo. Versão on-line

São Paulo: UNICAMP, 2006, Disponível em <http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicações/>. Acesso em 19/04/16.

FERREIRA, Nilda T. O jogo infantil e o imaginário da criança. [PPGEFUGF 535 (Lires – Rio)]. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

FORTUNA, Tânia Ramos. O brincar, as diferenças, a inclusão e a transformação social. Atos de Pesquisa em Educação – PPGE/ME FURB, v.3, nº 3, p. 460-472, set./dez. 2008.

GUIDETTI, Josieli e MOREIRA, Ariane. Lúdico: alfabetizar brincando. In: ANTUNES, Helenise S.. Trajetória Docente: o encontro da teoria com a prática. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, Departamento de Metodologia do Ensino, 2005.

HORNBURG, Nice. SILVA, Rubia da. **Teorias sobre currículo**: uma análise para compreensão e mudança. Vol. 3n 10 jan. e jun./2007.

Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/520266/TEORIAS-SOBRE-CURRICULO>. Acesso em: 27 de julho de 2016

KISHIMOTO, Tisuko M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____ (org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MARANHÃO, Diva. Ensinar brincando: a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 4. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2007.

MARTINS, Josemar. **Anotações em torno do conceito de Educação para Convivência com o Semi-Árido**. In: Educação para a convivência com o Semi-Árido Brasileiro: reflexões teórico práticas. Bahia: Juazeiro: Selo Editorial RESAB, 2004.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005.

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

PASSOS, Arlei Ferreira. Indisciplina- Falta de limites, violência e fracasso escolar: compreender e educar. São Paulo: Centauro, 2011.

PAIS, Luiz Carlos. Educação Escolar e as tecnologias da informática. 1 ed. Belo Horizonte:Autêntica, 2005.

PERRENOUD, Philippe. Práticas pedagógicas, profissão docente e formação: Perspectivas sociológicas. Lisboa: Nova Enciclopédia, 1993.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. O desenvolvimento da criança. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

RIZZI, L; HAYDT, R. C. Atividades Lúdicas na Educação da criança. São Paulo: Ática; 1994.

SACRISTÁN, J.Cimeno. O currículo uma reflexão sobre a prática. Porto Alegre: Artmed, 2000

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, C.R. Avaliação educacional: um olhar reflexivo sobre a prática. São Paulo: Avercamp, 2005.

VEIGA, Neto Alfredo. De geometrias, currículos e diferenças. IN: Educação e sociedade, Dossiê Diferenças, 2002.

VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT D. W. O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.