

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Ângela Maria Petini Leite¹

Resumo

Esta pesquisa teve por objetivo adquirir conhecimentos que demonstrassem a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil no processo ensino-aprendizagem, visto que o brincar são, conforme os estudiosos, como subsídios para a construção do conhecimento e que se correlacionam ao ambiente e devem ser aplicadas para as crianças em fase escolar. Respalhada por expressivos referenciais teóricos, a proposta de trabalho apresentada permite afirmar a existência de brincadeiras, que se bem aplicadas, certamente ajudarão no desenvolvimento da educação e conseqüentemente, no processo escolar. Lembramos aqui, que o objetivo deste relato é fornecer um referencial para que o educador possa compreender a importância de desenvolver atividades lúdicas que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio.

Palavras-Chaves: Lúdico, desenvolvimento infantil, ensino-aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Todo educador tem grandes responsabilidades na renovação das práticas escolares e, conseqüentemente, na mudança que a sociedade espera da escola, na medida em que é ele que faz surgir novas modalidades educativas visando novas finalidades de formação, só atingíveis através dele próprio. Assim, o educador é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado. As inovações que a educação sofreu nos últimos tempos vieram refletir no processo ensino/aprendizagem. Assim, é imprescindível que as aulas venham receber esses recursos inovadores,

¹ Artigo apresentado à faculdade ULBRA-Universidade Luterana do Brasil – EAD no Curso de Pedagogia como requisito final para obtenção do título de graduação em Pedagogia.

diversificados e que motivem os alunos para a construção do seu percurso de ensino/aprendizagem e que, ao mesmo tempo, contribuam para um trabalho mais dinâmico e profícuo.

Durante a pesquisa trataremos de autores como: Vygotsky (1998) que coloca em sua obra que: “atividades lúdicas têm por objetivo facilitar o progresso da personalidade integral, o progresso de cada uma das funções psicológicas intelectuais e morais”. Possibilita também, diminuição de bloqueios apresentados por muitos alunos sentem-se incapacitados para aprender. Moura (2005) também coloca que: “as atividades lúdicas influenciam no desenvolvimento psicomotor, sócio-cognitivo e afetivo; desenvolve a autonomia, a criatividade, a cooperação, favorecendo o equilíbrio emocional; estimula o relacionamento entre o aluno e o professor”. A autora Maluf (2003) afirma que “dentro da situação de jogo, onde são impossíveis uma atitude passiva a motivação é grande”. Outros autores têm mostrado que, ao mesmo tempo em que estes alunos “brincam” apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem.

A pesquisa se desenvolverá voltada para atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil, onde devem ser utilizados para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária. Visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir a aula. O professor para cumprir o conteúdo programático proposto para o ano letivo acaba por não inovar ou acredita que se não for optar pela maneira tradicional de ensinar seus alunos não vão aprender. Faltam ainda conhecimentos que vivenciem experiências lúdicas, para que possa atuar com estímulos.

O nosso objeto de investigação trata-se de um grande desafio, buscar através do lúdico resgatar a importância de se aprender, não como disciplina temerosa, mas como um aprendizado essencial para a vida que venha somar para

o desenvolvimento do aluno.

Portanto, o lúdico passa a ser uma alternativa metodológica, para facilitar o aprendizado do aluno, é de suma importância o uso extensivo de brincadeiras para permitir que construa o seu conhecimento na interação com os colegas. Desse modo, percebe-se o quão é importante a ludicidade no contexto escolar. Verifica-se, assim, que cabe ao professor usar novas metodologias para inserir atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem desde a Educação infantil.

2. O QUE É LUDICIDADE

Durantes séculos, na história da humanidade, existem registros das mais variadas culturas que demonstram que é da natureza humana brincar, independente de sua origem e do seu tempo. Esse brincar é essencialmente lúdico e tem como função primordial a descoberta do mundo.

A palavra lúdica originada do latim ludus, que corresponde que brincar inclui os jogos, os brinquedos e demais divertimentos. Há algum tempo atrás a ludicidade para a educação, era vista como algo sem valor, porém hoje é concebida como peça fundamental no processo do desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

A ludicidade é uma ação que deve ser sentida e não pode aprender pela palavra e sim pela realização, pela fantasia, pela imaginação e o ato de sonhar que se constroem com materiais simbólicos inspirados no universo real de quem brinca.

Pode ser afirmado que a ação lúdica é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e é através do brincar que a criança desenvolve algumas capacidades como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação e também

pode desenvolver habilidades motoras; agilidade, coordenação e equilíbrio e facilita o processo de socialização e comunicação e expressão.

[...] Quando brincávamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. (MALUF, 2003, p.21).

Segundo a autora, acredita que através do brincar a criança prepara-se para aprender e desenvolver suas potencialidades. É necessária que os professores de crianças sejam cada vez mais preparados nos cursos quanto à nível de pós-graduação, para atuarem segundo esta compreensão inerente de uma educação lúdica. O lúdico tem o poder de transformar o aspecto da experiência.

A autora observa que o brincar nos últimos anos, tem sido foco de palestras e debates entre muitos estudiosos e profissionais que atuam na educação, mostrando sua importância e influência no desenvolvimento da criança. É comum observar que as crianças, independente de raça, cultura ou religião brincam, e através dos jogos e das brincadeiras elas aprendem, ganham experiências, exercitam sua criatividade e fantasia o mundo. E a escola enquanto instituição formadora, responsável pela formação do aluno, deve ter atividades lúdicas em sua base curricular. O professor tem que ter espírito aberto para o lúdico, reconhecer sua importância, enquanto recurso que contribui para o desenvolvimento da criança.

Somos sabedores que o lúdico está presente em qualquer idade, tal necessidade se manifestar com mais ênfase na infância. Os professores tem a responsabilidade de cultivá-lo perenemente nas aulas.

KIshimoto (2001), explica que o brincar deve ser visto como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo. Para a autora, brincar é importante para o desenvolvimento da criança, por ser uma representação interna do mundo. Brincar é o trabalho da criança, coisa muito séria,

Áreas de Publicação Ciências naturais, Ciências sociais, Ciências da Saúde, Ciências formais, Ciências exata –

Conselho Editorial, Pareceistas *Ad Hoc* e Consultores sobre compreensibilidade.

atividades através da qual ela se desenvolve, descobre papéis sociais seus limites, experimentam novas habilidades e forma um novo conceito de si mesmo, explora o mundo, faz pequenos ensaios, compreende e assimila gradativamente suas regras e padrões:

[...] Na infância tudo gira em torno do lúdico, que se torna o epicentro da evolução desse singelo ser. Por isso a educação não pode alijar-se de forma alguma, dessa conjectura. Todavia, o processo educativo escolar tem intervenção do adulto, já plesio de conceitos e preconceitos. Se dentre suas representações contextuais de mundo adulto não houver espaço para ludicidade teremos rompido algum elo das alianças lúdicas – educativas. (MOURA, 2005, p.87)

Conforme o autor, o professor precisa estar naturalmente convencido do abundante valor pedagógico compreendido no jogo e na brincadeira e transpirar um ser lúdico nas suas estruturas celulares, ou seja, o mesmo tem que desempenhar o papel de mediador na construção do conhecimento, criando situações para que a criança exercite a capacidade de pensar e buscar soluções.

2.1. A Importância da brincadeira para criança

Alguns pesquisadores têm documentado a relação entre a capacidade de brincar das crianças e a sua capacidade de aprender a ler. VYGOTSKY (1996) em uma abordagem psicológica ressalta que, definir o brinquedo como atividade que dá prazer é insuficiente, porque existem outras experiências que podem ser mais agradáveis à criança.

O que responsabiliza o ato de brincar é o papel atribuído ao brinquedo, um papel tão importante, que o fato de ele conceber em uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para ação, o brinquedo é uma atividade simbólica, assim como a leitura e escrita.

As crianças ao brincar, fantasia através dos objetos e pessoas para representar outras coisas, da mesma forma como mais tarde elas vão usar sons e símbolos escritos para representar palavras e idéias. A aprendizagem simbólica que as crianças obtêm através da brincadeira enriquece sua habilidade de lidar com a linguagem oral e escrita.

[...] Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas outras habilidades. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de suas possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares. A brincadeira espontânea proporciona oportunidades de transferências significativas que resgatam situações conflituosas (VIGOTSKI, 1996, p. 67).

Desta forma o autor esclarece que, o ato de brincar em si, é um grande estimulador da aprendizagem tanto da linguagem quanto das artes, ciências, matemática, estudos sociais ela pode ser considerada como centro do currículo da primeira infância.

2.2. A criança e o direito de brincar

Se bem analisado percebemos que a criança brinca o tempo todo. Tudo que faz, ela o faz como brincadeira. Na maioria das vezes mal interpretada pelos adultos. Brincar é uma necessidade das crianças.

As crianças não tem compromissos como os adultos, que desempenham diversas atividades de diferentes modos e se comportam diante da realidade. Por isso a criança vive em “estado de brincadeira”. A criança forma-se num processo de brincar, com objetos, com os animais, com os fatos. Até estes, antes de serem

“a dura realidade” são a maleável matéria de seu brinquedo.

No comportamento da criança a distinção entre o “eu” e a atividade lúdica é pouco visível. Ela não se vê separada do brinquedo. “Ela é brincando”. Por isso, lhe é difícil parar de brincar. Deixar os brinquedos sozinhos na hora de ir tomar banho, atender ao chamado para almoçar, de dormir...

Em todas as idades o ato de brincar deve ser realizado. Já o brincar não é utilizado por todas as pessoas. Poderíamos dizer que o brincar está para a criança como o trabalho está para o adulto. Da mesma forma que uma criança precisa brincar, um adulto precisa trabalhar.

Essas as atividades são vistas do mesmo patamar: os objetos, a natureza, as relações sociais, a vida. Ambas constroem o sonho. A diferença esta na finalidade. A criança brinca por que gosta e insiste em brincar como se isso fosse uma exigência intrínseca; o adulto porque tem a necessidade de trabalhar, porque precisa, por que é condição do sustento material. É verdade que há trabalho gostoso, tarefas prazerosas, as pessoas podem trabalhar com alegria e sentido profundo de realização pessoal, mas elas sabem perfeitamente que não estão brincando. Pois a regras de um e outro são diferentes.

[...] Jogos de regra, Neles existem o prazer dos exercícios, lúdico do simbolismo, a alegria do domínio de categorias espaciais e temporais. os limites que as regras determinam, a sociabilizarão de condutas que caracteriza a vida adulta (PIAGET, 1978, 78).

O autor acrescenta que os jogos que tem regras pressupõe uma situação - problema. Uma competição por sua resolução, uma premiação advinda desta resolução. As regras orientam as ações dos competidores estabelecem seus limites de ação. Dispõem sobre as penalidades e recompensas.

As regras são leis do jogo. Para ser enquadrado como um jogo de regras, é necessário, portanto:

- 1- Que haja um objetivo claro a ser alcançado;
- 2- Que existem regras dispendo sobre este objetivo;

Áreas de Publicação Ciências naturais, Ciências sociais, Ciências da Saúde, Ciências formais, Ciências exata –

Conselho Editorial, Pareceistas *Ad Hoc* e Consultores sobre compreensibilidade.

3- Que existam intenções opostas dos competidores;

4- Que haja a possibilidade de cada competidor levantar estratégias de ação.

Os jogos como atividades lúdicas possuem regras necessárias para que as convenções sócias e os valores morais de uma cultura sejam transmitidos a seus membros. As regras pressupõem as relações sociais ou interpessoais. Elas substituem o símbolo, enquadrando os exercícios nas relações sociais. As regras são, para Piaget (1978), a prova concreta para o desenvolvimento da criança.

As brincadeiras de modo geral se originam com as primeiras experiências do brincar, desde o nascimento e suas fases, e impregnam o faz-de-conta e os jogos de construção. As regras delimitam um campo de ação a ser seguido, com base no qual as crianças regulam seu comportamento. Além das regras implícitas nos jogos de faz-de-conta, é importante que a criança aprenda acima citadas.

Analisando desta forma, as brincadeiras de roda, a amarelinha, os jogos com bola, os diferentes piquetes, os jogos de linguagem (adivinhas, trava-língua, parlendas), os jogos tradicionais como rodar pião, bola de gude, saltar elástico, empinar pipa, os jogos de tabuleiro como dama, xadrez, dominó, loto, trilha, e muitos outros jogos construídos nas diferentes culturas ou modificados, criados a partir dos já conhecidos.

O ato em si de brincar não torna um comportamento específico, mas uma situação na qual, esse comportamento toma uma significação específica. É possível ver em que a brincadeira supõe comunicação e interpretação. Por parte daqueles que brincam existe a decisão de entrar na brincadeira e construí-la segundo modalidades particulares. Sem livre escolha, ou seja, possibilidade real de decidir, não existe mais brincadeiras, mas uma sucessão de comportamentos que tem sua origem fora daquele que brinca. A brincadeira aparece como um sistema de sucessão de decisões. Esse sistema se exprime através de um conjunto de regras, porque as decisões constroem um universo lúdico, partilhado ou partilhável com outros.

[...] Para brincar, existe um acordo sobre as regras, ou uma construção de regras. As regras não preexistem à brincadeira, mas são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira. O imaginário da brincadeira só tem valor se for aceita por aqueles que brincam e só vale durante a brincadeira. Ela pode ser transformada por um acordo entre os que brincam (VYGOSTSHY, 1999, p. 98).

Para o autor, a brincadeira fornece a ocasião de tentar combinações de conduta que, sob pressões funcionais, não seriam “tentadas”. Por causa disso, é um espaço de inovação de criação, para a criança. A criança, nessa situação experimenta comportamentos novos para ela, criativamente relativos e não absoluta, mas essencial para a descoberta de suas competências.

2.3. Como a Sociedade concebe o brincar

Do ponto de vista de alguns teóricos a criança aprende brincando no decorrer do seu processo de ensino e aprendizagem. Esse envolvimento deve ser pleno, o educador deve utilizar do momento lúdico para favorecer o aprender e o brincar que vai diminuindo gradativamente, impondo-se à criança a hora de brincar e a hora de aprender.

Quando mal interpretados, em nossa sociedade, por questões culturais, esses momentos são interrompidos, sobrepondo as atividades laborais em relação ao lazer, o estudar em relação ao brincar, fragmentação que na escola é reforçada, e em casa é continuada.

[...] O ato de brincar é prazeroso. O trabalho numa sociedade capitalista, competitiva é uma atividade vem em primeiro lugar. O brincar não é lucrativo, não rende dinheiro, enquanto que trabalhar significa competir, “sobreviver”. Geralmente o ato de brincar é colocado em segundo plano, é mostrado como uma recompensa após os estudos, após o trabalho (FRIEDMAM, 1992, p.67).

Segundo o autor o lazer não existe sem trabalho e vice-versa Esse fato é de tal maneira introjetado culturalmente, que a maioria dos adultos têm dificuldades

Áreas de Publicação Ciências naturais, Ciências sociais, Ciências da Saúde, Ciências formais, Ciências exata –

Conselho Editorial, Pareceistas *Ad Hoc* e Consultores sobre compreensibilidade.

em aceitar o lado do prazer no próprio trabalho e manifestam sentimentos de culpa em relação ao ócio, ao “não fazer nada”. Às vezes se esquece de que o trabalho da criança é brincar.

Se analisar o espaço escolar, os próprios professores, na maioria das vezes evitam brincar com as crianças e quando fazem ficam constrangidos com a presença de qualquer elemento estranho à sala de aula (diretor, pais, os próprios colegas de trabalho). Nas séries mais adiantadas isso transparece no momento em que as aulas de arte são colocadas após as aulas de matemática, física e português, dando a entender que essa aula existe principalmente para contrabalançar as disciplinas “sérias”, àquelas que preparam para o futuro vestibular.

O ato de brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo. A criança que não tem oportunidade de brincar está como um peixe fora da água. Os professores precisam ter clareza deste fato, mesmo porque é preciso primeiro ter uma convicção para depois levá-la aos pais, e outros segmentos da escola, que, na maioria das vezes preferem encontrar na escola a criança passiva e ouvinte a encontrá-la em ação e interagindo com seus semelhantes.

2.4. A recriação do brincar

A arte de inventar e recriar as brincadeiras faz parte do cotidiano da criança. Ao exercitar essas atividades, a criança libera a imaginação. É uma construção que vai aos poucos tomando forma, criando novas regras. O brinquedo torna-se, portanto, um elemento importante na compreensão do imaginário na medida em que a criança deixa fluir suas ideias.

Quando a criança se vê diante de um brinquedo industrializado, por exemplo, ela deixa extravasar suas ideias, “destruindo” para “construir”, faz parte

do imaginário, porque é uma das formas pelas quais ela reinventa, reconstrói. “O brinquedo industrializado é uma mercadoria pronta para formar nas crianças modos de agir e pensar correspondentes aos da classe dominante.

[...] Contudo, se uma determinada maneira suas ideias construtivas forem bloqueadas, por força do exercício da dominação por parte do adulto, isso pode implicar numa negação do ato de criar que é natural da criança (SALLES, 1984, p. 45).

De acordo com o autor o exercício da fantasia é para a criança uma possibilidade de libertação para que seus desejos se manifestem e se realizem. Ela se torna ainda mais importante na medida em que permite as crianças expressar simbolicamente tudo aquilo que foi reprimido, através de um processo fluente, natural e sem culpa.

Essa capacidade de inventiva é maior nas crianças por sua sensibilidade diante das coisas que povoam o mundo. As cores, os movimentos, o vento, as folhas das árvores, os sons, os animais, as flores, as formas, o fogo, a água, a terra, a areia, as nuvens, o sol, o céu, as estrelas, a lua e outros tantos elementos representam para a criança um mundo imenso, infinito na surpresa e nas promessas.

Salles (1984) coloca que à medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas, construirá relações e conhecimentos à respeito do mundo em que vive. Aos poucos, a escola, a família, em conjunto, deverá favorecer uma ação de liberdade para a criança, uma sociabilização que se dará gradativamente, através das relações que ela irá estabelecer com seus colegas, professores e outras pessoas.

Para que isso aconteça, a criança não deve sentir-se bloqueada, nem tão pouco oprimida em seus sentimentos e desejos. Suas diferenças e experiências individuais devem, principalmente na escola, ter um espaço relevante sendo respeitadas nas relações com o adulto e com outras crianças. Brincando em grupo

as crianças envolvem-se em uma situação imaginária onde cada um poderá exercer papéis diversos aos de sua realidade, além de que, estarão necessariamente submetidas a regras de comportamento e atitude.

3. METODOLOGIA

Este trabalho apresenta uma revisão bibliográfica feita através de pesquisa com enfoque em fontes bibliográficas extraída de artigos publicados, em revistas especializadas, em livros atualizados, de modo que pôde obter conhecimentos a respeito do papel da inserção do lúdico para o desenvolvimento infantil.

O estudo foi composto por três etapas: observação durante o período de estágio, posteriormente foi realizado uma revisão bibliográfica da literatura e por último uma pesquisa de cunho qualitativo, onde foi feito uma abordagem teórica-metodológica, para constatar a importância de se trabalhar o lúdico, relacionando com a realidade investigada sobre a existência do espaço para o desenvolvimento do lúdico no âmbito escolar, frente ao trabalho das professoras que lecionam nas séries iniciais, dando enfoque ao ensino-aprendizagem atribuído por educadores em suas práticas educativas.

3.2. O Contexto da Pesquisa e local de estudo

Foi realizado o estágio na Escola Estadual Comecinho de Vida, a instituição oferece a clientela as séries iniciais com crianças de faixa etária de compreendida de 04 a 05 anos, nos períodos matutinos e vespertinos atendendo

Áreas de Publicação Ciências naturais, Ciências sociais, Ciências da Saúde, Ciências formais, Ciências exata –

Conselho Editorial, Pareceistas *Ad Hoc* e Consultores sobre compreensibilidade.

cerca de 70 (setenta) alunos. A Unidade Escolar Escola Municipal Nossa Senhora de Aparecida encontra-se localizada na Rua Antonino Fernandes nº 61, bairro Jardim Planalto, com o decreto 636 de 03 de junho de 1992. A instituição funciona nas dependências da Loja Maçônica União e Liberdade, um espaço doado para as atividades escolares, sendo desenvolvidas neste espaço apenas as séries iniciais, jardim e a pré- escola.

3.3. Técnica de Coleta de Dados

Para o delineamento da investigação, foi necessária a utilização de métodos e técnicas. Na definição de Demo (1999, p.45) “método constitui o instrumento básico para atingir os objetivos pré-estabelecidos pelo pesquisador”. Portanto não só os quesitos da pesquisa foram respeitados, como foi de fundamental importância à fase de observação, na fase de enumerar e narrar às circunstâncias nas quais aconteceram os fatos.

Uma técnica de coleta de dados utilizada foi a entrevista semi-estruturada, que segundo Gil (1994, p.67), serve para obtenção de informações qualitativas sobre um determinado contexto. Esse método requer um planejamento prévio e habilidade do entrevistador. O desenvolvimento de um roteiro para entrevista deve considerar alguns aspectos, tais como: adaptar a linguagem ao nível do entrevistador, evitar questões longas e manter o referencial básico.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS:

Figura 1. Sobre as brincadeiras se estão incluídas nas atividades de sala de aula.



Áreas
Ciência
Conse

da Saúde, Ciências formais,
nsibilidade.

Fonte: Leite, 2010

Quando questionadas as professoras se as brincadeiras estão incluídas nas atividades desenvolvidas em sala de aula, colocaram: (...) *Sim, é um instrumento indispensável no desenvolvimento e na vida das crianças, outra respondeu (...) brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e até mesmo confere habilidades e por fim outra contribui complementando (...) são atitudes que faz despertar o gosto pela vida e leva os mesmo a enfrentarem os desafios que possam surgir durante as brincadeiras utilizadas naquele momento.*

Percebe-se que o brincar faz parte do cotidiano destas educadoras, desenvolvem atividades que propiciam uma experiência de enriquecimento, em que envolve a criança por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

Para Santos (2002), as ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias que se juntam com materiais simbólicos.

Assim elas não são apenas brincadeiras soltas, sem sentido, faz parte de um rol de atividades complementares, não importa apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita aos alunos em processo de formação para quem a vivencia, momentos de encontro consigo e

com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e construção do conhecimento.

Figura 2. Sobre a existência de espaço na escola para fazer as brincadeiras.



Fonte: Leite, 2010

Quando as entrevistadas foram questionadas sobre a existência de espaço físico para realizarem as brincadeiras, foram unânimes as respostas: (...) *existe sim, algumas podem ser desenvolvidas até mesmo em sala de aula, a criatividade dos professores conta muito neste processo.* Outra respondeu (...) *a maioria das escolas hoje estão até bem equipadas com a disposição de brinquedoteca e outros espaços que facilitando muito essa troca de experiência.* Na fala de outra professora (...) *o lúdico quando trabalhado pela imaginação da criança, abre novas possibilidades para a criança interpretar melhor sua realidade.* Assim, podemos afirmar que as brincadeiras nesta escola fazem parte do processo de construção do conhecimento dessas crianças, pois as professoras abrem espaços para a criança soltar sua imaginação através do lúdico.

As escolas tradicionais, que centram seus ensinamentos na transmissão de conteúdos, não comportam um modelo lúdico. As brincadeiras conforme Kishimoto (2001) analisa, se configura como possibilidade da criança forjar novas formas conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base par a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que o Brincar seja uma grande fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

Figura 2. Sobre as considerações das professoras em relação ao lúdico para a aprendizagem.



Fonte: Leite, 2010

As entrevistadas responderam que consideram o lúdico (...) *muitos sim, mas às vezes não colocamos em prática. (...) nós devemos e precisamos tomar consciência disso, o lúdico não deve ser visto apenas como desenvolvimento ou brincadeira para gastar energia, (...) o brincar e o jogar são atos importantes á saúde física, emocional e intelectual da criança, através do lúdico desenvolve-se a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa, auto-estima da criança, criatividade, levantamento de hipótese etc.* As educadoras são de opiniões

Áreas de Publicação Ciências naturais, Ciências sociais, Ciências da Saúde, Ciências formais, Ciências exata –

Conselho Editorial, Pareceistas *Ad Hoc* e Consultores sobre compreensibilidade.

favoráveis sobre o importante papel que o brincar tem na vida dos alunos, e acreditam que (...) *o educar caminhando juntos no mesmo processo de aprendizagem de nossas crianças.*

Vygotsky (1999) revela como o lúdico trás resultado de aprendizagem, e dependendo das ações desenvolvidas pelos professores, voltada para o sujeito social criança, as brincadeiras como metodologia curricular, possibilita à criança base para subjetividade e compreensão da realidade concreta.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos objetivos propostos durante a realização da pesquisa, nos dados e resultados obtidos e na fundamentação teórica, foi possível chegar às seguintes conclusões: o estudo realizado oportunizou durante a fase do desenvolvimento do estágio, no período de observação ao conhecimento da escola, a forma com que os professores desenvolve suas atividades, tanto em sala de aula como fora desse espaço,

As atividades que as professoras desenvolvem durante o processo de ensino e aprendizagem, foram constatadas que propicia a vivência do lúdico, às vezes através de uma simples brincadeira, um jogo, recortes e colagem ou qualquer outra atividade. Ainda falta muito investimento por parte da direção neste sentido, mas a dinâmica de integração grupal por parte das educadoras, o trabalho em equipe favorece esses ricos momentos.

Para que realmente o lúdico faça parte do desenvolvimento infantil, é necessário que os professores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo do ensino e aprendizagem, mediando os conhecimentos através da brincadeira, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa.

Portanto, no contexto escolar, ao ensinar os professores devem propor brincadeiras como aprendizagem, aproximar-se do trabalho. O ensino relacionado com o brincar, transforma-se num instrumento pedagógico na Educação, vai favorecer a formação da criança para cumprir seu papel social, e mais tarde de adulto. Na prática pedagógica, a ênfase dada à formação lúdica de ensinar através de atividades dinâmicas e desafiadoras, vai despertar na criança sujeito-aprendiz o gosto e a curiosidade pelo conhecimento.

5. REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRIEDMAM, Adriana (et alli) , São Paulo. Editora. Scritta. 1992

KISHIMOTO, T.M. *Educação e Pesquisa*. São Paulo, 2001.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, *Brincar prazer e aprendizado* , Petrópolis, RJ: Vozes- 2003

MOURA, *Musicalizando Crianças – Teoria e Prática da Educação Musical*-São Paulo: Ática. 2005.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*, Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1978.

SALLES, Paulo Oliveira de. *O que é brinquedo*, Editora Brasiliense. 1989

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Rio de Janeiro ed. Vozes Petrópolis 2002.

VYGOTSKY. *A formação social da mente*, São Paulo. Editora. Scritta. 1999