



**INSTITUTO DE FORMAÇÃO E EDUCAÇÃO TEOLÓGICA – IFETE –
CURSOS LIVRES**

**CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA RELIGIÃO COM
ÊNFASE EM PEDAGOGIA**

AMANDA NORONHA TORQUATO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**SOBRAL - CE
2017**

AMANDA NORONHA TORQUATO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Instituto de Formação e Educação Teológica – IFETE, como requisito obrigatório para a obtenção do grau de Licenciatura em Ciências da Religião com Ênfase em Pedagogia sob orientação da Prof^a. Esp. Luiza Almerinda Monteiro de Abreu.

SOBRAL - CE
2017

AMANDA NORONHA TORQUATO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada como requisito necessário para obtenção do título de Licenciada em Ciências da Religião com Ênfase em Pedagogia. Qualquer citação atenderá as normas da ética científica.

Aprovada em: ____ / ____ / ____

AMANDA NORONHA TORQUATO

Prof^a. Esp. Luiza Almerinda Monteiro de Abreu
Orientadora

1º examinador (a) nome do (a) professor (a)

2º examinador (a) nome do (a) professor (a)

SOBRAL - CE
2017

Dedico este trabalho a Deus e a minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, grande mentor do Universo, pela vida, perseverança e força para continuar quando o desânimo abatia.

À minha família, esposo João Paulo Elias que incessantemente foi a pedra sustentáculo, aos meus filhos Wanessa Beatryz e Paulo Davi pela ausência superada, aos meus pais Elson Torquato e Aldinete Noronha pelo amor incondicional, aos meus irmãos Gleisson, Nelson, Adriana e Aldineide que me acompanharam nesta jornada, aos amigos, aos colegas e, em especial, Bruna e Ana Paula, aos professores que, com grande amor, empenho, dedicação, esforço, transmitiram conhecimentos, experiências e contribuições valiosas que serão levados para o campo profissional.

E por fim, a Coordenadora do Polo de Tauá, Ismênia Silva, que foi firme no propósito da conclusão deste curso e a Orientadora Luiza Almerinda, pelo empenho, apoio e estímulo.

Obrigada aos que cruzaram meu caminho acadêmico pela confiança quando em algum quis fraquejar.

Agradecer é um gesto nobre, bonito, leve. Por isso, faço das minhas as palavras do Rei Roberto Carlos:

“Mais uma vez

Obrigado, Senhor, por outro dia

Obrigado, Senhor, que o sol nasceu

Obrigado, Senhor

Agradeço obrigado, Senhor.”

O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.

Kishimoto (2008)

RESUMO

O presente trabalho teve como foco estudar o processo metodológico e teórico do lúdico na Educação Infantil, a sua importância e apreço por parte dos estudantes. O lúdico está presente na vida da criança desde os primeiros sentidos como ouvir, falar, andar. A cada fase que ela passa, será um obstáculo vencido e uma aprendizagem alcançada. Considerando que o lúdico tem grande peso no ensino e aprendizagem, buscou-se então, investigar e estudar este método, acreditando em sua grande relevância para a socialização e sua aprendizagem. Deste modo, foi analisado o procedimento das atividades lúdicas e o incentivo por parte dos professores. Portanto, o objetivo primordial deste trabalho é explorar o uso de jogos e brincadeiras em salas da educação infantil como recurso para o ensino, contribuindo para o desenvolvimento e construção do saber. Para realizar essa pesquisa, foi usada fonte bibliográfica, destacando os autores, Kishimoto, para compreender a importância do brincar na Educação Infantil (2003), Tonietto, para entender a atividade física na Educação Infantil (2008), Piaget, para assimilar, a formação do símbolo na criança, imitação, jogo.(1978), Vygotsky, para entender a formação social da mente,(1998). Em decorrência do estudo apresentado, firma-se que jogos, brincadeiras, canções, contação de história, são estratégias para vivenciar o lúdico na creche e na pré-escola, desta forma, auxiliando no desenvolvimento das atividades propostas pelo docente, visto que esses recursos podem ser usados pelos professores como forma de enriquecer o conhecimento do aluno tendo o professor como mediador. Em virtude dos fatos mencionados, considera o lúdico necessário na sala de aula da Educação Infantil, como fonte de ensino para que a criança possa crescer e progredir continuamente.

Palavras-chave: Lúdico. Brincar. Jogos e brincadeiras. A importância do Brincar.

ABSTRACT

The present work had as its focus to study the methodological and theoretical process of the lúdico in Early Childhood Education, its importance and appreciation on the part of the students. The playful is present in the child's life from the first senses like listening, talking, walking. With each passing phase, it will be a defeated obstacle and an achieved learning. Considering that play has great importance in teaching and learning, we sought to investigate and study this method, believing in its great relevance for socialization and its learning. In this way, the procedure of play activities and the encouragement of teachers were analyzed. Therefore, the main objective of this work is to explore the use of games and games in nursery rooms as a resource for teaching, contributing to the development and construction of knowledge. To carry out this research, a bibliographic source was used, highlighting the authors, Kishimoto, to understand the importance of playing in Infant Education (2003), Tonietto, to understand physical activity in Infant Education (2008), Piaget, to assimilate, symbol in the child, imitation, play. (1978), Vygotsky, to understand the social formation of the mind, (1998). As a result of the study presented, it is established that games, games, songs, storytelling, are strategies to experience play in day care and pre-school, thus helping the development of activities proposed by the teacher, since these resources can be used by teachers as a way to enrich the student's knowledge by having the teacher as mediator. In view of the above mentioned facts, he considers the playfulness necessary in the Infant Education classroom as a source of teaching so that the child can grow and progress continuously.

Key words: Ludic. Play. Games and games. The Importance of Playing.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO I	13
1. BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	13
1.1. CONCEITUANDO O BRINCAR E O JOGO	19
CAPÍTULO II.....	28
2. CRECHE E PRÉ-ESCOLA.....	28
2.1. O PAPEL DO PROFESSOR	33
2.2. O PROCESSO DE EDUCAR	36
CAPÍTULO III.....	38
3. A APRENDIZAGEM, A BRINCADEIRA E O LÚDICO	38
3.1. JOGOS E BRINCADEIRAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS	52
ANEXOS.....	56

INTRODUÇÃO

O presente trabalho acadêmico traz como tema A importância do lúdico na Educação Infantil, na sala de aula de creche e pré-escola, ressaltando a importância do professor como mediador, visto que esse processo na educação há muito tempo vem se transformando, para melhor aplicar o ensino aos alunos. Desta forma, vê-se jogos, as brincadeiras, as dinâmicas e as canções como melhor forma de aprendizado.

A escolha deste tema surgiu em virtude de uma experiência no decorrer da realização do Estágio Supervisionado em Educação Infantil analisando que o lúdico trabalhado através de jogos, canções e brincadeiras, era inserido no processo de ensino e aprendizagem de forma satisfatória para o aluno. A cada momento a expressividade dos olhares mudava, pois todos ficavam atentos e gostavam dos momentos na sala.

O lúdico tem grande importância na sala de aula, pois envolve a todos numa dinâmica, em um clima de alegria onde os alunos aprendem brincando o processo de ensino ministrado pelo professor. Esse método é muito importante para que as crianças tenham mais facilidade no conteúdo e que além dessa vantagem o mesmo acarreta outras, como interação, participação, concentração. Considera-se que esse tema é essencial para ajudar a desenvolver o ensino e melhorar na qualificação dele. O profissional que usá-lo em sala deve estimular os alunos a aprender se divertindo.

O brincar especificamente na creche e na pré-escola está sendo bem sucedido quando envolve as crianças no ato de pensar e compreender, ou seja, ajudando no seu desenvolvimento cognitivo, firmando assim este pensamento pode-se compreender que a prática dos jogos na escola é de extrema importância para o desenvolvimento das habilidades e das competências.

Ramos (2014, p.25) afirma que “Os jogos e brinquedos em situações lúdicas podem auxiliar diretamente no desenvolvimento de todos os tipos de linguagem (visual, corporal, gestual, oral, escrita etc.)”.

Ramos (apud Perrenoud, 2014, p.49) também destaca que atividades lúdicas se apresentam como uma possibilidade muito rica de aprendizado e de desenvolvimento de inúmeras potencialidades, habilidades e competências.

Consequentemente, ele reforça a importância do uso de jogos e brinquedos para o processo de ensino e aprendizagem, por promoverem a criatividade e o crescimento intelectual.

O lúdico traz benefícios, sendo uma atividade planejada, que gera prazer e diverte as pessoas envolvidas na brincadeira, além disso, o conceito de atividades lúdicas está relacionado com o jogo, ou seja, atividades relacionadas com o ato de brincar, visto que o referido tema contribui nos avanços da educação no aumento da aprendizagem.

A criança deve fazer bom uso da sua infância. Portanto, brincando ela desenvolve-se, fisicamente, cognitivamente, emocionalmente, acrescentando a interação a afetividade e a compreensão. Quando a sociedade entender que brincando também se aprende, compreende-se então, que os alunos serão mais abertos as novas experiências. De acordo com Friedmann (2012,p. 27): “O jogo é uma atividade prazerosa- o prazer do lúdico seria a expressão afetiva da adaptação do eu do indivíduo ao real (quando a criança se adapta à realidade do jogo, ela o demonstra por meio de expressões de prazer).”

Então, pode-se ver que as contribuições dos jogos proporcionam um melhor desenvolvimento. Conforme diz Oliveira (2011, p. 08): “Entre tantas estratégias de ensino capazes de contribuir para a formação de crianças leitoras, o jogo, por seu caráter lúdico, permite que os objetivos pretendidos possam ser alcançados com criatividade e alegria”.

Então, quando uma criança estiver brincando em um ambiente os pais ou responsáveis não podem intervir, deixando a mesma liberar sua imaginação, visto que o brincar é muito importante, inclusive ele influencia diretamente na vida da criança. Segundo Goldschmied (2006, p.156): “Se a criança ainda estiver entretida e ocupada, ela não deve ser perturbada, pelo maior período de tempo possível, e as crianças que já acabaram de brincar devem ser envolvidas na reorganização”.

Será através do brincar que o docente poderá descobrir novas formas de aprendizagem, pontos de dificuldade, ver e poder avaliar o seu aluno. Por outro lado a criança ganha novos conhecimentos melhorando e podendo intensificar nas dificuldades, ficando assim mais capacitado. Segundo Ramos (2014):

Portanto, atividades envolvendo jogos e brinquedos, além de favorecer o desenvolvimento da socialização, estimulando a compreensão, a

participação e a cooperação, por seu caráter lúdico, essas atividades favorecem diretamente a aprendizagem (RAMOS, p. 57, 2014).

Hoje, o educador tem grande participação e envolvimento com o educando fazendo com que ele se sinta confortável e seguro no decorrer da aula e dos jogos. O aluno poderá contar com o professor e saber que sua aula tem momentos de aprendizado diferenciados da forma tradicional. Nessa nova era as escolas se preparam mais para receber os alunos e capacitam os profissionais para que o aluno receba o melhor ensino. Então, se analisa que o mundo está mais moderno, pensando mais na aprendizagem das crianças, e por isso utiliza o lúdico como melhor arma para ampliar um ensino melhor para que a atividade lúdica ocorra de forma clara e concisa Oliveira (2011) relata que é de extrema importância a participação do professor como mediador.

Considerando esse trabalho na vivência do aluno, se tem o foco de proporcionar ainda mais a curiosidade e instigar o professor a usá-la e inserir o brincar em seus planos de aula. Sommerhalder (2011) afirma que

[...]o professor como um adulto afetivamente importante para a criança, quando acolhe suas vivências lúdicas abre um espaço potencial de criação. Com isso, o professor instiga a criança à descoberta, à curiosidade ao desejo de saber (SOMMERHALDER, p.29, 2011).

O objetivo deste trabalho monográfico é relatar e apontar as mudanças na educação. Com o passar dos anos até hoje, os avanços e os progressos e como o lúdico contribui com esse crescimento. Portanto, o foco deste trabalho é ressaltar a importância dos jogos na alfabetização e como o brinquedo influi nesse desenvolvimento, como o docente pode auxiliar nesse processo, sendo um mediador, a construção do ensino será produzido por ele mesmo. Acrescentando um pouco mais sobre o objetivo este trabalho acadêmico visa focar no ensino básico e nos jogos que são usados para explorar o aluno de creche e de pré-escola, visando sempre o desenvolvimento do aprendente.

Para a elaboração deste trabalho, foi feito estudos em livros, artigos com publicações de autores renomados que influenciaram na construção do mesmo.

Este trabalho está dividido em três capítulos, cujos, seguem uma estrutura da seguinte forma:

No primeiro capítulo, um breve histórico do Lúdico na Educação Infantil.

No segundo capítulo, o papel do professor na Creche e na Pré-Escola.

No terceiro capítulo, como os jogos e as brincadeiras resgatam o lúdico na sala de aula.

A leitura foi essencial para desenvolver esse trabalho acadêmico seguido de uma metodologia com pesquisa bibliográfica que envolve leitura científica específica sobre o assunto sendo feito uma análise sobre o que já se foi estudada a respeito do lúdico. Este trabalho será desenvolvido por uma pesquisa bibliográfica, sendo usados livros e artigos, visto que o método de investigação será qualitativo, que aborda como forma aproximar as teorias e os fatos, além de enfatizar os acontecimentos e sua sequência no decorrer dos anos fazendo um levantamento e uma análise do que já foi produzido sobre esse tema. Segundo Bauer (2017) a pesquisa qualitativa evita o uso de números e lida com as interpretações da realidade sociais fazendo um estudo mais profundo sobre o tema escolhido.

CAPÍTULO I

1. BREVE HISTORICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A história mostra fatos que foram vividos a muito tempo e hoje são escritos por diversos atores, tratam sobre a escola, a entrada do lúdico na educação. Os escritores muito debatem por esses assuntos, analisa-se a ludicidade na infância, e o trabalho dos docentes ao usar o mesmo. Sommerhalder (2011, p.11) afirma que “Os jogos, as brincadeiras, os brinquedos, enfim, as atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios”.

O significado do lúdico expressa com clareza o seu termo mostrando que brincar, jogar são atividades reconhecidas por estudiosos e demais profissionais da educação. Segundo Juliana et al (2012, p.7) que o termo lúdico tem sua origem na palavra latina ludus que significa jogo. Vendo sua origem, o termo lúdico permanece apenas no ato de brincar, jogar, vivenciando um movimento espontâneo.

As brincadeiras e a diversão existem há muito tempo. Antigamente as próprias crianças construía seus brinquedos ou pediam o auxílio de adultos, quando estavam no momento de brincar a imaginação era espontânea. Com o passar dos séculos o lúdico vai se modificando e novos brinquedos e brincadeiras vão aparecendo. Para Sommerhalder (2011, p.11) “São antigos os indícios de existência de brinquedos, brincadeiras e jogos criados e vivenciados pelo homem nas mais diferentes culturas, em todos os cantos do mundo”.

Para Sommerhalder apud Vasconcelhos (2011):

O museu Britânico, em Londres, possui um acervo de brinquedos com mais de cinco mil anos, pertencentes à civilização egípcia e, no Brasil, as cavernas de São Raimundo Nonato no Piauí guardam figuras gravadas que representam brinquedos e possíveis brincadeiras que envolviam crianças e adultos, datados de dez mil anos. Diante da incontestável história, cabe concluir que o jogo acompanha o trajeto da humanidade “demonstrando que o homem brinca e joga independente de seu tempo”. (SOMMERHALDER apud VASCONCELHOS, 2011, p.10).

Então, as brincadeiras existem há muito tempo, uma vez que se tem pesquisas e relatos que marcam essa vivência. Logo, que elas geram prazer e satisfação para quem brinca, proporciona aprendizagens. Portanto, observa-se que

seu surgimento visou unicamente a alegria do brincante, conforme Friedmann (2012):

O brincar já existia na vida dos seres humanos bem antes das primeiras pesquisas sobre o assunto: desde a antiguidade e ao longo do tempo histórico, nas diversas regiões geográficas, há evidências de que o homem sempre brincou (FRIEDMANN, p.19. 2012).

Segundo Spodek (1998, p. 41) os primeiros registros históricos mostram que as crianças sempre foram educadas e cuidadas desde pequenas. Nota-se que os adultos tinham cuidado de transmitir ensinamentos para seus filhos desejando que os mesmos fossem capazes de aprender o repasse dos ensinamentos que vêm desde o início da humanidade.

Para Gardner (1994, p.113), a escolarização começou no segundo quinquênio de vida humana. O início da vida escolar era marcado com cerimônia, momento de grande importância para a comunidade, ocasião festiva. No entanto, o regime escolar era rígido senão assustador. Os docentes esperavam que os alunos fossem obedientes.

O surgimento da campanha dos jesuítas, no século XV, abre um precedente nessa maneira de conceber a educação da criança. Contrapondo-se à posição da igreja que reprova a vivência das atividades lúdicas por crianças, jovens e adultos, os padres jesuítas compreenderam que não era possível nem desejável suprimir a prática de jogos e das brincadeiras, propuseram-se a regular, controlar, as atividades (Sommerhalder Apud Aries, 2011, p. 34).

Vale ressaltar que desde o século XVII, com o aparecimento da infância, o jogo passou a fazer parte do cenário das pedagogias da infância, sendo percorrido por Froebel, Dewey, Montessori, Freinet, Vygotsky e Piaget. Vale destacar que todos esses teóricos preservam o jogo como algo marcante na vida da criança e a grande importância de usufruir na Educação Infantil (Telles, p, 08, 2012).

O modelo de ensino tradicional é muito intenso. Exige do aluno muito esforço de decorar os textos e trabalhos. Então, como foi visto que as crianças não aprendiam adequadamente, pois as mesmas usavam de cópias de letras, números, memorização da sequência das letras, repetiam essas atividades até que o aluno tivesse domínio sobre as atividades passadas pelo professor. Caso contrário, o mesmo era punido. Gardner (1994) afirma que:

Dos estudantes treinados em tal instituição era esperado que dominassem o vernáculo, de modo que pudessem ler sobre os fatos, regras e leis em sua própria cultura e que pudessem registrar a informação considerada importante pelos líderes de sua sociedade. Geralmente era esperado que eles memorizassem longas listas de objetos, pessoas ou fatos, um conhecimento que era considerado crucial para eventual sucesso como líderes, cidadãos ilustres ou funcionários públicos (GARDNER. p.114, 1994).

A mistura de séries nas escolas foi algo impensado pelos superiores e a sociedade não se preocupava com a diferença de idade e com os conteúdos abordados na sala, conforme diz Aries (1986):

[...] a preocupação com a idade se tornaria fundamental no século XIX e em nossos dias. Podemos constatar, entretanto, que os alunos iniciantes geralmente tinham cerca de 10 anos. Mas seus contemporâneos não prestavam atenção nisso e achavam natural que um adulto desejoso de aprender se misturasse a um auditório infantil, pois o que importava era a matéria ensinada, qualquer que fosse a idade dos alunos. Um adulto podia ouvir a leitura do livro de Donat no mesmo momento em que um menino precoce repetia o Organon: não havia nisso nada de estranho (ARIES, p.03,1986).

Não se tinha preocupação com a mistura de classes, com a mistura de idades neste tempo, tendo todos os alunos que se misturarem com os mais novos até mais velhos que tinham vontade de aprender. Já no século XIX começaram a ser desenvolvidos métodos para um ensino específico, é o que diz Spodek (1998):

Inicialmente, não era feita nenhuma diferenciação entre a educação das crianças pequenas e a das mais velhas, e somente a partir do início do século XIX é que elas foram separadas e que começaram a serem desenvolvidos métodos pedagógicos específicos para cada idade (SPODEK, p. 41, 1998).

Já no Brasil o significado da palavra infância é o período de vida humana, que é marcado pelo nascimento até a sua puberdade como se houvesse assim uma alteração no entender da infância e sobre o seu processo de aprendizagem (Veiga, 2010).

Após o período do século XV iniciou o processamento de separação. No entanto, durou até a metade do século XIX. Enfim, os professores foram separados com seus alunos em salas especiais. Essa iniciativa foi de origem Flamengo e

Parisiense, movimento que gerou um novo alicerce na classe escolar. Ariès (1986) coloca que:

Desde o início do século XV, pelo menos, começou-se a dividir a população escolar em grupos de mesma capacidade que eram colocados sob a direção de um mesmo mestre, num único local - a Itália, por exemplo, durante muito tempo permaneceu fiel a essa fórmula de transição: Mais tarde, ao longo do século XV, passou-se a designar um professor especial para cada um desses grupos, que continuaram a ser mantidos, porém, num local comum - essa formação ainda subsistia na Inglaterra na segunda metade do século XIX. Finalmente, as classes e seus professores foram isolados em salas especiais - e essa iniciativa de origem flamenga e parisiense gerou a estrutura moderna de classe escolar. Assistimos então a um processo de diferenciação da massa escolar, que no início do século XV era desorganizada (ARIÈS, p,13, 1986).

Na metade do século XVII, considerado como o término da primeira infância a idade de 5-6 anos. Nesta fase os meninos se ausentavam mais de sua mãe, sua ama ou sua criada, julgando a sociedade que eles já poderiam se cuidar. Completando 7-9 anos já podiam entrar na escola. Mais tarde houve uma alteração, que somente as crianças de até 10 anos eram mantidas fora da escola. Dessa forma, conseguiram separar a primeira infância que se estendia até 9-10 anos da vida escolar. No entendimento de Ariès (1986):

O sentimento mais comumente expresso para justificar a necessidade de retardar a entrada para o colégio era a fraqueza, "a imbecilidade", ou a incapacidade dos pequeninos. Raramente era o perigo que sua inocência corria, ou ao menos esse perigo, quando admitido, não era limitado apenas à primeira infância (IBID, p.13, 1986).

O mesmo autor afirma que, no século XVII as crianças eram separadas podendo entrar na escola após 10 anos de idade. Nos séculos XVII, XVIII a mistura de idades persistiu entre crianças de 10 e 14 anos, adolescentes e rapazes até 25 anos que frequentavam as mesmas salas. Foi no início do século XIX que teve a separação de modo definitivo.

Sommerhalder (apud Cambi, 2011, p. 36), observa-se uma reestrutura escolar, que apresenta os pressupostos sendo eles currículos modernizados. As classes são organizadas por idade. O pensar na educação renovou-se para uma pedagogia epistemológica valorizando as nascentes das ciências humanas focando na aprendizagem para formação e capacitação da criança e do jovem.

Spodek (1998, p. 45) diz no seu livro que o jardim de infância de Froebel foi desenvolvido na Alemanha na metade do século XIX. Tinha um currículo baseado no misto religioso fazendo relacionamento entre a natureza, Deus e a humanidade. O mesmo idealizou diversas atividades para as crianças de 3 e 6 anos atribuindo novos métodos. A metodologia usada por Froebel em seu jardim trouxe tantos benefícios que expandiu como crescente movimento educacional trazendo a necessidade de treinar mais professores conforme os seus princípios.

O referido autor (1998) completa que Froebel em seu jardim usava de Dons que são materiais educativos que os alunos possam manipular, sendo bola, esfera, cilindro, cubo de madeira, bolas de cordão. Esses materiais eram usados pelas crianças, porém preestabelecido seus objetivos, as atividades manuais do jardim eram designadas com ocupações que consistiam em dobrar papel, rasgar papel, cortar, costurar, pintar, desenhar, modelar em argila. Os trabalhos se faziam refletir nos povos primitivos. As canções e as brincadeiras tinham o nome de jogos com as mães, pensando nas brincadeiras das mães camponesas com seus filhos. Usando todo esse enfoque em seu jardim, Froebel trouxe muito conhecimento para o mundo da educação.

Wajskop (2013) discorre que a aceitação das brincadeiras faz parte da infância, resultante de uma visão social que brincar é uma atividade que nasce consigo, vindo da natureza da criança.

Dallabona (2004, p. 02) diz que a infância é a fase das brincadeiras. Acredita-se que em virtude dela as crianças correspondem seu desejo, suprimindo assim suas necessidades íntimas, tendo esse meio que liga a realidade, pois demonstra a maneira como a criança reflete, organiza, desorganiza, constrói e reconstrói o mundo ao seu redor.

Conforme Spodek (1998, p. 40) nos Estados Unidos os programas de educação para a primeira infância têm sido ofertados de diferentes formas desde a época colonial, enquanto a quantidade de crianças matriculadas era constante desde a Segunda Guerra Mundial, assim nas escolas pré-primária, pré-escola e jardins de infância só aumentava a quantidade de alunos. Spodek (1998) assegura que:

Na segunda metade do século XIX, uma série de creches foi estabelecida nos Estados Unidos, muitas vezes por instituições filantrópicas que

atendiam os filhos dos imigrantes e das mulheres trabalhadoras pobres. Algumas creches usavam as atividades de Froebel, mas, com frequência, a única responsabilidade dos educadores era manter as crianças limpas, alimentadas e seguras. Elas limpavam a casa e preparavam as refeições, além de cuidarem das crianças. Uma larga faixa etária de crianças era aceita, incluindo bebês e crianças em idade pré-escolar (SPODEK, p. 53, 1998).

Friedman (2012, p.19) relata que o brincar corresponde ao lúdico, podendo ser brincadeira ou jogo. No entanto, o brincar pode ser com um objeto ou não podendo a pessoa usar a música, a arte, o corpo, as palavras. Já o jogo estabelece prévias atitudes determinadas pela atividade sendo toda estruturada com regras e o perfil da brincadeira é uma ação não planejada tendo a espontaneidade da criança, tem também o brinquedo esse é o objeto que dará base para as diversões, ou seja, as brincadeiras.

Spodek (1998, p.48) concorda quando “Froebel via o brinquedo como uma atividade importante para o amadurecimento e o aprendizado da criança, onde se podiam observar as reproduções simbólicas das atividades adultas”.

Conforme Friedmann (2012, p. 21), Vygotsky enfatiza a importância das atividades das crianças, ou seja, das interações na construção de seus conhecimentos, no meio familiar, na comunidade e com seus amigos.

Santanna (2012, p. 03) aborda sobre as teorias de Vygotsky dizendo o ser humano se desenvolve por meio das aprendizagens realizadas por meios diretos ou indiretos dos seres humanos. Uma diferença que ajuda é a mediação intervindo na relação aprendizagem com a criança é que as funções psicológicas possam se desenvolver. Visto que o jogo é de grande importância para decorrer da formação do aluno sendo que as regras dos jogos possibilitam uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) fornecendo ao mesmo o conhecimento de poder separar o objeto e o significado.

Conforme Teixeira (2014, p.03) “É no século XX que surge uma nova ideia em relação à infância, havendo um desenvolvimento significativo quanto ao conhecimento da criança”.

Então se analisa que as formas de ensino vêm mudando com o passar dos anos e que também os jogos e as brincadeiras sofreram mudanças com decorrer dos anos. “As brincadeiras e jogos vem mudando desde o começo do século XX até os dias atuais, nos diferentes países e contextos sociais” (Friedmann, p. 18, 2012).

Com o passar do tempo as creches foram aderindo a introdução de jogos. No Brasil usou como teórico a proposta Frobeliana para adequar a educação das crianças pequenas, conforme Sommerhalder apud Kishimoto (2011).

Enquanto que para Telles (2012):

Os jardins de infância surgiram no Brasil como instituições cujo direito e dever era desenvolver a pedagogia Frobeliana baseada no uso de jogos. Cabe ao jardim de infância recuperar o valor do jogo para a Educação Infantil recuperar o valor em contraposição a uma educação tradicional e rígida em que era castrada a possibilidade da criança brincar. Atualmente, muito vem sendo declarado sobre o direito da criança de brincar. Esse direito já ganhou espaços na legislação brasileira, cita na Constituição Brasileira de 1998, no Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990, na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB 9394/96, nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil de 1998 e no Plano Nacional de Educação de 2001 (TELLES, et. al. p. 04,2012).

Segundo Tonietto (2008, p. 05) com a nova organização mudou-se o tempo de convivência da criança na escola o Ensino Fundamental e a criança da Educação infantil foi decretada a Lei nº. 11.274/2006, que regulamenta o Ensino Fundamental de 9 anos, tem o objetivo manter a criança maior tempo no convívio escolar, possibilitando mais oportunidades de aprender, ficando da seguinte forma a Educação Infantil: Creches - 0 a 3 anos, Pré-Escola -4 e 5 anos, Ensino Fundamental Anos Iniciais - 6 a 10 anos (1º. Ao 5º ano) e Anos Finais - 11 a 14 anos (6º. Ao 9º ano).

Assim, portanto, a infância passou a ser vista com outros olhos, onde o brinquedo passou a ser usado como material pedagógico em sala, sendo o mesmo trabalhado para o ensino e o aprendizado do aluno. Daros (2015, p. 09) coloca que a “A infância tornou-se pedagógica, a brincadeira foi introduzida na escola como um meio educacional, um recurso útil para treinar o aluno, transformando-o em um homem para a nova sociedade”.

1.1 CONCEITUANDO O BRINCAR E O JOGO

Conforme foi exposta a presença do lúdico na Educação Infantil foi regularizada, conforme consta na lei o seu devido uso na educação básica. Sommerhalder (2011, p. 49) mostra que Froebel e os escolanovistas ajudaram muito para a superação uma vez ter uma mudança de ensino tradicional, sendo eles

divulgadores de uma nova ideia de ser criança, podendo ela ser respeitada e compreendida como um ser vivo.

O brincar faz parte da vida da criança seja ele com brinquedo, ou outros materiais, muitas são as vantagens do brincar as atividades físicas e mentais, ajudando nas trocas e competição, nas reações, nas emoções, nas atitudes, na comunicação, e, na formação cognitiva e moral, cultural e afetiva. Analisa-se que os ganhos são muitos quando a criança brinca (Friedmann, p. 19, 2012).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, de 2009, firmam a grande importância da interação e a brincadeira além delas serem registradas e avaliadas para fins de ganhos de aprendizado. Brasil (2012, p. 15) assegura que “As práticas pedagógicas que compõem a Proposta Curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores nas interações e na brincadeira, as quais devem ser observadas, registradas e avaliadas”.

Na infância a melhor fase é quando uma criança descobre o mundo da imaginação através de brinquedos lúdicos que estimulam sua percepção, atenção, como também favorecem seu cognitivo.

Sommerhalder (2011, p. 84) menciona que “O brinquedo é um objeto que deve servir como facilitador da brincadeira, além disso, deve favorecer a imaginação e a criatividade”.

Brasil (2012, p.11) mostra que o brincar é a brincadeira, expõe sentimentos e valores, com ela a criança conhecerá a si e o mundo que o cerca, podendo explorar a natureza, os objetos, comunicar-se. Por isso, vê-se que o brinquedo é um suporte que pode ser industrializado ou artesanal ou até mesmo fabricado pela professora.

Para se obter um melhor desenvolvimento do cognitivo, o jogo e o brinquedo auxiliam nesse processo tendo uma forma divertida para o indivíduo. Dessa forma eles provocam o acréscimo de conhecimento é o que diz Ramos (2014):pg 13).

O cognitivo não difere dos demais aspectos que compõe o desenvolvimento humano, carecendo de estímulos e situações desafiadoras para que ocorra a aprendizagem. Nesse sentido, os jogos e os brinquedos provocam a mobilização dos conhecimentos e das habilidades do sujeito frente a uma situação- problema de forma desafiadora, com soluções criativas e inovadoras. Estes desempenham papel fundamental, de forma divertida, no desenvolvimento cognitivo da criança, devendo ser adequado aos interesses e as necessidades do indivíduo, que diferem de acordo com a faixa etária (RAMOS, p.13, 2014).

Friedmann (2012, p. 20) mostra que se pode analisar o brincar de diversas maneiras: sociológico, educacional, psicológico, antropológico, folclórico, e para cada um destes se tem um entendimento distinto, preservando o conhecimento das atividades lúdicas. Sendo eles, a saber:

- Sociológico – a influência da sociedade nos locais onde as crianças brincam;
- Educacional – a colaboração do brincar para a educação, o desenvolvimento e a aprendizagem para as crianças;
- Psicológico – o brincar é um meio que pode ser usado para entender melhor o funcionamento da psique, das emoções e dos indivíduos, além de ser usados no atendimento clínico como observação, recuperação, modos de conduta;
- Antropológico – mostram como o brincar pode refletir nas diferentes sociedades, costumes e valores, além de analisar as histórias de cada cultura;
- Folclore – a expressão do brincar na cultura infantil, por meio das trocas de gerações, focando também as tradições e costumes, refletidos ao longo do tempo.

Para chegar ao mundo imaginário a criança na sua fase de inocência usa de objetos próximos para viajar em direção ao planeta mágico. Assim Kishimoto (1994 p. 05) afirma que os brinquedos também podem despertar o imaginário das crianças que já estavam lá sendo eles pré-existentes, formados pelos desenhos animados, novelas, mundo da ficção como motores e robôs, histórias de piratas, princesas, fadas e índios.

A criança precisa de meios para se desenvolver e poderir mais adiante, colocar seu aprendizado em prática ao criar novas brincadeiras e se inventar nas dinâmicas e regras impostas pelo jogo, ou seja, quer dizer que, ela está construindo novos caminhos, novas possibilidades. Dallabona (2004, p. 04) reafirma que a criança brinca por ser uma necessidade dela, assim como ela tem necessidade de se alimentar, se cuidar, se educar, que dizer que esses são vitais para o rendimento do desenvolvimento do potencial infantil. Para se manter em equilíbrio com as coisas em sua volta a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar, visto que essas

atividades geraram aprendizagem é necessário inventar e reinventar construindo novos pensamentos.

O mesmo autor diz que brincando o sujeito estimula sua sensibilidade, sua cultura popular, ajudando a desenvolver habilidades motoras, explora sua imaginação, criatividade, socializa-se, aprende a reconhecer as emoções. Com tudo isso, constrói seu conhecimento, de modo que ganha novos valores e conhecimentos com o simples ato de brincar (DALLABONA, 2004, p. 04).

Na escola de Educação Infantil se usa meios favoráveis para explorar a imaginação das crianças, como uma contação de história rica em detalhes com gravuras e vestimentas, para o aluno é como entrar no mundo da fantasia. Este vínculo estudantil favorece novos caminhos para os ensinamentos sendo usados vários instrumentos. Ramos (2014, p.22) destaca que as atividades de dramatização, poesia, gravuras para expressão oral, contação de história, canções infantis, fotos, adivinhações podem ser associados aos jogos e brinquedos, que enriquecem ainda por cima as atividades lúdicas.

Com o uso de brinquedos pedagógicos pode ser desenvolvido ensinamentos ligados a vários temas geradores de uma escola ligando o lúdico ao concreto (Brasil, 2012, p. 20). As dramatizações são manifestadas através de imitações quando as crianças assumem papéis dos adultos como os de motorista, professora, mãe, essas ações são observadas pela criança. Nestas atividades podem conter uma variedade de instrumentos podendo ser bonecas, fantoche, caminhões, carrinho, caçamba, posto de gasolina, bichinhos, kit médico, bombeiro, ajudam na expressão dos papéis ampliando o repertório das brincadeiras. As atividades plásticas incluem o brincar com tinta possibilitando vivências sensoriais. Esse momento pode ser manuseado com a mão, com o corpo, ou com pincéis. A expressão musical é essencial para o crescimento do ser e para o desenvolvimento do raciocínio lógico envolvendo o emocional além de auxiliar na interação, contribui no desenvolvimento da linguagem e a formação da criança, cantando música, recitando parlendas, ouvindo histórias cantadas, pode – se criar sons batendo com uma colher de pau, em panelas.

A satisfação das crianças que incorporam personagens visa que elas obtêm alegria pessoal, pois elas estão usando o faz-de-conta para transformar a brincadeira em algo fantástico, conforme Spodek (1998).

Assim, as crianças na área de tarefas domésticas de uma sala de aula obtêm satisfação pessoal ao dramatizarem o papel que escolheram, ao interagirem com pessoas em outros papéis e ao usarem vários objetos de uma forma inovadora em sua brincadeira (SPODEK, p. 215, 1998).

Em suma hoje a imagem da infância é vista enriquecida com a ajuda da psicologia e da pedagogia, que reconhecem o valor do brinquedo e da brincadeira, como forma de contribuir para o desenvolvimento e para o conhecimento infantil, sendo assim, ambos se ajudam para enriquecer tal conhecimento (KISHIMOTO 1994, p. 07).

Com a constância do brincar, observa-se ter uma valorização da brincadeira, considerada uma atividade sincera e inocente da criança pela ciência psicológica e pela psicanálise auxiliando também na motivação de uma criança brincante. Os estudiosos da teoria do desenvolvimento sendo ele Piaget, Wallon, Vygotsky e pedagógicos Froebel e Decroly, juntamente com os teóricos da Escola Nova contribuíram para que uma criança se defina pelo brincante ativo (WAJOSKOP, p.03).

O brincar auxilia na compreensão do mundo; desta maneira quando se utiliza de jogos ou faz-de-conta, é trabalhada a autonomia, a criatividade os sentidos. É correto dizer que é essencial o uso do jogo e brincadeira nas escolas. Portanto, Castro apud Oliveira (2011):

O jogo simbólico ou faz-de-conta é uma ferramenta para a criação da fantasia, ela atua sobre a capacidade da criança de imaginar e representar, articulada com outras formas de expressão, abrindo caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Também são os jogos instrumentos para a aprendizagem de regras sociais, além de a brincadeira favorecer o equilíbrio afetivo da criança, também contribui para o processo de apropriação de signos sociais e “cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (CASTRO apud OLIVEIRA, p. 09, 2011).

De acordo com o Dicionário online Infopédia (2017) o jogo é uma atividade que pode ser desenvolvida com prazer ou no momento do recreio, visto que ela envolve divertimento, partilha obediência às regras, atenção, compromisso, entusiasmo. Podem-se ver detalhadamente as características do jogo segundo o dicionário:

O jogo é uma atividade lúdica, que a criança executa com satisfação, ora competitiva, ora com técnicas e regras, contribui com peças que permitem nas atividades lúdicas, além disso, propicia movimentos coordenados e harmoniosos que estimulam a coordenação motora ampla e fina. O mediador pode usar de música, corda, giz, peças, bolas, formas, número de crianças na sala, ambiente solar, natureza, espaço escolar. Os instrumentos em volta podem ser vistos como simples, porém ao ser usado como meio lúdico enriquece o momento da atividade, o aluno terá confronto de ideias e tendo que organizá-las para conseguir vantagens, sua maneira de conseguir e sua maneira de processar os pensamentos levará ao êxito.

Quando se possibilita a criança o contato direto com jogos e brinquedos, se amplia as informações e o conhecimento envolvido no momento desta maneira fluirá sua criatividade na formulação de ideias próprias promovendo a atenção, a observação, a memória, a reflexão e o desenvolvimento das linguagens. Para Santos (2012, p.12) os jogos e brincadeiras se completam deixando a criança com mais facilidade no aprendizado.

De acordo com o dicionário online (2017), brincar é “Divertir-se com jogos, ou entreter-se com brincadeiras infantis” o jogo e o brincar fornece um espaço para pensar e raciocinar assim compreenderá seu convívio com a sociedade, desenvolverá mais habilidades. Unindo essas qualidades surgirá à interação que o brincar e os jogos possibilitam favorecendo a superação do egocentrismo.

Portanto, analisa-se que quando se uni o jogo e o brincar na Educação Infantil a fertilidade e a produção de ambos são grandiosa tendo o público ganho de aprendizagem, além disso, todos os envolvidos sentem-se prazerosos em participar do momento. Para Ramos (2014, p.18) a brincadeira e o jogo tornam-se um meio extremamente fértil de interações linguísticas, contribuindo para o crescimento psicolinguístico da criança, afirmando que esse período da infância é riquíssimo. As atividades estudadas para serem postas em prática na sala podem envolver os jogos e as brincadeiras para explorar ainda mais o lúdico essas atividades também promovem uma estratégia para aqueles que têm dificuldades sendo elas contagem de histórias, figuras, canções, adivinhas.

Quando se tem um brinquedo por perto ele por si só serve de estimulante para uma brincadeira convidando a criança para uma atividade que para a mesma não passaria de um divertimento que para ela será enriquecedora (Cordazzo, 2007,

p. 03). Portanto, a função do brinquedo é a brincadeira. O brinquedo tem como princípio estimular a brincadeira e convidar a criança para esta atividade.

O jogo por sua vez diferente do brincar sem limites tem sua regra e sequência. O aluno deve obedecer e segui-la corretamente para chegar a um resultado satisfatório. Logo cada jogador deve ficar atento para não perder a sua vez. Desta forma, ao usar esse instrumento metodológico na sala ele pode estimular a atenção, a concentração e a linguagem. Existem diversos jogos criados para desenvolver o raciocínio das crianças. Segundo Ramos (2014):

Existem jogos especificamente criados com o objetivo de desenvolver o raciocínio infantil e outros elementos relacionados a esse raciocínio. O jogo da memória, por exemplo, de forma mais explícita, pretende estimular a memória visual da criança. Contudo, além de desenvolver a memória esse jogo acaba desenvolvendo a atenção, a concentração, a linguagem, o vocabulário, entre outras inúmeras habilidades. Normalmente o jogo de memória é temático e pode explorar o raciocínio lógico-matemático, o processo de alfabetização, conhecimentos matemáticos, entre outros temas (RAMOS, p. 24, 2014).

Desta forma, se vê que o autor indaga a introdução do jogo na sala e que seu uso proporcionará rendimentos satisfatórios na aprendizagem dos alunos, gerando para eles valores e conhecimentos adquiridos através de formas lúdicas. Sendo assim, Ramos apud Perrenoud (2014, p. 49), os jogos e as brincadeiras oferecem grandiosas contribuições no crescimento da criança.

O brinquedo educativo surgiu da noção de que se necessitava usar mais o lúdico em sala de aula, tendo o brinquedo um propósito a cumprir, que seria educar, ensinar, intensificar o ensino, organizar os sentimentos. Por isso, que ele tem mais foco na Educação Infantil. Cada brinquedo ou jogo tem seu ensino e foco diferenciado: o quebra-cabeça ensina formas, cores, os brinquedos de encaixe estimulam as noções de sequência. Para Kishimoto (2003):

O brinquedo educativo data dos tempos do renascimento, ganha força com a expansão da Educação Infantil [...] entendido como recursos que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores; nos brinquedos de tabuleiro, que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas; nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras

cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora; parlendas para a expressão da linguagem; brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica (KISHIMOTO, p.36, 2013).

Os jogos podem ser tradicionais, de construção, motores, ritmicos, perceptivos e jogos de faz de conta. Cada jogo tem sua importância e trazem para a prática pedagógica elementos essenciais para a construção do saber. Esses tipos de jogos abrem um leque de novos conhecimentos sendo trabalhado cada um na Educação Infantil (TONIETTO, 2008, p. 20).

A criança deve estar estimulada a retornar a escola no outro dia e o lúdico é a melhor forma de atrair e instigar o aluno a querer participar dos momentos, pois a mesma não vai com o propósito de aprender novos conteúdos, mas sim, de brincar e fazer novas amizades. Com a presença dos jogos e das brincadeiras voltados para um plano eficaz, esse aluno estará aprendendo brincando. “A criança não vai para a escola apenas com o intuito de aprender a ler e escrever. Por isso, deve proporcionar um contexto significativo para ela”(IBID, 2008, p. 12).

Muitos teóricos estudaram a qualificação do lúdico na Educação Infantil. Para eles, cada criança tem seu tempo de aprendizagem e quando o professor trabalha com algo atrativo ficará mais estimulante o aprender. Daros (2015, p. 06) “Muitos estudiosos ressaltam a importância das atividades lúdicas na infância, pois veem o brincar como estímulo ao desenvolvimento cognitivo e social do seu desenvolvimento”.

O mediador deve buscar formas para estimular o brincar na vida da criança, seja com brinquedos ou lugares diferentes segundo Castro (2011, p.13) “O termo “brinquedo” empregado por Vygotsky se refere, principalmente, ao ato de brincar e sempre que uma criança brinca, ela cria uma situação imaginária”. Para uma criança o brincar é um momento de extrema alegria seja ele no parque, no banho, na escola, na roda de amigos, ou seja, em momentos diversos, a criança sente-se feliz por estar brincando ao mesmo tempo a mesma estará criando uma situação imaginária para seu desenvolvimento.

O uso do desenho livre na escola, do estímulo do pintar e desenhar solta várias possibilidades de desenho, pois a criança expõe seu pensamento através do

papel. Kishimoto (1993), diz que o faz-de-conta pode ser explorado em outros lugares criados por desenhos, novelas, contação de histórias, com a imaginação da criança ela pode ir a diversos lugares usando apenas o faz-de-conta de brincadeiras.

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário pré-existente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, estórias de piratas, índios e bandidos (KISHIMOTO, p. 05, 1993).

CAPÍTULO II

2. CRECHE E PRÉ-ESCOLA

Com os avanços na educação as leis também mudaram muito buscando formas para se ter um avanço no ensino. Desta maneira, algumas emendas constitucionais estabeleceram as idades apropriadas para que os alunos iniciassem sua vida escolar, de modo que ao chegarem ao Ensino Fundamental elas tenham uma maior apropriação dos conteúdos estudados.

Segundo Nista (2012, p. 13) algumas emendas constitucionais mais recentes têm contribuído para alguns avanços conquistados, como exemplo a de Nº 53/2006, que ampliou o Ensino Fundamental para nove anos, introduzindo as crianças de seis anos de idade à etapa da escola básica, a outra emenda de Nº 59/2007, que tornou obrigatório a matrícula das crianças em pré-escolas a partir dos quatro anos de vida completos, confirmando assim um direito constitucional.

Nos dias atuais a creches e pré-escola ajudam muito aos pais que necessitam trabalhar e buscam deixar seus filhos em um local onde haja cuidado, carinho, atenção, ensino de conteúdo, valores e alimentação adequada. Por esses motivos e muitos outros, hoje o número de creches aumentou devido a crescente procura. Deste modo, as escolas recebem as crianças fazendo uma aula toda planejada para que o aluno se sinta acolhido e confortável de maneira que sempre queira voltar.

As crianças ao chegarem em um ambiente desconhecido por elas, a primeira sensação é chorar e chamar pelos pais. Quando esse local é uma sala de aula, logo visualizarem um local colorido, alegre, acolhedor, com brinquedos e brincadeiras, a sua volta, ficará mais fácil a permanência neste novo ambiente com pessoas desconhecidas do convívio diário. A importância do lúdico nos primeiros anos de escolarização surgiu da necessidade de acolher a criança da melhor forma possível.

O lúdico entra na Educação Infantil quando os professores usam de dinâmicas, brincadeiras, jogos, faz-de-conta, estórias contadas com gravuras, fantasias, canções. Enfim, o lúdico na Educação Infantil é um poderoso instrumento para se usar nos planos e executá-lo na prática (Brasil, 2012, p. 27). As crianças pequenas nas creches elas precisam de movimento, de exploração do ambiente, de

interação com os demais, de ações corporais para se conectarem com o mundo que as cerca promovendo assim, o desenvolvimento da sua linguagem.

Todo o percurso de uma aula pode ser lúdico para uma criança, pois ao chegar ela é recebida com abraços e beijos, seguido de canções, de brincadeiras, de jogos, da hora do repouso, até chegar o momento da volta para casa. Na Educação Infantil cada momento da aula a criança se sente confortável, segura e alegre, a mesma está recebendo em cada momento vários ensinamentos que serão depois compreendidos por ela, a partir da maturidade/idade equivalentes.

Quando uma criança chega a creche ou a pré-escola ela demora o seu tempo para amadurecer, ou seja, precisa de certo espaço para chegar ao êxito e poder compreender o ensino repassado pelo professor, pois a mesma ainda está em fase de desenvolvimento. Sátiro (2012) compreende que:

O educador de crianças de 3 e 4 anos deve ter consciência de que realiza um trabalho propedêutico, prévio, de base. É como preparar o terreno para semear. Mas, como se sabe, as sementes quando estão germinando debaixo da terra, são invisíveis. Portanto, não pode esperar ver flores e frutos, e gera o posterior aparecimento da flor. Ou seja, quanto mais nova for a criança, menos poderão ser vistos os resultados imediatos do trabalho realizado com habilidades de pensamento, valores e atitudes éticas. Isto não significa que não esteja acontecendo nada. O que o educador precisa lembrar é que estará interferindo em um nível estrutural, ajudando as crianças a formar sua base cognitiva e moral de modo mais intencional, consciente e qualitativo. Igualmente importante será o senso comum do educador para escolher atividades (SÁTIRO, p.62, 2012).

As creches e as pré-escolas são de grande valia para a vida do aluno. Nelas o mesmo aprenderá Português, Matemática, Ciências, dentre outros. Sabendo que os conteúdos ensinados ao nível de entendimento de cada, sendo que quando ele chegar ao Ensino Fundamental terá aprendido o alfabeto, os numerais, a somar, a soletrar, as cores, as formas geométricas e os valores, podendo aprender com mais facilidade os outros conteúdos abordados no nível mais elevado.

Com o auxílio da escola nos primeiros anos de vida a criança se desenvolverá com mais facilidade, pois terá aulas direcionadas a coordenação motora, equilíbrio, atenção, linguagem e para a interação. Além disso, o aluno aprenderá tendo como estratégia o uso do lúdico diariamente (Spodek, 1998, p. 224). A brincadeira estimula variados campos de aprendizagem para uma criança que usar na Educação Infantil - creche e pré-escola é um elemento de grande importância, favorecendo o ensino de

Artes, Ciências e Matemática, História, Geografia, Linguagem e, posteriormente, a Alfabetização.

As crianças com dois anos conseguem correr, pular, fazer movimentos com mais segurança. Ao fazer três anos elas têm um amplo domínio sobre os movimentos, caminham e correm com prazer tendo mais controle sobre o corpo e o espaço, é o que afirma Golschmied (2006, p.162).

Assim o crescente manuseio dos brinquedos no ambiente de ensino proporcionara mais dinamismo no ensino gerando mais alunos pensantes. Antes as escolas viam esse instrumento como perda de tempo por estarem ocupando o tempo que deveriam estar gerando outras atividades. Hoje ele é visto como um fator que favorece o desenvolvimento cognitivo, físico, aliado ao processo de ensino e aprendizagem.

Então conforme a lei foi estabelecida o uso de instrumentos lúdicos nas escolas que possam auxiliar como fator de aprendizagem. Spodek (1998, p. 228) “A brincadeira tem sido considerada um elemento-chave dos programas para a primeira infância, e uma série de teorias tem tentando descrever a função dela na vida das crianças pequenas”.

O direito do lúdico está escrito na legislação brasileira, quando citado na Constituição Brasileira de 1988 e no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA de 1990. Também tem na LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de Nº 9394/96 e no Plano Nacional de Educação de 2001. Todos os citados atualmente vêm declarando sobre o direito da criança brincar (TELLES et al, p. 4, 2012).

Como o passar dos anos a criança tem aprendido vários mecanismos que ajudarão no seu crescimento, no seu desenvolvimento. Dos 3 aos 4 anos a criança é mais dependente, conseguindo dominar seu corpo e realizar atividades sozinha. Sátiro (2012, p. 60) afirma que “entre os 3 e 4 anos as crianças começam a ser mais livres e autossuficientes, pois já não dependem tanto da mãe ou de quem cuidava deles anteriormente. O autor ainda ressalta que nesta fase a criança está aprendendo a orientar seu corpo no espaço. Por isso, são bem-vindas todas as atividades lúdicas e jogos corporais que estimulem o movimento psicomotor”.

O mesmo autor confirma que essa idade é ideal para estimular e potencializar o pensamento criativo. E como tem uma curiosidade transbordante absorve tudo como se fosse esponja.

A Educação Infantil ela tem o objetivo de fazer a criança florescer, usando atividades dirigidas buscando ações para a promoção do seu intelectual. Todas as crianças têm direito a uma educação de qualidade. Por isso, nesta fase a creche e a pré-escola visam o crescimento do aluno.

Portanto, a finalidade da Educação Infantil é o crescimento. Nista (2012, p. 15) defende que nesta fase o desenvolvimento da criança é integral no aspecto, físico, intelectual, linguístico, afetivo e social, visando completar a educação que vem da família e da comunidade em que a mesma vive.

A escola deve ser um ambiente agradável tanto para as crianças como para os pais, pois os mesmos sentem-se mais seguros quando veem um ambiente acolhedor no qual seu(ua) filho/a permanecerá. Para os alunos ao ver um local colorido cheio de vida será como entrar em um mundo encantado. Por isso, as escolas têm o dever de por esse sonho em prática ao ornamentar as salas, sabendo-se também que o colorido excessivo não é recomendável.

Assim, as instituições antes do ano letivo iniciar se antecipam os docentes e a gestão para planejar como será a decoração das salas. Assim sendo, eles ficam planejando e elaborando uma sala que propicie um ser pensante e criativo. Deste modo, os alunos poderão explorar o ambiente e ao mesmo tempo visualizar gravuras, cores, desenhos. Com base nos pensamentos e escritos de Nista (2012, p. 17) “As creches e pré-escolas têm obrigação de representar espaços de estimulação e não de cerceamentos das capacidades criativas das crianças incentivando-as a explorarem o ambiente e as diferentes expressões”.

Dessa forma, as escolas que trabalham com a Educação Infantil devem estar cientes que a escola de hoje não é a mesma de ontem. Que os alunos mudam e o processo de ensino também. Deve identificar os perfis de cada aluno para conhecer suas capacidades, também elaborar atividades que envolvam o movimento, a brincadeira, o desenho, a dramatização, a música, o gesto, a dança. Ao se usar destes instrumentos o crescimento intelectual de cada aluno será bem aproveitado e o docente terá mais fontes e formas para ensiná-los.

As crianças que começam cedo na escola amadurecem mais rápido, ao terem que conviver com outras crianças da mesma faixa etária. Com o decorrer do ano elas tendem a crescer, fisicamente e mentalmente. Além disso, será trabalhado com elas atividades lúdicas todo o ano que proporcionará um aluno mais ágil, atento e perceptivo.

Na escola de ensino básico de acordo com a faixa etária são estudadas atividades lúdicas que elas possam executar, podendo utilizar de atividades expressivas como música, teatro e escrita. Nas creches, avalia-se o estágio em que a criança se encontra para posteriormente poder executar os momentos lúdicos.

É por meio das práticas lúdicas que o indivíduo apropria-se dos conhecimentos e interage com o grupo e com os outros. Friedmann Apud Piaget (2012, p.21) é marcado por determinar os estágios da vida da criança separando por ano de vida, em cada fase o mesmo demonstra seu desenvolvimento. De acordo com Friedmann (2012, p.21) o primeiro, estágio é o sensório- motor. Este ocorre do nascimento até o aparecimento da linguagem, por volta de ano e 1 ano e 6 meses, 2 anos de idade, dependendo da realidade; o segundo estágio é inteligência representativa período pré-operatório ocorre em três subperíodos sequenciais: dos 2 anos aos 3 anos e seis meses; dos 4 aos 5 anos; e dos 5 anos aos 7 e 8 anos, também tem o período das operações concretas que corre dos 7 aos 12 anos. O terceiro estágio é das operações formais que ocorre em dois períodos sequenciais: dos 11 aos 12 até os 16 anos.

O brincar na Educação Infantil é de suma importância. Na creche essa metodologia busca aproximar as crianças favorecendo a interação com o grupo ou duplas. Nesta fase a criança está descobrindo e aprendendo coisas novas, por meio das brincadeiras e dos jogos propostos na sala pelo professor.

Ao reconhecer a importância do brincar nas creches, os gestores estão auxiliando no desenvolvimento social e cognitivo do aluno conforme Lira (2014, p. 01). Assim, pelo fato da brincadeira estar intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil, também deve estar inserida no contexto escolar com o objetivo de auxiliar o processo de aprendizagem.

Um simples momento pode deixar uma criança feliz, um jogo, um brinquedo, uma história ou até mesmo canções infantis são usadas nas creches e nas pré-escolas com o intuito de alegrar o aluno e estimular ainda mais no processo de ensino. O autor supracitado (2014, p. 02) reafirma que o brincar é tão importante a criança quanto se alimentar e descansar. Por meio do brincar a criança estabelece relações de conhecimento consigo, com os outros e com o mundo.

O brincar é uma necessidade do ser humano, relata Salomão (2007, p. 04) que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode

ser vista apenas como diversão desenvolvendo os aspectos pessoais, social e cultural e colabora para a saúde mental e física.

2.1. O PAPEL DO PROFESSOR

Quando as crianças brincam estão desenvolvendo seu corpo e seu cérebro. É muito importante brincar e, cada fase da vida estará sendo acompanhada, seja por um colega, pela mãe, pelo pai, pela tia, pelo tio, pelo avô ou pela avó, observando a brincadeira sem intervir e sem aquele olhar de análise e avaliação, porém na Educação Infantil os professores estão atentos aos detalhes, observando e analisando cada aluno. O professor assume como profissional, sendo um mediador da sala de aula e buscando o lúdico como forma de ensino, respeitando a individualidade e as necessidades específicas. Aqui entra o conhecimento das Necessidades Educacionais Especiais – NEE pelo profissional e, ao mesmo tempo, comprometimento com as aprendizagens, as limitações e as possibilidades.

Segundo Oliveira (2011, p. 07) é de fundamental importância a atitude assumida do professor ao mediar a vivência de um jogo na sala de aula, uma vez que não se deve realizar o jogo, mas sim ter a clareza dos objetivos a alcançar. Nesse interim, todo jogo ou brincadeira, precisa ser pensado de forma que venha incluir os alunos com NEE, haja vista a condição de aluno/a ser a mesma. Apenas um diferencial, uma limitação que tem várias formas de se manifestar: física, visual, auditiva, entre outras.

O lúdico deve ser envolvido na sala para ampliar e complementar o ensino. Ao ser colocado nas disciplinas será mais fácil de absorver, pois o aluno está aprendendo com prazer. Ao educador compete ampliar e adequar o jogo proposto às necessidades de seu grupo/classe, criando e recriando regras de organização, estabelecendo novas alternativas de uso dos materiais produzidos, selecionando palavras, frases e textos a serem explorados. Oliveira (2011) defende que:

Ao utilizar o jogo como alternativa metodológica, o professor conta com uma fonte de dados para compreender melhor os seus alunos no processo de alfabetização e letramento. Os jogos também favorecem a ampliação da prática pedagógica, enriquecendo cada vez mais as atividades escolares, tornando as aulas dinâmicas, atraentes, participativas, dialogadas, fugindo de um modelo em que as crianças só ouvem e não vivenciam (OLIVEIRA, p. 08, 2011).

O jogo e as brincadeiras ao fazer parte do cotidiano escolar, o professor em seu plano elabora como será cada processo, compreendendo que cada brincadeira e jogo tem seu ensino diferenciado, selecionando qual é o mais adequado para o dia.

O professor por muitas vezes esquece o seu próprio conforto, apenas lembra como será agradável e estimulante tal atividade para a criança, ficando observando cada ato deles e ensinando os mesmos quando surgir uma indagação. Segundo Brasil (2012, p. 20), “Enquanto as crianças brincam, é de fundamental importância que a professora fique sentada confortavelmente, sem afetar a coluna, e próxima das crianças, para recolher os objetos e fazer seus registros”. Nesse caso, momento livre, devidamente reservado no planejamento semanal. Em caso de jogo ou brincadeira dirigida, o professor jamais poderá ficar sentado ou à parte. Afinal, é quem conduz, orienta, verifica o cumprimento das regras, entre outros detalhes e revelações das crianças.

Antes das brincadeiras as crianças devem aprender as regras e segui-las corretamente, além disso, as regras de coletividade, organização, ficam mais pautadas quando todo o grupo estiver mais propício para receber. De acordo com Sátiro (2012, p.15), com as crianças pequenas tem que ir aos poucos. Pode-se começar com temas muito básicos da convivência na aula, como por exemplo: regras para recolher o brinquedo, para utilizar material compartilhado, para seguir os ritmos e os horários comuns.

Tudo isso é muito importante para as crianças muito pequenas, todo o cuidado é voltado para o mesmo para que suas necessidades sejam cumpridas, recorrendo ao cuidado corporal íntimo e sua capacidade de comunicação, pois seu desenvolvimento está em processo. Segundo Goldschmied (2006, p. 28), pesquisas americanas mostram que as crianças matriculadas em creches com professoras responsáveis têm mais chance de ter um desenvolvimento cognitivo e linguístico melhor e ser socialmente mais competente.

O papel do professor deve ser de mediador ou interventor que instigue e estimule o aluno a progredir em seus conhecimentos e habilidades por meio de jogos e brincadeiras desafiadoras que o leve a buscar respostas para construir seu próprio conhecimento.

Assim, é de suma importância a posição do professor, vindo de perto as dificuldades e os anseios de seus alunos/as. O mesmo poderá auxiliar e motivar na busca de soluções. Para Tonietto (2008, p. 15) “é fundamental que o professor ofereça situações desafiadoras que motivem e valorizem os diferentes processos de aprendizagem que podem levar o aluno a diferentes respostas”.

O mesmo autor ressalta que o docente deve sempre estar ciente das atividades que vai elaborar e muitas vezes terá que ajustar a atividade planejada à idade, ao grupo, aos materiais disponíveis, às condições climáticas, ao grau de aprendizagem, ao limite de cada aluno. Ao ter esse prévio entendimento o mesmo construirá um crescimento contínuo em sua sala.

Quando o professor for das salas de creche e de pré-escola o mesmo deve adotar medidas que ajudem na interação professor/aluno, e aluno/professor, gerando um conforto para o docente durante a observação. Em Brasil (2012, p. 20), no momento de brincar das crianças, é importante que o(a) professor(a) permaneça confortavelmente, de maneira que não prejudique sua coluna, ficando próxima das crianças para recolher objetos, interagir, fazer observações, sabendo que a responsabilidade é toda de gestor de sala de aula.

O professor usará como avaliação, identificar avanços, dificuldades, conquistas, compreender as potencialidades de cada um, rever atividades que todos possam englobar panorama do aluno no processo. Convém lembrar que em Brasil (2012, p. 105) “O aluno deve ser monitorado e observado o tempo todo pelo professor, que será responsável por detectar os procedimentos para ajudar o aluno”.

Portanto, em casa ou na escola a criança ao brincar se torna verdadeiramente uma criança pondo para fora seus sentimentos e seus desejos, ao mesmo tempo em que organiza seu pensamento, aprende a antecipar situações e ações, planejar, tomar decisões, agir coletivamente, criar e respeitar regras, controlar seu instinto encontrando soluções na própria brincadeira.

No processo educativo a criança tem o objetivo de expandir suas experiências sem adiantar as etapas educacionais. Cabe ao profissional da Educação Infantil planejar, criar e articular diferentes oportunidades e formas de aprendizado mediante preparação de espaços e materiais adequados ao desenvolvimento da identidade e da autonomia infantil.

Ainda de acordo com Brasil (1998, p. 23), na instituição de Educação Infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas

brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos.

2.2. O PROCESSO DE EDUCAR

Em casa, a criança aprende muitas coisas e leva para outros ambientes, sendo um deles a escola, lá recebe e devolve tendo um elo, uma ligação entre ambas as partes. Almeida apud Rosa (2015, p. 91) diz que o processo educativo deve ser visto como uma condição da criança estabelecer ponte entre o que já é para ela e que pode ser.

Educar é um processo lento e contínuo que deve ser reforçado sempre pelos pais e pelos professores. Para que o aluno tenha êxito em sua vida pessoal e profissional, é de pequeno que se molda os futuros médicos, engenheiros e até mesmo professores. Hoje, o aluno deve ser preparado para o futuro, onde possa ter um país melhor e viver com mais qualidade.

Para Almeida (2015, p. 92), educar não se limita somente em repassar informações ou apenas limitar o caminho, que o professor considera mais correto, mas é ajudar a pessoa a se conscientizar do próprio eu, dos outros e da sociedade. O professor poderá oferecer várias ferramentas para que possa escolher entre muitos caminhos, vendo qual é mais compatível com os seus valores, sua visão de mundo e das diversidades que o cerca, sendo este o caminho que o docente deve estar educando e conseqüentemente, preparando para a vida.

Quando o docente está em sala ele busca formas para melhor absorção do conteúdo para que o aluno possa compreender de forma mais branda. Na Educação Infantil, os jogos e as brincadeiras são usados como ponte de ligamento para reforçar, intensificar, finalizar com êxito a aprendizagem prevista.

O processo de educação está inserido na vida da criança desde o seu nascimento. Essa é a primeira fase da vida escolar do mesmo, segundo Brasil (2012) nesta fase não se orienta para conteúdo ou o conhecimento formal. A Educação Infantil deve atuar sobre dois eixos fundamentais: a interação e a brincadeira. É de grande importância que a Proposta Pedagógica e as atividades considerem esses pontos e conpirem favoravelmente para a consolidação exitosa.

O espaço escolar deve ser acolhedor para que todos possam estar confortáveis neste ambiente, sendo que deve ser principalmente alegre e dinâmico

para que o aluno fique feliz por estar ali. Ainda segundo Brasil (2012) “O ambiente escolar também deve refletir esta preocupação. A indicação é que o espaço seja dinâmico, vivo, “brincável”, explorável, transformável e acessível para todos”.

Com a grande procura por creches, foram construídas em várias cidades e cada uma tem o seu padrão e estrutura. Portanto, são semelhantes, o que muda é a quantidade de alunos que ela irá atender. Segundo informações do sistema do PAC:

Ampliar a oferta de creches e pré-escolas da rede pública da Educação Infantil, voltada a crianças de até cinco anos. Os recursos, repassados pela União para os Municípios, destinam-se à construção das creches e aquisição de seus equipamentos e mobiliário. São cinco tipos: Tipo A (Projeto Próprio); Tipo B (Projeto Padrão, para atendimento de até 240 crianças em dois turnos); Tipo C (Projeto Padrão para atendimento de até 120 crianças em dois turnos); Tipo 1 (Projeto Padrão, para atendimento de até 376 crianças em dois turnos); Tipo 2 (Projeto Padrão, para atendimento de até 188 crianças em dois turnos).

As creches são construídas com a certeza de gerar na criança o seu direito de brincar. Por isso, Brasil (2012) diz que a brincadeira esteja sempre presente em sua vida escolar, tendo também ganhos, atenção, um ambiente aconchegante, seguro e estimulante, em contato com a natureza, a higienização e a saúde, também uma alimentação sadia, ficando registrado que as crianças têm direito a atenção especial nos períodos de adaptação.

CAPÍTULO III

3. A APRENDIZAGEM, A BRINCADEIRA E O LÚDICO.

Na fase da infância faz-se uso de objetos que estejam próximos para proporcionar um momento de diversão e de brincadeira. Entretanto, não é necessário que se tenha em específico, brinquedos como carrinhos ou bonecas, basta ter uma boa imaginação. Deste modo, os itens que estiverem próximos farão parte do momento.

Assim, conforme Friedmann (2012, p. 26) os brinquedos geralmente são criados ou construídos pelas crianças por meio do que o ambiente oferece como água, terra, plantas, árvores, bichos e, até mesmo a própria mão pode ser um fantoche ou uma boneca, dependendo da brincadeira.

Com o tempo as concepções mudaram. Antes não era contestada a criança como um ser que pensava, mas hoje os ideais mudaram e novas teorias surgiram a respeito de como entender a criança. Para Almeida (2015, p. 92) perceber a criança como um ser pensante e que possui sua própria necessidade, era algo impossível. Esse pensamento dificultava o desenvolvimento das crianças, pois impossibilitava um direcionamento das atividades pedagógicas voltadas para atender as necessidades da fase em que elas se encontravam.

Para compreender as diferenças entre brinquedos, brincadeiras e jogos, busca-se na prática realizar a teoria do lúdico em escolas de ensino básico, enfatizando a função de cada uma. Desta forma, elas poderão optar entre as brincadeiras ou os jogos. Na creche e na pré-escola as crianças gostam muito de desenvolver tais atividades, como escolher diversos tipos de brinquedos e, poder fazer uma brincadeira sem orientação do professor, apenas com o uso da imaginação. Já o jogo, é uma brincadeira que utiliza de regras e movimentos organizados. Para desempenhar melhor, o objetivo dele e o aprendizado escolhido pelo professor é necessária uma boa dose de bom senso.

Refletindo assim a diferença de termos, conforme Tonietto apud Kishimoto (2008, p. 17) o brinquedo será entendido como um meio ou suporte para desenvolver a brincadeira. A brincadeira se realizará por meio de brinquedos ou

objetos que proporcionarão educando liberar seus sonhos. Já o jogo infantil, entende-se que é um elemento criado para desenvolver a brincadeira, porém este contém regras e um sistema organizado para melhor desempenhar a aprendizagem.

Compreende-se que o lúdico na Educação Infantil, eleva a qualificação do ensino, deixando os alunos mais estimulados para aprender e, compreender o conteúdo do dia a dia. Existe uma grande variedade de atividades que podem ser utilizadas na creche e na pré-escola, ajudando a desenvolver nos alunos, a linguagem, os aspectos afetivos, físico motor e cognitivo, que abrangem diferentes objetivos e funções, dependendo do objetivo e da metodologia que o professor usará em sala de aula, lugar que inicia a formação de regras coletivas.

A importância do ato de brincar se dá de forma harmônica, equilibrada na vida das crianças, uma vez que o lúdico traz vigor, autoestima elevada, sensação de superação das dificuldades. Sem o brincar a mesma fica triste e desmotivada, pois é nestes momentos que poderá fluir melhor os aprendizados e poderá compreender melhor o mundo que a cerca. Pode-se ver de forma mais específica nos escritos de Nallin apud Nicolau (2005), quando afirma que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...). O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar (NALLIN apud NICOLAU, p. 09, 2005).

O professor que usar esse método está estimulando as noções de andar, correr, pular, desenvolver atividades de confiança na parte motora. Quando o educador reconhece que ao utilizar do lúdico em sala está proporcionando momentos alegres e descontraído o ambiente para melhor servir aos alunos que buscam carinho, atenção e um ambiente acolhedor, por outro lado o professor estará dando ao aluno a oportunidade de avançar no desenvolvimento primordial que é próprio e peculiar de cada aprendiz, sem falar da relevância do ato de brincar para a criança que repercute positivamente na vida adulta,

Assim, entende-se que o lúdico é essencial para a vida da criança, conforme Salomão (2007, p. 2), a aula só tem seu efeito verdadeiramente lúdico, como um dos

métodos, para a aprendizagem, sendo uma aula que seja voltada na construção do saber da criança.

3.1 JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Os jogos são uma grande fonte de ensino voltada para aulas específicas ou de livre demanda com o intuito de deixar a imaginação das crianças liberadas. Este assunto hoje é tratado com mais vigor tendo maior reconhecimento por parte dos estudiosos, professores, gestores. Porém, alguns pais e escolas ainda veem como perda de tempo. Conforme Tonietto (2008, p. 17) [...] “ainda encontramos resistência a essas atividades em algumas escolas de Educação Infantil” [...].

Existem várias diversidades de jogos que podem ser usados na Educação Infantil, como: jogos de encaixe, massinha de modelar, pintura com guache, pula corda, cobra-cega, canções gesticuladas pela professora, blocos, jogos grupais, brincadeiras dramáticas, brincadeiras ao ar livre, brincadeira de montar ou encaixar, cotação de história.

Com a boa intenção e colaboração dos profissionais docentes todos os recursos mesmo sendo poucos podem gerar um momento de descontração e aprendizado. Algumas brincadeiras não necessitam de grande espaço. Elas podem ser administradas em espaços pequenos, sendo que assim nenhuma criança ficará de fora da diversão.

A brincadeira é uma forma de aprendizado qualificada que além de aprender a criança está brincando, por meio de interações e vínculos de ligamentos dos conteúdos. Compreende-se assim, ao se utilizar de jogos e das brincadeiras nas salas de Educação Infantil, o professor está facilitando os meios para que o aluno possa aprender de maneira mais prazerosa.

Para desenvolver as brincadeiras educativas, os professores estudam quais as melhores brincadeiras para se aplicar na fase de vida do aluno, afim de melhor qualificar o ensino. Para Spodek (1998, p. 215) as brincadeiras educativas têm como objetivo de primeira linha a aprendizagem. Elas são divertições para as crianças. No entanto, se não proporcionar satisfação pessoal a atividade deixa de ser lúdica. As brincadeiras educativas servem para um propósito pedagógico, ao mesmo tempo em que gera a satisfação pessoal.

Existem várias estratégias de atividades lúdicas que podem ser aplicadas como brincadeiras em sala, segundo o autor acima (1998, p. 217).

Brinquedos de montar ou encaixar; esses brinquedos podem ser ordenados por tamanhos, podendo empilhar, enfileirar, encaixar. As crianças aprendem a discriminar as peças por tamanho, como pode ser visto:

- Quebra-cabeça: existe uma grande variedade de quebra-cabeças à disposição de venda. Tem aqueles mais simples com apenas três ou quatro peças, representando uma única imagem, também têm outros mais complexos com 20 a 30 peças. Os mais simples suas imagens, são mais fáceis de montar por conter gravuras mais abertas. Aquelas mais complexas suas gravuras tendem a ser mais cheias e é bom conter todo tipo de quebra-cabeça para estimular os diferentes níveis.
- Conjunto para construção: as crianças podem usá-lo para fazer cenários de faz-de-conta ou construir pequenos edifícios. Os alunos formam variadas construções estimulando assim o seu desenvolvimento.
- Brincadeiras ao ar livre: permitir oportunidades para escalar, correr, saltar, usar peças grandes de equipamento e cavar. As brincadeiras ao ar livre no parquinho devem conter uma caixa de areia para as crianças escavarem; casa de brinquedos; brinquedos com roda, incluindo triciclos, carrinhos de pedalar e carrinhos de mão, bolas, corda de pular.

Analisa-se que são grandes as atribuições das brincadeiras para a Educação Infantil, tanto o brincar quanto o jogar, são subsídios que os professores usam em sala de aula para explorar mais as atividades com seus alunos podendo assim gerar um ambiente mais acolhedor e prazeroso. Por fim, este método é bastante empregado pelos docentes.

Os jogos podem ser tradicionais, onde passam de geração em geração, até os dias atuais mudando algumas características. Neste modelo se usa de dinâmicas que foram usadas há muito tempo para preservar e manter esse jogo para a memória das gerações. Vê-se que alguns jogos tradicionais são muito bem aceito

pelos alunos. Tonietto (2008, p.29) mostra alguns jogos que podem ser usados na Educação Infantil.

Os jogos motores são aqueles que buscam a movimentação e o equilíbrio, ao se utilizar deste modelo, o docente estará promovendo diversos ensinamentos, sendo o companheirismo, a concentração, a atenção, o equilíbrio, que por meio das práticas vividas o mesmo terá mais chances de construir seu caminho, como exemplo tem a corrida do canguru ou corrida do saco, conforme Tonietto (2008, p.32) seus objetivos são: desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio, noções de trabalho.

Ainda tem os jogos rítmicos que são de grande emoção para as crianças. Neste momento o necessário é somente o ritmo e as canções gesticuladas pelo docente. Este tem o objetivo de desenvolver a coordenação motora, linguagem oral, esquema corporal, perceber as diferenças rítmicas.

É interessante trazer para a sala, um lúdico diferente que proporcione alegria para as crianças. Com o dia a dia da sala de aula, as mesmas poderão pedir as músicas favoritas, animando ainda mais o grupo. Esse momento é muito importante para os participantes interagirem e criarem um vínculo acolhedor e agradável. Ao se realizar esta prática em sala, o docente estará contribuindo significativamente para o processo de ensino e aprendizagem.

Albuquerque (2011) destaca as canções que as crianças gostam desde as mais calmas as mais agitadas, como Alecrim Dourado, o Anel, Eu vi uma barata, Boneco de lata. Os alunos vão ler a leitura labial e ouvir além de se divertir ao cantar canções da tradição popular.

Ao se possibilitar uma grande variedade de jogos e de brincadeiras, contribuirá com os crescimentos do aluno, logo que, o foco das atividades lúdicas são desenvolver um aprendizado qualificado e satisfatório, desde que o aluno esteja demonstrando felicidade ao realizar as atividades interativas.

Continuando com os jogos, segundo Tonietto (2008, p. 34), tem os jogos de observação. Neste jogo o intuito é desenvolver conteúdos de percepção visual. Os objetivos são promover a socialização entre os demais componentes e desenvolver a atenção, a concentração, a leitura de espaço e por fim, a memória visual.

É por meio das brincadeiras, que a criança experimenta sentimentos diferentes. Assim, podendo construir cada um no seu interior como amor, confiança, solidariedade, união, proteção. No entanto, pode vir a sentir inveja, frustrações, rejeição, entre outros. Quase sempre existe o incentivo a curiosidade, o estímulo a

descoberta, a competição, propondo vivências que traduzem para o mundo adulto e do mundo infantil. Segundo Nallin (2005, p. 11) é na escola, onde a criança interage, busca soluções, coloca-se inteira para descobrir suas ações e sentimentos, manipula problemas, descobre caminhos, desenvolve-se como ser social.

O lúdico pode ser executado em sala de diferentes formas como, por exemplo, o desenho, a pintura com tinta guache, a brincadeira com massinha de modelar, que ajuda a criança a desenvolver sua coordenação motora, fina e ampla, dependendo do contexto que o professor for usar.

Por intermédio dela a criança libera seus pensamentos, formando algo preexistente em sua mente. Para Mamede (2014, p. 26) “O desenho também é uma aquisição da criança que vai passando por momentos compatíveis ao desenvolvimento cognitivo”.

Cada idade é diferente e, seu quadro de conhecimento também, sendo que cada fase mostra um crescimento regular. Segundo Mamede (2014, p. 26) aos dois anos as crianças começam a rabiscar, sem passar objetos, ou figuras que estejam familiarizados para o papel. Simplesmente, rabiscam por prazer. Esse período se chama de garatujas, embora pareça sem importância é rico para o desenvolvimento cognitivo. Mais ou menos aos três anos as crianças são capazes de cobrir traçados e onde as formas começam a surgir de modo mais claro.

Com cinco anos, os desenhos começam a ter as características da vida cotidiana ficando cada vez mais real e definido. Ao chegar entre nove e doze anos, a tentativa de desenhar será passar uma reprodução mais fiel possível da realidade.

Na pré-escola os professores fornecem atividades voltadas para desenvolver a aprendizagem de seus alunos, usando o lúdico como forma de estímulo, para uma participação mais afetiva. Quando o aluno começa a se aprimorar dos conteúdos se utiliza, das brincadeiras e jogos para complementar seu entendimento.

As atividades para estimular as crianças de quatro e cinco anos na pré-escola servem como habilidades de locomoção, manipulação e equilíbrio das crianças. Conforme Spodek (1998, p. 374) as atividades devem conter movimentos onde inclui exercícios, acrobacias, cambalhotas, com uso de aparelhos grandes e pequenos.

Assim, se constrói uma prática do lúdico na vivência escolar, onde os alunos podem progressivamente construir conhecimentos ao desenvolver as práticas realizadas no cotidiano escolar. Existem vários modelos de lúdico que podem ser usados na Educação Infantil. Entre os modelos destacados, também tem a música

que podem ser trabalhados vários pontos como a atenção, a concentração, a dicção, a linguagem, sendo possível avançar no desenvolvimento da criança que acontece de forma contínua, gradual, auxiliado pela família e profissionais educacionais envolvidos. É de extrema relevância que, família e escola, alinhem parcerias. Afinal, os pais são os maiores responsáveis.

A voz é um instrumento que deve ser estimulado desde o nascimento, para Teca (2003, p. 87) “instrumento natural que é meio de expressão e comunicação desde o nascimento”. O movimento em conjunto com a voz produz habilidades para o desenvolvimento dos seres. Aos dois anos o processo de evolução da voz é muito intenso na escola, e sem dúvida a voz integrada com o movimento e expressão do aluno é um trabalho de grande importância realizado pela comunidade educativa.

A música no dia a dia possibilita explorar os gestos tímidos, ao ser utilizado em sala ou em momentos recreativos, pode ser animada que envolva a todos. A música pode envolver movimentos corporais que façam as crianças se mexerem e saírem do lugar, facilitando na construção da psicomotricidade, ou seja, movimento, intelecto e afeto.

Para muitos estudiosos o uso do lúdico propicia, um crescente e contínuo conhecimento. Deste modo, usam deste método para qualificar mais as aulas. Segundo Souza (2013, p. 15) de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RECNEI, do Ministério da Educação e Cultura - MEC, o trabalho com a música nas classes de Educação Infantil de três a seis anos tem como objetivo oferecer às crianças oportunidades para que sejam capazes de:

- Ouvir, perceber e discriminar efeitos sonoros diversos, fontes e produções musicais;
- Brincar com a música, imitar, inventar e reproduzir criações;
- Explorar e identificar elementos da música para se expressar, interagir com os outros e ampliar seu conhecimento do mundo;
- Perceber e expressar sentimentos, sensações e pensamentos, por meio de improvisações, composições e interpretações musicais;
- Distinguir a intensidade: fraco e forte;
- Diferenciar timbre;

- Participar de jogos e brincadeiras que envolvam dança ou improvisação musical;
- Escutar obras de diversos gêneros, estilos, épocas e culturas;
- Saber informações sobre a obra ouvida e seus compositores.

O trabalho com a música na Educação Infantil, objetiva fazer com que as crianças, sintam e reflitam sobre objetos e conceitos, construídos ao seu redor e suas relações com o mundo.

Com o uso de atividades exploradoras, sendo alegres e extrovertidas para a criança, esta ficará contente com o uso, ao cantar, brincar, se movimentar, se expressar, estará possibilitando o trabalho vocal dos alunos com instrumentos práticos.

Segundo Teca (2003, p. 89) além de cantar, deve-se brincar com a voz, explorando diversas atividades sonoras como: imitar vozes de animais, ruídos, o som das vogais e consoantes, ressaltando a forma labial de pronunciá-los, pequenos desenhos melódicos. Utilizando apenas os sons vocais pode se contar histórias de forma diferente com uma sonorização nova, contos de fadas, livros com imagens, com gravuras de animais e paisagens, criando um conjunto de composição vocal.

O trabalho com a música é ótimo para estimular as possibilidades sonoras das crianças. Quanto maior for seu uso, maior será a oportunidade de desenvolvimento da expressão, equilíbrio, autoestima e autoconhecimento, promovendo assim a integração social. Para Souza (2013):

Em muitas práticas, a música na Educação Infantil tem sido usada para atender a propósitos como a formação de hábitos, atitudes e comportamentos, para trabalhar com datas comemorativas e para o trabalho e memorização de conteúdos como letras e números. Devemos encarar a música como uma linguagem cujo conhecimento se constrói, não apenas como um produto pronto ou como uma proposta de reprodução (SOUZA, p. 13, 2013).

Com o uso da voz, na sala constantemente através de canções, histórias imitações, será um trabalho voltado num ambiente descontraído e livre de tensões, que ajudará na comunicação das crianças para assim ter uma qualidade na voz infantil. Ainda para Teca (2003, p. 89) o educador deve considerar que a sua voz deve ser usada como modelo para os alunos. Portanto, sua responsabilidade é

manter bons hábitos, tais como não gritar, não forçar a voz, inteira-se das canções da região, respirar tranquilamente, manter a postura na sala.

Assim, as crianças da Educação Básica, têm nessa fase um crescimento muito proveitoso, ao ser utilizado o lúdico, que possibilita uma exploração melhor abrangendo ainda mais seu intelectual.

A criança usa como instrumento seu corpo. Para Almeida (2015, p. 95) a Educação Infantil é uma fase que possibilita o desenvolvimento da criança, iniciando pela exploração corporal, já que sua vivência na educação vem do ato de brincar. O corpo se expressa por meio das vivências, sentimentos, e conflitos, que pode ser usado como recurso para a aprendizagem.

Portanto, compreende-se que ao nascer a bebê passa por várias etapas, e com elas, vai se desenvolvendo, e construindo seu conhecimento sobre o meio social em que vive. Vale salientar que desde muito pequeno usa de movimentos para interpretar seus desejos, estados e necessidades. Contudo, necessitará de um adulto para fomentar suas descobertas e auxiliar nos seus significados. Nas escolas os professores usam dos movimentos como forma de estimular a autonomia, interação e deslocamento no espaço físico.

Conforme Souza (2013) o trabalho com movimento nas classes de três a seis anos tem o objetivo de ampliar as possibilidades expressivas do corpo como danças, músicas, jogos, interações, como força, velocidade; controlar o próprio corpo.

Grandes estudiosos como: Piaget, Kishimoto, Souza, Freud, Nallin, Vygotsky, estudaram sobre o desenvolvimento das crianças a partir do brincar, que esse material estimula diversas funções no cérebro do ser humano e que promove um crescimento no seu aprendizado. Para Piaget (1978, p.81), “A brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo para a interiorização de determinado modelo adulto”. Vale respeitar a faixa etária/idade para uso de brinquedos, jogos. É necessário ver a recomendação na embalagem.

Dessa forma, o desenvolvimento do aluno acontece através das atividades propostas em sala de aula, sendo elas, lúdicas com brincadeiras e jogos que favorecem o crescimento, interações sociais e culturais. Portanto, para Piaget a criança participa do seu desenvolvimento, que surge primeiro com o amadurecimento e depois há a aprendizagem.

Nos estudos de Piaget (1978) a criança inicialmente amadurece, e conseqüentemente vem a aprender, pois a mesma passa por um processo. O processo de maturação surge no indivíduo para posteriormente ocorrer a interação com o meio social. Ao analisar que a aprendizagem inicia-se a partir do desenvolvimento mental, Piaget criou uma divisão de acordo com as estruturas mentais humanas e a forma de manifestação do lúdico em cada estágio do desenvolvimento humano. Para Piaget (1978)

[...] conseqüentemente, os períodos de desenvolvimento estão funcionalmente relacionado e fazem parte de um processo contínuo. As faixas etárias para cada período são idades médias nas quais as crianças geralmente demonstram as características de pensamento de período (PIAGET, p.12, 1978).

Piaget descreve uma teoria sobre o desenvolvimento das crianças. Há quatro estágios de desenvolvimento, que ele próprio chama de fases de transição. Sendo: Sensório-motor (zero a dois anos); Pré-operatório (dois a sete anos); Operatório (sete a doze anos) e Operações Concretas.

Estudar as fases de desenvolvimento das crianças é muito importante para se compreender qual o período que poderão assimilar os conhecimentos passados pelo professor, além disso, os estudos estão mais focados na aprendizagem do aluno após os teóricos terem demonstrado como é importante o uso do lúdico em sala de aula e na ambiência escolar.

Portanto, cada fase tem sua definição concreta, na fase Pré-Operatório (dois a sete anos), a criança já não depende unicamente de suas sensações e movimentos, mas consegue distinguir imagem, palavra ou símbolo. É importante ressaltar o caráter do lúdico neste pensamento. Nessa fase da vida o indivíduo encontra-se egocêntrico, usa de linguagens e desenhos para se comunicar com o mundo. Na fase concreta que é dos sete aos onze anos, a criança continua egocêntrica, com certa dificuldade de se colocar no lugar do outro. Nesta fase consegue resolver problemas. Já, no estágio das operações concretas, que fica por volta dos onze anos até a vida adulta, neste período o indivíduo cria ideias e hipóteses do pensamento.

Então se analisa a construção dos conhecimentos, pelas fases de Piaget. Porém para Lev Vygotsky, com o uso do lúdico em sala tem-se a possibilidade da

aprendizagem iniciar no meio social. A partir de inúmeras interações, só para depois atingir o meio social. Sendo que as interações das crianças favorecerão o seu desenvolvimento. Nos seus estudos Vygotsky, diz que o desenvolvimento e a aprendizagem está diretamente ligada com a Zona de Desenvolvimento Proximal - ZDP, que é quando o indivíduo consegue ultrapassar seus obstáculos, ou seja, quando consegue realizar sozinho as ações, como ele define:

[...] A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, p. 112,1998).

Assim compreende-se que o lúdico pode ser considerado um fator favorável a criação dessa zona, onde o docente pode usar de recursos pedagógicos sendo jogos e brincadeiras infantis, que poderá contribuir para o desenvolvimento e amadurecimento da criança.

A ação preferida da criança é o brincar que poderá surgir a qualquer momento ou hora e, usará dos objetos disponíveis, estando sozinha ou com outros colegas. Conforme Kishimoto (2003):

O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança, dá prazer, não exige como condição um produto final, relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades, e introduz no mundo imaginário (KISHIMOTO, p. 01, 2003).

Na escola é possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos. Para que isso aconteça é preciso que o educador selecione situações com a atividade lúdica, mas, para isso, o jogo é uma das estratégias e não a única. Os jogos e os brinquedos constituem-se hoje em objetos privilegiados da Educação Infantil, desde que se insira numa proposta educativa que se baseia na atividade e na interação delas.

É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que se consegue uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Cabe ressaltar que uma atitude lúdica não é somente a somatória de atividades; é antes de tudo uma maneira de ser, de estar, de pensar e

de encarar a escola. É preciso saber entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaço lúdico se proporciona, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será.

Considera-se que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento das habilidades motoras em crianças, pois através dos jogos e brincadeiras a criança se sente estimulada. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se construir um processo vivenciando prazerosamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo apresentado mostrou que o lúdico favorece no ensino e na aprendizagem de forma positiva. Na construção do saber e no crescimento sadio, na qual se pode analisar que o lúdico é uma interação do aprender brincando.

A criança brinca, não por sacrifício, nem por trabalho, apenas brinca, porque se sente bem, e gosta de imaginar e explorar seus sonhos, pondo em execução através das brincadeiras. Por outro lado, os jogos de movimento, equilíbrio, motor e de raciocínio que abordam sugestões diferentes, estes buscam que a criança se mexa e pense já as brincadeiras apenas se usam a imaginação.

Averiguou-se ainda que o lúdico oferece na criança um processo de maturação da aprendizagem, sendo que esse comporta diversas formas de aprender. Além disso, o processo de formação da criança, é lento e contínuo, que será colhido após algum tempo. Com a execução do lúdico são maiores as possibilidades de formar saberes.

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise construtiva sobre o tema, acrescentando a importância da prática do lúdico em sala. Além disso, os alunos que puderem desfrutar deste método em sala estarão mais predispostos no rendimento escolar, visto que cada criança tem seu crescimento de acordo com seu tempo.

Educar ludicamente é uma forma de tornar mais atrativo o ensino e menos entediante, para tanto, as atividades lúdicas são de fundamental importância para a vivência do aluno, na construção da sua vida escolar.

Contudo, os jogos, brincadeiras, contação de histórias, artes, canções, são essenciais no processo pedagógico, sendo o lúdico uma estratégia de grande relevância para o processo de aprendizagem, que em sua plenitude aborda psicomotricidade, linguagem, atenção, concentração, obediência nas regras, interesse do aprendiz com o objeto apresentado e, será nesse momento que o lúdico fará seu papel, ensinando de forma alegre e divertida.

Portanto, se vê que é extremamente necessária à compreensão, dos profissionais da Educação Infantil, pois os mesmos farão parte da vida e do ensino de cada criança. Ao ensinar, que seja, com amor e que nele tenha envolvido condições para o melhor desenvolvimento e incentivo contribuindo assim na construção do conhecimento.

Visto as considerações analisadas é necessário que esse tema seja considerado como referência na Educação Infantil e que a sociedade não julgue como perda de tempo. Deste modo, por todos esses aspectos citados, essa monografia, venha trazer contribuições valiosas para os profissionais e futuros profissionais da educação que almejam trabalhar com crianças, acreditando na magnitude do lúdico em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Amélia. **Cantigas para Aprender Construindo** – Volume 1. /Organizado por Amélia Albuquerque; Ilustrações: Rafael Lima Verde.-1.ed.- Fortaleza: Editora IMEPH, 2011. 44P.: il.22,5 x 22,5 cm OBS: COLOCAR NA ORDEM ALFABÉTICA

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Educação física em diferentes contextos**. Volume I. 1ª Edição/ Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida. Assis/SP: Storbem Gráfica e Editora, 2015.

ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. (trad. Dora Flaksman) 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica **Brinquedos brincadeiras, e matérias para crianças pequenas**: manual de orientação pedagógica: módulo 3 / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC/SEB, 2012. 40p.:il.- (Brinquedos e brincadeiras nas creches; v.3). BRASIL. Referencial Curricular para a Educação Infantil. v. 1, Brasília: MEC/SEF, 1998.

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica **Brinquedos e brincadeiras nas creches: manual de orientação pedagógica** / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC/SEB, 2012.

Brincar in Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2017. [Consult. 2017-08-29 21:31:03].

Castro, Adriana Hitome de. **O papel da brincadeira no desenvolvimento da criança**/ Adriana Hitome de Castro. Capivari-SP: CNEC, 2011 34p.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 7, n. 1, p. 92-104, 2007.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

Daros, Laércio José. **Jogos, brincadeiras, educação infantil**. 2015
Disponível em: Acesso em 07/10/17.

Disponível em: <http://www.pac.gov.br/infraestrutura-social-e-urbana/creches-e-pre-escolas>. Acesso em 07/10/17.

Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/4153/10-brincadeiras-para-experimentar-com-as-turmas-da-creche-e-da-pre-escola> . Acesso em 09/10/17.

Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/5847021/jean-piaget---estagio-pre-operatorio>. Acesso em 12/11/17

Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/psicologia/jean-piaget-e-as-fases-do-/55035> .Acesso em 12/11/2017.

Disponível em Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/brincar>. Acessado em: 29/09/2017.

Friedmann, Adriana. **O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão** / Adriana Friedmann. – 1.ed.-São Paulo: Moderna, 2012.- (Cotidiano escolar: açãodocente)

Gardner, Howard. **A criança pré-escolar: como pensa e como a escola pode ensiná-la**/Howard Gardner; trad. Carlos Alberto S.N. Soares.- Porto Alegre : Artes Médicas, 1994.

Goldschmied, Sonia Jachson ;Marlon Xavier.**Educação de 0 a 3 anos: o atendimento em creche / Elinor** -2.ed.- Porto Alegre : Grupo A, . 304 p.: il. : 23 cm 2006.

Jogo in Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2017. [Consult. 2017-08-29 14:41:19]. Disponível na Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/jogo>.

KISHIMOTO, T.Morchida. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1993.

_____ et al. **Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca**. Pro-posições, v. 19, n. 3, p. 209-223, 2008.

_____. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A importância do brincar na educação infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 5, n. 1, p. 1-22, 2014.

SUZUKI, Juliana Telles Faria.**Ludicidade e educação** / Juliana Telles Faria Suzuki...[et al.]-São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

Mamede, lana. **Aprender construindo Educação Infantil 3-** Manual do Professor/ Lana Mamede, Amelia Albuquerque.-3.ed.-Fortaleza: Editora IMEPH, 2014.210 x 297 mm.il.: 176 p.

Nallin, Claudia Góes Franco. N149m **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil** / Cláudia Góes Franco Nallin. -- Campinas, SP: [s.n.], 2005.

NISTA–PICCOLO, Wagner Wey Moreira; colaboração e revisão no repertório de atividades de Michelle Viviene Carbinatto, Polyana Maria Junqueira Hadich.-1. Ed.- São Paulo: Telos, 2012. - (Coleção educação física escolar)

NISTA–PICCOLO, Vilma Lení. **Corpo em movimento na Educação Infantil/** Vilma Lení Nista- Piccolo, Wagner Wey Moreira; colaboração e revisão no repertório de atividades de Michelle Viviene Carbinatto, Polyana Maria Junqueira Hadich.- 1. Ed.- São Paulo: Telos, 2012. – (Coleção educação física escolar)

OLIVEIRA, Maria José Freitas de. **Jogos para Alfabetização e letramento.** / Maria José Freitas de Oliveira. – 1. Ed.- Fortaleza: Editora IMEPH, 2011.

Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático /Martin W.Bauer, George Gaskell (orgs.); tradução de Pedrinho Guareschi.-Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zonar, (1946) 1978.

RAMOS, Sandra Lima de Vasconcelos **Jogos e brinquedos na escola: orientação psicopedagógica.** Sandra Lima de Vasconcelos Ramos. Editora Respel, 2014. 192p. il.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine; JORDÃO, Ana Paula Martinez. **A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado.** Portal dos Psicólogos, 2007.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. **A história do lúdico na educação.** The historyofplayful in education. Revemat: Revista Eletrônica de Educação Matemática, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2012.

SÁTIRO, Angélica **Brincar de pensar: com crianças de 3 a 4 anos/** Angélica Sátiro; [tradução Romina Amorebieta, Luciano Ismael Barrionuevo, Guilherme Segú] .- São Paulo:Ática,2012.

SOMMERHALDER, Aline. **Jogo e a educação da infância: muito prazer /** Aline Sommerhalder, Fernando Donizete Alves. -1. Ed.-Curitiba, PR: CRV, 2011.

SOUZA, Aline Corrêa de. **Música, movimento e artes visuais: educação infantil/** Aline Corrêa de Souza. -1. Ed. São Paulo: DCL 2013. - (Coleção construindo o conhecimento).

SPODEK, Bernard. **Ensinando crianças de três a oito anos/**Bernard Spodek e Olivia N. Saracho; trad.Cláudia Oliveira Dornelles. - Porto Alegre: ArtMed,1998.

Teca Alencar de Brito **Musica na Educação Infantil/ Teca Alencar de Brito;** [fotos Michele Mifano]. – São Paulo: Petrópolis, 2003.

TEIXEIRA¹, Hélita Carla, and Maria Neli Volpini. **A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola.**2014.

TONIETTO, Marcos Rafael, **Educação física: Educação Infantil** / Marcos Rafael Tonietto, Ana Paula Zunino; ilustrações Eliane Ramos, Sônia Horn.- Curitiba: Positivo, 2008: il.

VEIGA, E. C.F; CINTRA, R.C.G.G.; Almeida, M.S. **História da Criança no Brasil: do Abandono a Educação Lúdica para aprendizagem.** VI seminário Internacional América platina Anais I Colóquio Unbral de Estudos Fronteiriços, 2010.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 6. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998. <http://www.santacasaba.org.br/escola.php> .acesso 12/11/2017

Wajskop, G. (2013). O brincar na educação infantil. **Cadernos de pesquisa**, (92), 62-69.

ANEXOS

Diversos modelos de jogos e brincadeiras que podem ser usados em creche e pré-escola de quatro e cinco anos com o intuito de proporcionar por um lado momentos prazerosos para as crianças e por outro instigar o conhecimento almejado dependendo da brincadeira. Como pode ser visto, modelos de jogos usadas na Creche e Pré-Escola:

Cauda do Dragão - material necessário, nenhuma, execução da brincadeira. Todos os participantes ficam em pé, em uma fila indiana com as mãos na cintura um do outro, formando um dragão. O primeiro integrante da fila, representando a cabeça do dragão, terá como objetivo pegar o último da fila, que representará a cauda. Ao sinal do educador, o "dragão" passará a se movimentar, correndo moderadamente, sob o comando da cabeça que tentará pegar a cauda. Esta, por sua vez, fará movimentos no sentido de evitar que isso aconteça. O tempo da brincadeira será decidido pelo docente. Neste jogo as crianças desenvolvem equilíbrio, coordenação, atenção.

O feiticeiro e as estátuas - material necessário, nenhuma, execução da brincadeira. Os participantes ficam dispersos em uma área delimitada pela professora. Um voluntário será o feiticeiro, que perseguirá os demais. Ao comando do docente inicia-se a perseguição. Ao tocar em um colega o mesmo ficará enfeitado, imóvel com as pernas afastadas, simbolizando uma estátua. Para tirar o feitiço as crianças têm que passar por baixo das pernas das estátuas, salvando-as do feitiço. Depois de algum tempo o feiticeiro deverá ser substituído. Nesta dinâmica a criança desenvolve agilidade, atenção, além da psicomotricidade, outro fator de grande importância.

Biscoitinho queimado - material necessário, um brinquedo. O educador escolhe um brinquedo mostra para as crianças após o esconde (o "biscoitinho queimado"), enquanto os participantes estão de olhos fechados. Depois grita: "Biscoitinho queimado!", todos têm que tentar encontrá-lo. Quando uma criança chega perto do "biscoitinho queimado", o educador grita seu nome e fala: "Está quente!". Se estiver longe, ele grita "Está frio!". Quem encontrar o brinquedo primeiro ganha. Neste momento, as crianças estão desenvolvendo, a concentração, análise do lugar que se encontra.

Nos jogos tradicionais tem “A amarelinha” que pode ser trabalhada os números, formas geométricas, cores, tendo o objetivo de desenvolver conceitos matemáticos quando pular, seguindo a sequência dos números, proporciona diversos movimentos corporais ao pular e os movimentos de um lado para o outro no local. Materiais: giz para desenhar e pedrinha. Execução: cada criança, na sua vez joga a pedrinha no número um. A criança não pode pular onde a pedrinha estiver logo continuará pulando até chegar ao último. Quando retornar, deve pegar a pedra, caso pise na linha, ou a pedra caia fora do traçado. A criança perde a vez e outro coleguinha, continuidade ao jogo.

O lúdico se estende de diferentes formas e as canções também podem ser trabalhadas tendo ganhos para as crianças. Para executar essa tarefa o professor escolhe a melhor forma para a sua sala. Em círculo, sentados na cadeira ou no chão, lado a lado, ou ainda dispondo-se livremente no espaço, cantando as músicas, desejadas pelas crianças. Exemplo:

- Cantiga folclórica.
- Conheço um jacaré
- Que gosta de comer
- Esconda sua cabeça
- Senão o jacaré
- Come sua cabeça e o dedão do pé

Ao mesmo tempo em que as crianças cantam a música deverão fazer movimentos com o corpo. Ao iniciar a canção devem posicionar os braços para frente do corpo e juntar as palmas como se fosse um jacaré, enquanto cantam o segundo versos ficam mexendo as mãos para cima e para baixo, simulando o gesto da boca do animal. Ao cantarem o terceiro verso, devem esconder a parte do corpo mencionada, rapidamente, então no último verso, se abaixam e tocam no pé.

Além desses também se tem os jogos de observação. Seu desenvolvimento segue as crianças sentadas em círculo ou semicírculo no chão, ou nas cadeiras, fica a critério da professora. Uma criança deve ser colocada em destaque para ser observada pelas outras crianças. O professor esconde a criança atrás de um obstáculo ou de um lençol. A criança escondida pode tirar um objeto ou colocar outra em si mesma, depois aparece para os colegas e pergunta: “O que mudou em mim?” A criança que acertar deve ficar em destaque e assim sucessivamente.

Bambolê musical, (semelhante a dança das cadeiras), habilidades; correr, pular e saltitar; equipamento, de 15 a 18 bambolês. As crianças devem ficar de pé dentro dos bambolês. Quando a música começar, as crianças podem se mover livremente para dentro e para fora dos bambolês. Quando as músicas devem permanecer dentro do bambolê.

Vôlei com balões – habilidades, golpear, equipamentos, vários balões, uma corda; formação, dois grupos iguais, espalhados em lados opostos da corda, que deve estar a uma altura proporcional com a deles, sendo mais alto um pouco; desenvolver a atividade, com as crianças devem acertar os balões para fazê-los ir para cima da corda, ressaltando que devem trabalhar juntas para manter os balões no ar o máximo de tempo possível.