



Universidade
Estadual de
Londrina

CRISTIANE MARIA PEREIRA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

LONDRINA
2009

CRISTIANE MARIA PEREIRA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual de Londrina.

Orientador(a): Prof^a. Ms. Beatriz Carmo Lima
de Aguiar

LONDRINA
2009

CRISTIANE MARIA PEREIRA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual de Londrina.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof^a Ms. Beatriz Carmo Lima de Aguiar.
Universidade Estadual de Londrina

Prof^a Ms. Andréia Maria Cavaminami Lugle.
Universidade Estadual de Londrina

Prof^a Ms. Cassiana Magalhães Raizer.
Universidade Estadual de Londrina

Londrina, ____ de _____ de 2009.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus, em primeiro lugar, a minha mãe e ao meu irmão, por estar sempre presente quando eu necessitei, sem eles não seria possível.

AGRADECIMENTO

A Deus primeiramente (posso tudo, naquele que me fortalece).

A minha mãe Leonor e meu irmão Sidnei, pela força financeira, carinho e amor que sentem por mim.

Ao meu pai José Pedro, por ter me ajudado financeiramente nesses quatro anos, obrigada.

As amigas que formei durante estes quatro anos de faculdade, algumas eternas.

A Valani e a tia Alcione, sem comentários, obrigado por tudo.

A Deinha, Camy, Leda, Nega, Xandona, Bruna, Frank, Paraíba, Gabriel, Jaque, Thiago, David, Débora, Bruna, Vânia, Dulcene, Cláudia, Luis, Flávia, Letícia, Nathi, Andréia, amigos de sempre e para sempre.

A professora e orientadora Beatriz, pela orientação e paciência com a minha pessoa.

PEREIRA, Cristiane Maria. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2009. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2009.

RESUMO

Este trabalho discute a importância do lúdico na educação infantil. Refere-se a uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa em que se objetivou compreender como as brincadeiras infantis podem ajudar no processo de aprendizagem da criança. O estudo permitiu enfocar um breve estudo histórico de como surgiu e se desenvolveu a concepção de infância, mostrando suas relações com as configurações sociais, e ao modo como ainda hoje a criança é vista, também trás a relação do brincar antigamente e hoje. Apresenta à conceituação do lúdico e sua abrangência nos termos jogo, brinquedo, brincadeira e brincar, para melhor compreensão destes e discute a importância da organização dos espaços das instituições de educação infantil, de maneira que promovam as crianças situações lúdicas, onde estas possam encontrar um ambiente desafiador, estimulante, motivador, que lhes permita a aprendizagem. Nesta abordagem podemos constatar que a aprendizagem ocorre de forma lúdica, através das vivências, da interação com objetos criados historicamente e no âmbito escolar. A pesquisa apresentou também a necessidade do professor ser mediador na aprendizagem da criança e de como ele deve organizar os ambientes da instituição de educação infantil.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Infância.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 COMO A INFÂNCIA TEM SIDO PENSADA HISTORICAMENTE.....	10
1.1 DIFERENTES MODOS DE BRINCAR NO DECORRER DO TEMPO.....	13
2 CONCEITUANDO ALGUNS ELEMENTOS: JOGO, BRINQUEDO, BRINCAR E BRINCADEIRA	20
2.1 JOGO	21
2.1.1 Característica do Jogo.....	22
2.1.2 O Jogo na Educação	25
2.1.3 Brinquedo	26
2.1.4 Brincadeira	28
2.1.5 Brincar.....	31
3 - A ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	33
3.1 FUNÇÃO DO PROFESSOR NA ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS.....	37
3.1.1 Ambientes e Tipos de Espaços	38
3.1.2 Cantos.....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS.....	47

INTRODUÇÃO

O presente trabalho dedica-se ao estudo da importância do lúdico na educação infantil, buscando uma perspectiva de desenvolvimento e aprendizagem da criança. Uma vez que entendemos que os brinquedos e as brincadeiras são fundamentais e servem como suporte para que a criança atinja o desenvolvimento integral.

A motivação para realizar esta pesquisa, se deu a partir do momento que eu, enquanto educadora, me deparei com a dificuldade de estar no 1º ano de faculdade e assumir uma turma de maternal, com a faixa etária de dois a três anos. Na ocasião eu não tinha nenhuma experiência.

Ao vivenciar a situação relatada acima, através de pesquisas e orientações da coordenadora do Centro de Educação Infantil, comecei a trabalhar de forma lúdica com o currículo que me passaram. Ao executar um trabalho diário com as crianças, pude perceber claramente a grande capacidade que elas têm de imaginar, representar e aprender.

Assim ao observar as crianças de três anos e a relação delas com o lúdico surgiu o interesse de verificar como o fator ensino aprendizagem ocorre também com as crianças de cinco e seis anos e qual a influência do lúdico nesta faixa-etária.

Neste contexto surgiu o problema da pesquisa, isto é, como o lúdico contribui para o processo ensino – aprendizagem da criança?

De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 107).

O lúdico demonstra sua importância no desenvolvimento infantil e dentro da educação como uma metodologia que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo ensino aprendizagem, tendo em vista que é particularmente poderoso para estimular a vida social e o desenvolvimento construtivo da criança.

Potencializando o lúdico, o educador poderá explorar as habilidades da criança melhorando a auto-estima, sua capacidade cognitiva, propiciando assim um melhor desenvolvimento para ela.

Acreditamos que os professores têm uma atitude intencional ao educar. A observação lhe permite conhecer a criança com quem trabalha, mas para

que possa fazer do brincar uma forma de aprender, ele deve estar preparado para fazer isso.

Hoje o fator lúdico vem ao encontro das perspectivas do educador, procurando facilitar o processo de aprendizagem.

De acordo com Dallabora e Mendes (2004, p. 111) as atividades lúdicas “necessitam ser estudadas por educadores para poderem utilizá-las pedagogicamente como uma alternativa a mais a serviço do desenvolvimento integral da criança”. Assim através do lúdico o educador irá proporcionar um ambiente facilitador para o desenvolvimento da criança.

Podemos entender que o lúdico é o brincar espontâneo das crianças, onde nesse momento elas podem se realizar em sua imaginação.

É brincando que as crianças constroem conhecimentos e desenvolvem atenção, agilidade, associação, coordenação motora, etc. Ao brincar, as crianças ativam sua imaginação, criam sua própria maneira de brincar, desenvolvem-se sem perceber, o que contribui primordialmente para sua autonomia e personalidade (MANES; BONIN, 2004, p. 85).

Deste modo, através do lúdico pode-se adquirir conhecimentos e o professor deve estar ciente da importância deste elemento para a vida da criança.

A metodologia utilizada neste estudo tem um caráter bibliográfico juntamente com a pesquisa documental de abordagem qualitativa, fundamentada na análise de livros, revistas, artigos. Tendo como base autores que defendem o lúdico como uma fonte de aprendizagem e de grande importância na educação infantil, estaremos fazendo uma análise minuciosa do que for encontrado sobre o assunto, concentrando atenção em todos os artifícios utilizados nos textos como a importância do lúdico, suas contribuições no aprendizado das crianças e a organização do ambiente na escola.

Com essa análise, chegaremos assim ao objetivo proposto da pesquisa que é compreender como as brincadeiras infantis podem ajudar durante o processo de ensino-aprendizagem.

Desta forma o trabalho está estruturado da seguinte maneira.

No primeiro capítulo apresenta-se um breve levantamento histórico da concepção de infância, como esta era pensada no século XIII, até hoje século XXI e as mudanças que ocorreram em relação à concepção de infância no decorrer

da história. Apresentam-se também as formas de brincadeiras das crianças antigamente e hoje. Surgem alguns questionamentos, como por exemplo: como elas brincam na atualidade? Em relação aos avanços tecnológicos, eles influenciam na forma de brincar das crianças?

No segundo capítulo conceituamos a abrangência do lúdico em seus termos, brincar, jogos, brincadeira e brinquedo, para compreendermos que todos estão interligados e são essenciais para o desenvolvimento da criança.

No último capítulo apresentamos a importância da organização do ambiente escolar, sendo necessário que ele de maneira lúdica, proporcione o aprendizado das crianças de maneira prazerosa. Apontamos algumas sugestões de como o professor pode organizar as salas, apresentamos também algumas opções de cantos lúdicos, como um dos recursos para a aprendizagem das crianças.

CAPÍTULO 1

COMO A INFÂNCIA TEM SIDO PENSADA HISTORICAMENTE

A história da humanidade tem mudado na medida em que encontra novos conhecimentos e tecnologias, assim como as transformações da humanidade o conceito de infância foi se modificando desde seu surgimento até os dias atuais.

Kramer (2007, p. 14) diz que: “a noção de infância surgiu com a sociedade capitalista, urbano-industrial, na medida em que mudavam a inserção e o papel social da criança na sua comunidade”.

Partindo do princípio de que em cada momento da história a infância teve um significado diferente e a valorização e os sentimentos atribuídos a esta nem sempre existiram da forma como é hoje concebida, é necessário elaborar uma retrospectiva histórica, muito que brevemente, sem deixar de considerar a “atenção para o fato de que existem infâncias e não infância, pelos aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos que envolvem essa fase da vida” (NASCIMENTO, 2007, p. 27).

Portanto, o conceito de infância e o sentimento de infância foram construídos ao longo do tempo, acompanhado pela visão do adulto e pela sociedade da época.

Philippe Ariès (1981) analisa as transformações que ocorreram em relação à infância baseado na arte e cultura das épocas e principalmente ligado a família.

Na sociedade medieval, que tomamos como ponto de partida, o sentimento da infância não existia – o que não quer dizer que as crianças fossem negligenciadas, abandonadas ou desprezadas. O sentimento da infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem (ARIÈS, 1981, p. 156).

Percebe-se que não havia diferenciação dos adultos e crianças neste período: “no mundo das fórmulas românticas, e até fim do século XIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens de tamanho reduzido” (ARIÈS, 1981, p. 51). A criança era vista como um adulto em

miniatura executava as mesmas atividades dos mais velhos, deixando assim transparecer que o sentimento de infância não existia, os adultos se relacionam com as crianças sem discriminações, todos os tipos de assuntos eram tratados em sua frente, até mesmo as roupas, vestimentas que as crianças usavam, eram uma réplica da roupa dos adultos.

[...] o traje da época comprova o quanto a infância era tão pouco particularizada na vida real. Assim que a criança deixava os cueiros, ou seja, a faixa de tecido que era enrolada em torno de seu corpo, ela era vestida como os outros homens e mulheres de sua condição. (ARIÈS, 1981, p. 69)

Assim, na Idade Média podemos perceber que a criança fazia parte da família e era vista como um adulto, sem distinção de seus afazeres. As crianças eram ensinadas a se comportar como adultos, como se o importante fosse que a criança crescesse rápido para que pudesse entrar na vida adulta logo.

Tanto que na Idade Média é possível observar nas representações artísticas da época “que a criança já fazia parte de uma família, porém não recebia nenhuma atenção diferenciada em relação aos pais. Não há pinturas que representem a mesma isolada dos demais ou em situações de brincadeira ou atividades infantis” (SOARES, 2001, p. 10). Nota-se que as crianças estão sempre representadas entre os adultos, às famílias.

Entre os séculos XIII e XVI da história, os índices de mortalidade infantil eram grandes, porque as condições de higiene e saúde eram quase que inexistentes. É possível perceber nessa passagem o quanto a criança era algo que não deveria ser lembrado, “ninguém pensava em conservar o retrato de uma criança que tivesse sobrevivido e se tornado adulta ou que tivesse morrido pequena” (ARIÈS, 1981, p. 56). Assim as crianças que sobreviviam que eram sadias, eram mantidas por questão de necessidade para ingressar na vida adulta, mas a mortalidade também era aceita com naturalidade.

As mudanças com relação ao cuidado da criança ocorreram no século XVII, um período marcado pelas fortes mudanças sociais, culturais e políticas, referente ao grande crescimento do comércio, que fez com que a criança se tornasse centro de interesse dos adultos. A criança começa a ser bem tratada, cuidada, acontece à inserção da criança na escola para uma formação adequada, um ambiente específico para o ensino.

A escola substitui a aprendizagem como meio de educação. Isso quer dizer que a criança deixou de ser misturada aos adultos e de aprender a vida diretamente, através do contato com eles (ARIÈS, 1981, p. 11).

Notamos que a educação das crianças tinha o objetivo de corrigir, tendo como sua principal característica o fato “de corrigir e educar as crianças para o caminho do bem” (SOARES, 2001, p. 13). As mudanças ocorridas fizeram com que as famílias se preocupassem então com a educação de seus filhos.

A partir da Revolução Industrial no século XVIII, surge uma nova concepção de infância. A criança é tratada diferentemente, tinha-se amor, piedade e dó por elas, esta época é “marcada pela transformação tecnológico - científica e pelas mudanças ético - político - sociais cumpriu todos os requisitos para efetivar a conquista do último salto na educação da criança, legitimando-a, de fato, como figura social” (CARVALHO, 2003, p. 49).

Logo após a Revolução Industrial, surgem as primeiras instituições educacionais como alternativas para as mães trabalhadoras. Os adultos passam a ver a criança com outro olhar. Eles “compreenderam a particularidade da infância e a importância tanto moral como social e metódica das crianças em instituições especiais, adaptadas a essas finalidades” (ARIÈS, 1981, p. 193). A criança passa a ser vista como sujeito social e sujeitos de direitos passam a ser alguém que precisa ser cuidada, escolarizada e preparada para uma atuação futura. Ela a partir desse momento passa a “viver a sua infância em termos biológicos, psicológicos e lúdicos, mas sempre com a condição de que tudo se desenvolva dentro da instituição familiar ou escolar” (CARVALHO, 2003, p. 49).

Foi a partir da inclusão das crianças nas instituições de ensino que a infância passa a ter outro olhar, a criança começa a ser vista como indivíduo social, e a família tem preocupação com a saúde e sua educação e assim surgem apontamentos em relação aos direitos das crianças e suas potencialidades.

Sendo assim, Kramer (apud CARVALHO, 2003, p. 50) aponta que “a criança não é um adulto incompleto, não é um pedaço inacabado de uma seqüência de etapas. Ela é sujeito social e histórico, real, cidadã, pessoa gente”.

Portanto a criança é um ser que tem uma identidade, é digna de respeito, ela é composta de sentimentos. Assim, a partir do século XVIII, a criança

passa a ter um papel central nas preocupações da família e da sociedade, ganhando reconhecimento pelos seus direitos e espaços até nos dias de hoje.

Após este breve levantamento em relação à história da infância, partiremos para o próximo ponto, no qual será enfatizado a questão da infância pensada nos dias de hoje e a relação com o brincar, refletindo sobre como as crianças brincavam e como brincam, destacando um pouco do que mudou no decorrer dos tempos.

1.1 DIFERENTES MODOS DE BRINCAR NO DECORRER DO TEMPO.

Partindo do ponto de que após o século XVIII as crianças foram ganhando seus espaços e adquirindo direitos entre a sociedade, vamos enfatizar a questão do brincar. Neste contexto, aparecem alguns questionamentos: Como as crianças brincam hoje e como brincavam antigamente? Quais as mudanças sofridas devido aos avanços tecnológicos? As condições sociais e econômicas influenciaram na cultura e nos modos de brincar das crianças? O quanto é importante nesta fase da infância o contato com o lúdico para o seu desenvolvimento?

Vital Didonet (199--, p. 93) diz que: “a criança é um todo orgânico, físico e psicológico... tudo o que ela faz, ela o faz com seu corpo, seus sentimentos e com a inteligência de que dispõe”.

É por isso que devemos sempre proporcionar para o crescimento e das crianças o contato com o brincar, aonde através da brincadeira elas vão se relacionar com elas mesmas e com os outros e também vão adquirir valores a cultura, e aos costumes da sociedade na qual estão inseridas. O contato com o lúdico irá assim contribuir no desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas na vida das crianças.

Crepaldi (apud MOYLES, 2006, p. 176) fala sobre a contribuição do brincar na vida da criança:

[...] O brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmos e em suas capacidades e, em situações sociais, ajuda-os a julgar as muitas variáveis presentes nas situações sociais a ser empático com os outros. Ele leva as crianças e os adultos a

desenvolver percepções sobre as outras pessoas e a compreender as exigências bidirecionais de expectativa e tolerância. As oportunidades de explorar conceitos como liberdade existem implicitamente em muitas situações lúdicas, e eventualmente levam a pontos de transposição no desenvolvimento da independência. Em um nível mais básico, o brincar oferece situações em que as habilidades podem ser praticadas, tanto físicas quanto mentais e repetidas tantas vezes quanto for necessário para a confiança e ao domínio. Além disso, ele permite a oportunidade de explorar os próprios potenciais e limitações.

Percebe-se então o quanto é fundamental na infância proporcionar para a criança a oportunidade de estar em contato com a ludicidade, porque através da imaginação, fantasia a criança descobre coisas novas a cada dia sobre o mundo que a rodeia. “Brincando a criança internaliza os conhecimentos de sua cultura e desenvolve as relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e a conhecer os outros” (PASCHOAL, 2001, p. 10). As crianças são produtoras de cultura, a partir das relações sociais que elas estabelecem com os adultos, elas reproduzem através de sua imaginação, desejos.

Nesta mesma direção Faria (apud MARTINS FILHO, 2005, p. 19) escreve que:

O fato da criança não falar ou não escrever ou não saber fazer as coisas que os adultos fazem transformam-na em produtora de uma cultura infantil, justamente através dessas especificidades. A ausência, a incoerência e a precariedade características da infância, em vez de serem falta, incompletude, são exatamente a infância.

Partindo do pressuposto de que “as culturas infantis de hoje não são iguais às culturas infantis de ontem, porque se manifestam e se estruturam em outro tempo e espaço, com outro formato e conteúdo” (BARBOSA, 2008, p. 8), podemos dizer que temos várias infâncias, e assim ver que as formas como as crianças brincavam e brincam também foram se modificando. Veremos como as brincadeiras de ontem, bem como as de hoje, foram se modificando.

Podemos dizer que existem infâncias tristes e infâncias alegres, infâncias marcadas pelas guerras, pela pobreza e tantos outros fatores sociais e econômicos. Mas não podemos esquecer-nos daquela infância feliz, cheias de brincadeiras gostosas e prazerosas.

Como diz Teles (1997, p. 9) em relação às brincadeiras felizes de gerações passadas:

De um tempo em que subíamos nas árvores para colher jabuticabas, amoras, mangas, laranjas, pitangas, romã, etc. Em que andávamos a cavalo na roça; colhíamos ovos, nos matos; brincávamos de roda, de pique, de chicotinho queimado, de boneca, de “farweste”, de médico, de papai e mamãe, bombeiro, professora...

Essas eram algumas dentre tantas outras brincadeiras que víamos as crianças brincarem, um tempo em que sítios e chácaras faziam parte da vida delas. Era um tempo, em que as crianças brincavam livremente nas ruas.

Entendemos que o brincar é uma fonte essencial para o desenvolvimento da criança, este a coloca em contato com o outro e assim ela aprende a respeitar o próximo e a se socializar.

Vemos que com o passar do tempo, o brincar nas ruas, as atividades como subir em árvores, pular corda, jogar betes, dentre muitas outras brincadeiras, estão cada vez mais escassas. Notamos que essas brincadeiras foram substituídas por outras. O que observamos muitas vezes são nossas crianças assistindo televisão, jogando em computadores ou videogames como forma de preencher o tempo em que ficam sozinhas em casa.

Essas mudanças se deram “principalmente, com as transformações no mundo do trabalho, quando a sociedade tem que se adaptar à nova realidade do mercado e da produção” (OLIVEIRA, 2008, p. 81), a humanidade vive em um mundo de milhares de informações disponível e são movimentadas pela via de produção e consumo, influenciando na vida e cultura das crianças, onde a cada dia elas estão sendo influenciadas pelo consumo de brinquedos industrializados, roupas, pelo mundo da informatização.

OLIVEIRA (2008, p. 81) fala da influência do consumo que a sociedade atribuiu para o mundo das crianças:

Essa sociedade apela, incansavelmente, para o consumo, criando, no indivíduo, a necessidade de consumir mercadorias. Para o público infantil, os brinquedos industrializados são referências marcantes, além de outros acessórios, como roupas de marcas, enlatados, CDs infantis etc. No caso dos brinquedos, estes já estão prontos, fazem toda a simulação (choro, som, movimento) e a criança apenas permanece frente ao brinquedo passivamente, olhando e observando como expectadora.

Neste contexto a cultura do consumo tem moldado o campo social, construindo desde muito cedo na criança e no adolescente a experiência do consumo. Assim brinquedos e jogos industrializados, informatizados fazem parte da

vida destas e o meio pelo qual isso acontece é pela mídia que invade nosso cotidiano, um exemplo é a televisão que “transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente, sua cultura lúdica” (BROUGÈRE, 1995, p. 50).

Postman (1999) em “O desaparecimento da infância” parte de um ponto interessante para analisar as transformações e costumes na cultura, sendo que a razão que levou a indiferenciação entre as crianças e os adultos, partiu por consequência das invenções de tecnologias comunicativas como a TV, telefone, rádio e computador. Como exemplo ele cita a televisão, afirmando que ela está disponível a todos independente da classe ou idade, “na TV, tudo é para todos” (POSTMAN, 1999, p. 93).

Postman (1999, p. 94), aponta também má influência da mídia na vida da criança: “O novo ambiente midiático que está surgindo fornece a todos, simultaneamente, a mesma informação. [...] a mídia eletrônica acha impossível reter quaisquer segredos. Sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como infância”.

Neste contexto, para Postman (1999) deve haver segredos entre adultos e crianças, se a criança tem acesso a tudo, tanto dito como mostrado pelas imagens, não há diferenciação então entre eles, são todos tratados como iguais e isso consequentemente leva a criança a fazer parte de um mundo influenciado também pela produção e consumo, e o que interliga a via de consumo da criança é a mídia. Está “constitui um dos meios mais influentes para despertar o desejo de se consumir determinado produto. A criança é a principal vítima dessa violência [...]” (OLIVEIRA, 2008, p. 83). A criança se torna vítima pelo fato de que a mídia lhe apresenta brinquedos industrializados, roupas, calçados, CDs dentre outros, tais produtos aguçam a criança ao consumo.

Deste modo, devido às mudanças na realidade econômica e também tecnológica, podemos entender porque as brincadeiras de antigamente como as de roda e de rua foram substituídas por jogos eletrônicos e brinquedos industrializados.

Postman (1999, p. 145) fala sobre o olhar que o adulto tem apresentado sobre o brincar das crianças:

O que temos aqui é o surgimento da idéia de que não se deve brincar só por brincar, mas brincar com algum propósito externo, como renome, dinheiro, condicionamento físico, ascensão social, orgulho nacional. Para adultos, brincar é coisa séria. A medida que a infância desaparece, desaparece também a concepção infantil de brincar.

Neste contexto muitas vezes por causa do grande crescimento das cidades, dos pais que têm que trabalhar, acaba-se atribuindo atividades, responsabilidades muito cedo as crianças, “a responsabilidade da vida começa bem cedo para elas e pode ser simbolizada pela pesada mochila, que carregam nas costas, ainda tão novas!” (TELES 1997, p. 10).

Na verdade, as crianças são inseridas em atividades que ocupam totalmente seu tempo, como cursos de línguas, balé, escolinhas de natação, futebol, basquete, dentre tantas outras.

OLIVEIRA (2008, p. 84) comenta sobre os fatores que levaram as crianças a terem essas responsabilidades.

[...] antes, brincar na rua, no quintal, nas praças era comum, hoje, já não é um acontecimento raro e, quando existe, apresenta-se como vulnerabilidade à violência e ao perigo. A nova estrutura social já não admite tal prática, uma vez que o aumento do número de carros nas ruas, que provoca stress e ausência de responsabilidade dos motoristas, impede a ação nos moldes de momentos históricos anteriores. Para que as crianças não corram riscos, os adultos preferem ocupá-las com computadores, videogames, televisão ou as colocam em instituições educativas em período integral.

As mudanças na realidade da sociedade repercutem diretamente na vida das crianças, pois estão cada vez mais cedo sendo introduzidas em atividades extras, inseridas em instituições de ensino que passam a ter a responsabilidade de cuidar e educar, e é neste ambiente que elas terão o primeiro contato com a escola, em seu período de infância.

A nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/96 (BRASIL, 1996) apresenta no artigo 29 a função da Educação infantil:

A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem por finalidade o desenvolvimento integral da criança de até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, contemplando a ação da família e da comunidade.

Portanto, a Educação Infantil, em especial os Centros de Educação Infantil, vão proporcionar as crianças, o contato com outras da mesma idade, estas assim aprenderão a compartilhar, dividir com os amigos novas experiências, encontrando um ambiente prazeroso e lúdico, onde poderão aprender com as crianças de sua idade a se socializarem.

[...] é dever dos Centros de Educação Infantil garantir um ambiente acolhedor, uma relação harmoniosa, um espaço rico de experiências e de objetos que elas possam ver, pegar, morder, bater iniciando, com eles, a sua experiência de tateio no mundo (PASCHOAL; BATISTA; MORENO, 2008, p. 15).

Os Centros de Educação Infantil devem garantir que as crianças explorem todos os ambientes existentes no local, possibilitando uma interação entre todos, entre adultos e crianças. Devem fazer com que o brincar seja o elemento fundamental na instituição, ou seja, a criança “brincando, ela explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto-realiza” (TELES 1997, p. 14).

Torna-se necessário que os educadores juntamente com os pais, entrem em consenso sobre a grande importância da infância e que tentem resgatar valores, costumes na vida da criança.

Há necessidade de resgatar uma infância com alma, com essência, com significado, aquela na qual as pequenas e simples atitudes, momentos, gestos, sabores, brinquedos, cantos, histórias, pinturas, produções, toques e olhares sejam significativos, valorizados. Uma infância na qual haja uma preocupação em se deter o outro, ouvi-lo profunda e verdadeiramente. Uma infância na qual o ser humano esteja sensível e voltado às manifestações de carências, agressividade, dificuldades, interesses, desejos, conflitos, ao significado dos gestos, do espaço, das produções artísticas, das dificuldades, do significado oculto das brincadeiras das crianças. (FRIEDMANN, 2005, p.73)

Portanto a forma como a criança se desenvolve se caracteriza pela cultura, costumes e valores que ela adquire no contexto em que está inserida. As formas de brincar e os brinquedos também vão se modificando no decorrer da história. Mesmo diante destas mudanças se percebe o quanto o lúdico é indispensável e deve estar presente na vida da criança. “Brincar, porém, se coloca

num patamar importantíssimo para a felicidade e a realização da criança, no presente e no futuro” (TELES, 1997, p. 13).

Sendo assim, no próximo capítulo apresentaremos o conceito de jogo, brinquedo, brincadeira e lúdico, para compreender como estes elementos podem ser estimulantes para o desenvolvimento da criança.

CAPÍTULO 2

CONCEITUANDO ALGUNS ELEMENTOS: JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E BRINCAR.

Entendemos que é na infância o momento em que a criança tem a oportunidade para poder brincar, jogar, enfim que ela tem o contato com mais intensidade com o lúdico. Podemos nos questionar: mas o que vem a ser o lúdico?

De acordo com Almeida (2008, p. 1) o “lúdico tem sua origem da palavra latina “ludus” que quer dizer jogo. Se achasse confirmado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao momento espontâneo”.

Deste modo, lúdico compreendem o brincar, as brincadeiras, o jogo, todo o ato que a criança faz de forma voluntária, onde ela vai desenvolver a sua criatividade, seu raciocínio e aumentar seus conhecimentos.

A evolução semântica da palavra lúdico não parou apenas nas suas origens e acompanha as pesquisas de psicomotricidade. “O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial da Psicofisiologia¹ do comportamento” (ALMEIDA 2008, p. 1).

Sendo assim, através do lúdico o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino aprendizagem, motricidade e sua auto-estima.

Portanto o lúdico tem também um intuito de educar, ensinar de uma maneira em que a criança estará se divertindo e interagindo com os outros.

MALUF (2007, p. 9) atribui contribuição ao lúdico em relação ao crescimento pessoal do indivíduo, dizendo que:

A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, através do brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente.
É só acreditar, fazendo do brincar momentos de grandes conquistas!

¹ **Psicofisiologia:** Também chamada de fisiopsicologia é o estudo das relações entre fenômenos psíquicos e fisiológicos. A Psicofisiologia estuda a base fisiológica das funções motoras, especialmente no que se refere ao equilíbrio, à coordenação motora e ao mecanismo de execução dos movimentos. <http://pt.wikipedia.org/wiki/psicofisiologia>

O contato com o lúdico torna a aprendizagem mais prazerosa e desenvolve habilidades na criança como, por exemplo, a autonomia.

Vale ressaltar que o professor que opta em trabalhar de forma lúdica, deve respeitar sempre as fases de desenvolvimento de cada criança, adequando o ambiente escolar e as brincadeiras de acordo com a faixa-etária da criança, proporcionando um ambiente facilitador de aprendizagem e prazer ao brincar.

Para melhor entender a abrangência do lúdico conceituarei os termos jogo, brinquedo, brincadeira e o brincar, para que possamos ver o quanto esses elementos podem influenciar no ensino aprendizagem da criança e o quanto estes elementos são indispensáveis na infância.

2.1 JOGO

Tentar definir jogo não é uma tarefa fácil, pois cada pessoa pode entendê-lo de modo diferente. A palavra jogo vem desde situações como uma disputa de uma partida de xadrez, que é algo super elaborado e exigem regras, como um simples fato de uma criança estar brincando com uma boneca, onde as regras quem dita é ela por uma experiência já vivida. Segundo Kishimoto (1999, p. 15): “A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-los”. Deste modo, cada ação que se toma diante de uma modalidade lúdica pode ter várias interpretações, tanto quanto sendo jogo ou não.

Essas várias interpretações que se tem do jogo são atribuídas com o passar dos anos, pois temos que levar em consideração as vivências sociais e de cultura de cada época, porque cada sociedade construiu a imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida. Neste contexto, Kishimoto (1999, p. 16) atribui ao jogo dois termos importantes: “o sistema de regras e um objeto”.

Sistema de regras, onde há uma estrutura seqüencial que dá uma especificação a sua modalidade e direcionam as ações do jogador que ao mesmo tempo, desenvolve uma atividade lúdica. *O objeto*, que é o material concreto empregado na brincadeira, que pode ter várias origens de fabricação, ser de madeiras, metais, papel e outros (KISHIMOTO, 1999, p. 16).

Entendemos que com os dois termos citados, podemos ter uma breve compreensão de jogo. Mas iremos ainda falar deste e suas características e sobre o jogo na educação, podendo assim, compreender melhor o seu significado.

2.1.1 Características o Jogo

Existem muitas caracterizações em relação às manifestações que envolvem o contexto do jogo, onde muitos autores como Kishimoto (1998), Maluf (2007), Brougère (1998), Teles (1997), dentre outros, refletiram sobre essas características. Sendo assim, as várias opiniões nos levam a crer que é indispensável à presença do jogo nos espaços educativos, proporcionando uma aprendizagem social.

Huizinga (apud KISHIMOTO, 1998, p. 3) exclui o jogo dos animais e aponta as características relacionadas aos aspectos sociais: “o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não-sério” da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e espaço”.

Para compreender os aspectos sociais é importante que saibamos quais as suas finalidades, sendo assim, apresentaremos o que cada termo significa.

O prazer demonstrado pelo jogador, esta é uma das grandes marcas, o prazer de jogar, pois quem define se está ou não sendo prazeroso o jogo, são os participantes dessa situação.

O caráter não sério da ação, não quer dizer que a criança não esteja levando a sério a atividade em que está envolvida. A seriedade da criança vem acompanhada de risos, gestos alegres, o que não deixa de ser uma ação séria neste momento.

A liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, apresenta a atividade voluntária do ser humano, onde o imaginário faz parte desse momento em que a criança sai da realidade da vida cotidiana.

A existência de regras, todos os jogos apresentam regras, elas podem ser implícitas, apresentada pelos jogos de faz-de-conta em que as regras são internas. A ação do jogador está relacionada à escolha do personagem

incorporado na brincadeira; as regras explícitas estão sempre presentes na brincadeira e devem ser cumpridas na hora de jogar, como o jogo de xadrez, dama, amarelinha e outros.

Caráter fictício ou representativo merece a atenção de psicólogos que investigam a relação do jogo e as suas representações.

A última característica que Huizinga apresenta segundo Kishimoto (1998, p. 4) é a *limitação do jogo no tempo e espaço*: “há não só a questão da localização histórica e geográfica, mas também uma seqüência na própria brincadeira. Os lances dados numa partida de xadrez não podem ser invertidos, senão o resultado do jogo se altera”.

Outro autor que caracteriza o jogo é Christie (apud KISHIMOTO, 1999, p. 25), ele apresenta critérios para a identificação de jogo.

O primeiro é a não-literalidade, onde a realidade interna predomina sobre a externa. A criança usa algo do real e o transforma com sua imaginação. Por exemplo, ao pegar uma caixa de sapato, ela pode fazer disto um fogão, onde incorpora o papel de uma mãe fazendo comida para seus filhos.

O segundo é o efeito positivo, quando a criança está brincando ela demonstra, expressa, um prazer através do sorriso, deixa evidente a alegria e a satisfação em viver este momento. Deste modo “esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança” (CHRISTIE apud KISHIMOTO, 1999, p. 25).

A terceira é a flexibilidade, é o momento em que a criança na hora da ação do jogo, cria novas situações, resoluções, no qual o ambiente lhe seja propício.

A quarta é a prioridade no processo de brincar, o momento em que a criança está totalmente concentrada na atividade que está exercendo, sem se preocupar com os resultados e efeitos. O seu objetivo neste momento é de somente brincar.

A quinta identificação é a livre escolha, onde o jogo que vai brincar é escolhido espontaneamente pela criança, só assim é caracterizado como jogo, se for induzido pelo professor, passa a ter um caráter de trabalho.

Sexta e última, é o controle interno. Para Christie (apud Kishimoto, 1999, p. 26) “os próprios jogadores determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula de

modo coercitivo, não oportuniza aos alunos liberdade e controle interno.” Sendo assim, passa a ser uma ação direcionada em que predomina o ensino.

Neste contexto, segundo Christie (apud KISHIMOTO, 1999, p. 26):

Os indicadores mais úteis e relativamente confiáveis do jogo infantil podem ser encontrados nas quatro primeiras características: a não-literalidade, o efeito positivo, a flexibilidade e a finalidade em si. Para auxiliar pesquisadores na tarefa de discriminar se os professores concebem atividades escolares como jogo ou trabalho, os dois últimos são os mais indicados. Se a atividade não for de livre escolha e seu desenvolvimento não depender da própria criança, não se terá jogo, mas trabalho.

Expondo deste modo as várias contribuições em relação as características do jogo, Kishimoto (1998, p. 7) mostra os pontos comuns referentes as características e afirma:

Em síntese, excetuando os jogos dos animais que apresentam peculiaridades que não foram analisadas, os autores assinalam pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos jogos: liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o “não-sério” ou efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de seus resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço. São tais características que permitem identificar os fenômenos que pertencem à grande família dos jogos.

São características que podem avançar muito ainda. Pelo fato do tema ser complexo, é importante buscar cada vez mais entendimento para que o professor tenha condições de trabalhar o jogo em diferentes espaços, garantindo a sua presença na prática educativa.

Após a caracterização e as contribuições referentes ao jogo, veremos a definição que se tem em relação ao jogo na educação e as definições de brinquedo, brincadeira e o brincar.

2.1.2 O Jogo e a Educação

A relação do jogo com a educação faz com que se tenham várias indagações sobre sua finalidade. Por exemplo, se o jogo pode ou não ser considerado um material pedagógico. A interpretação que se tem em relação ao jogo, é de que ele pode ser somente o ato de brincar espontaneamente sem objetivo nenhum, ou com uma finalidade para alcançar objetivos e ajudar na formação do indivíduo.

Sendo assim, Kishimoto (1998, p. 14) diz:

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. Um mesmo objeto pode adquirir dois sentidos conforme o contexto em que se utiliza: brinquedo ou material pedagógico.

Neste contexto, é preciso entender a função que o jogo exerce na educação:

Função lúdica, o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente, e *função educativa*, o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (COMPAGNE apud KISHIMOTO, 1998, p. 19).

Deste modo, o jogo apresenta a função lúdica, que ao ser escolhido espontaneamente propicia ao jogador a diversão, o prazer em se estar jogando, ou pode ter o efeito contrário, o desprazer.

Kishimoto (1998, p. 19) apresenta a importância de haver o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa:

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo², resta apenas o ensino.

Para que haja uma ação pedagógica adequada e que se tenha o alcance dos objetivos, o professor deve saber organizar o espaço escolar para que ocorra o uso dos jogos. É necessário saber escolher e selecionar os brinquedos, além disso, ser um professor antes de tudo criativo e que tenha uma boa interação com as crianças.

2.1.3 Brinquedo

O brinquedo é um objeto que a criança utiliza para seu divertimento, no momento da brincadeira, o brinquedo expressa valores culturais e sociais, exerce uma representação simbólica no decorrer de sua história.

Brougère (1995, p. 8) aponta a seguinte característica do brinquedo, além do valor social:

O brinquedo possui outras características, de modo especial a de ser um objeto portador de significados rapidamente identificáveis: ele remete a elementos legíveis do real ou do imaginário das crianças. Neste sentido, o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura.

Deste modo, o brinquedo é um objeto que é capaz de ensinar as crianças, por meio dele elas podem adquirir conhecimento. Notamos que o brinquedo desempenha muitas funções, como o pensamento criativo, desenvolvimento social e emocional, portanto acreditamos que não é apenas um objeto que as crianças usam para se divertir e ocupar o seu tempo.

² Hedonismo: O **hedonismo** (do grego *hēdonē* que significa *prazer*) é uma teoria ou doutrina filosófico-moral que afirma ser o prazer individual e imediato o supremo bem da vida humana. <http://pt.wikipedia.org/wiki/hedonismo>

Os brinquedos surgiram há muito tempo e eram fabricados por artesãos. Para Walter Benjamim (apud MALUF, 2007, p. 43) “o brinquedo sempre foi e será um objeto criado pelo adulto para a criança”. Notamos que com o passar dos tempos foram fabricados vários tipos de brinquedos, de vários materiais como, metal, madeira, sucata, plástico; os brinquedos foram se adaptando e se transformando conforme as épocas e as diversas culturas.

Neste contexto, o brinquedo representa certas realidades. Ele dá oportunidade à criança de se imaginar no cotidiano em que está inserida, em que a criança representa, manipula os brinquedos da maneira que desejar. Mas, vale ressaltar que “a imagem representada não é uma cópia idêntica da realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho, formas delicadas e simples” (KISHIMOTO, 1999, p. 18). Além disso, os brinquedos são fabricados hoje se adequando a cada faixa etária, tendo diversas variedades.

Observamos que diversos tipos de realidades estão presentes no brinquedo que a criança manipula, “os brinquedos podem incorporar também um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos” (KISHIMOTO, 1999, p. 18). Sendo que através dessas imagens, desenhos, as crianças incrementam a sua imaginação. E desejam adquirir brinquedos, como bonecos de super-heróis, máquinas, monstros, para poderem brincar. Torna-se assim evidente a grande influência que exercem certos programas, as histórias que as crianças ouvem e a contribuição destes para o seu crescimento.

Neste contexto, vemos que

Através do brinquedo, a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade, realizado para ela, como é feito, ou foi feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados. São produções que propõem um olhar sobre o mundo, olhar que leva em conta o destinatário especial, que é a criança. Nesse aspecto, a especificidade do brinquedo está no fato de ter volume, de propor situações originais de apropriação e, sobretudo em convidar à manipulação lúdica (BROUGÈRE, 1995, p. 65)

Como o brinquedo propõe um mundo imaginário à criança, temos que considerar a faixa etária desta, pois cada fase tem um significado, um desenvolvimento a ser construído. KISHIMOTO (1999, p. 19) afirma que “no caso da

criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade”. Embora todas as crianças passem pelos mesmos estágios, a época e a forma como o desenvolvimento se processam pode variar bastante.

As crianças de faixa etária de 3 anos, fase em que na educação infantil estão no maternal, apresentam as seguintes características segundo Maluf (2007, p. 56): “aos 3 anos, começa a conhecer e reconhecer cores e formas; tenta registrar seus pensamentos em desenhos; imita os adultos em seus afazeres; seu poder de imaginação vai aumentado gradativamente”.

Na referida faixa etária a criança começa a relacionar o que já vivenciou e leva para o seu imaginário, onde se utiliza dos brinquedos para se expressar. Ela interage com outras crianças e começa a dar significados aos brinquedos.

Maluf (2007, p. 57) diz que dos 3 aos 4 anos: “o faz-de-conta é a realidade durante a brincadeira”. Em que a criança usa da imaginação para reproduzir o que já vivenciou, incorporando personagens. Ela pode usar uma boneca como sendo sua filha, cuidando assim como sua mãe faz com ela, dando-lhe carinho, afeto e cuidados com a alimentação e higiene. Sendo assim, o brinquedo passa a representar um pedaço do mundo que ela já tenha vivenciado, a criança explora, portanto, o objeto ao máximo.

Sendo assim, o brinquedo pode ajudar a criança a resgatar a cultura, aumentar a sua independência, estimular a imaginação e a criatividade e possibilitar a interação com outras crianças.

2.1.4 Brincadeira

A brincadeira acontece quando se encontra um suporte que é no caso o brinquedo, tendo este suporte, a imaginação da criança flui e assim começa a brincadeira. Entendemos que a brincadeira deve ter um sentido lúdico para a criança.

A criança, através das brincadeiras, assimila valores, assume comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar a sua vez de brincar, a emprestar e tomar emprestado, a compartilhar momentos bons e ruins, a ter tolerância e respeito, enfim, seu raciocínio é desenvolvido de forma prazerosa. A criança também encontra nas brincadeiras equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo (MALUF, 2007, p. 94).

Assim a brincadeira infantil é de grande valor para a criança, pois é neste momento em que se manifesta seu livre pensamento, são atos espontâneos, manifestações que vem do interior desta e que ajudam no seu desenvolvimento, em sua aprendizagem.

Notamos que a criança brinca pelo fato de estar inserida num contexto social, onde o seu comportamento diante da brincadeira está relacionado há algo pelo qual ela já vivenciou, ao ambiente em que foi criado e a cultura existente também.

Segundo Brougère (1995, p. 98) “a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem”. Sendo assim, a partir da brincadeira a criança vai aprendendo a se socializar com o outro, tem uma aproximação com a cultura, além de soltar a criatividade.

Podemos identificar diferentes tipos de brincadeiras do ponto de vista da participação social, onde cada uma delas implica num maior envolvimento entre as crianças e proporciona uma maior capacidade de se relacionar e se comunicar com ou outros.

Segundo Teles (1997, p. 17) em relação ao conteúdo social em que as crianças estão inseridas, podemos apresentar quatro tipos de brincadeiras relevantes para elas: “brincadeiras solitárias, observativa, paralela e associativa, que serão explicadas a seguir”.

Na *brincadeira solitária*, a criança brinca sozinha, toda a sua atenção está voltada para aquele momento. Ela explora ao máximo o objeto, a sua cor, forma, consistência, a textura. Ela brinca muitas vezes em silêncio ou conversa consigo mesma. A presença de outra criança neste momento faz com que ela perca o interesse pelo que se pode descobrir sobre o brinquedo manipulado.

Na *brincadeira observativa*, a criança observa somente. Maluf (2007, p. 72) diz que:

No início, tal interesse parecerá bastante passivo, e um bom espaço de tempo será gasto, simplesmente, na observação das brincadeiras. Pode-se notar, porém, que esse comportamento será bem diferente de uma olhada sem compromisso, pois a criança estará obviamente envolvida, muito absorvida em sua observação. Não há conversas entre eles.

Na *brincadeira paralela*, a criança brinca ao lado de outra, mas não acontece nenhum contato. Ela se concentra na sua própria atividade e até permanece em silêncio e se acontece à interferência do amigo, o que ela faz é defender o brinquedo.

Já na *brincadeira associativa*, a criança já estabelece contato com as outras. Elas já se relacionam e fazem trocas de idéias, brincam em grupos, dividem brinquedos; trabalham com os outros.

É certo que esses tipos de brincadeiras variam de acordo com a idade da criança e somente as que são mais velhas, fazem uso das brincadeiras associativas. Esta se desenvolve a partir do momento em que a criança descobre como se comunicar com outras usando a palavra.

Maluf (2007, p. 74) define como acontecem os estágios das brincadeiras em relação à faixa etária:

De um modo geral, somente aos dois anos ela começa a se interessar em observar outras crianças brincando, até tentar brincar junto.[...] Aos três anos ela começa a brincar mais com outras crianças, fica feliz em ser aceita em um grupo. A partir dos quatro anos participa de jogos de faz-de-conta, brinca de forma cooperativa simples, em paralelo, solitária. Nessa idade a criança gosta de todos os tipos de atividades.

Portanto, na medida em que as crianças vão crescendo, aprendem várias brincadeiras, começam a gostar de brincar como outras e é de extrema necessidade que o ambiente escolar seja propício a satisfação deste brincar.

Acreditamos que para que ocorra o interesse das crianças em começar a brincadeira, o educador deve preparar um ambiente agradável, estimulante e prazeroso para estas. Assim elas podem soltar-se, livrando-se da timidez.

Tereza Cristina Rego (apud TELES. 1997 p. 16) comenta sobre o tempo e espaço para que ocorra a brincadeira:

[...] É importante que as crianças tenham espaço para brincar, assim como opções de mexer no mobiliário; que possam, por exemplo, montar casinhas, cabanas, tendas de circo, etc. O tempo que as crianças têm à disposição para brincar também deve ser considerado: é importante dar tempo suficiente para que as brincadeiras surjam, se desenvolvam e se encerrem.

O professor tem que fazer a preparação do ambiente para que o espaço se torne adequado para as brincadeiras. O mais importante é que ele dê tempo para que as crianças brinquem.

2.1.5 Brincar

O brincar é a atividade espontânea que a criança exerce. Ela está livre de qualquer regra, seu papel neste momento é de só se expressar com sorrisos de maneira que demonstre que está feliz e que vive um instante satisfatório. Ao brincar, a criança aprende novos conceitos. Brincar é um caminho para o aprendizado.

Machado (1994, p. 37) Diz que: “ao brincar a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender”. Sendo assim, a criança neste instante não pode ser interrompida, pois se deve deixá-la se envolver com o que está fazendo.

Maluf (2007, p. 17) expressa que o brincar é:

Comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.

Assim brincando a criança busca decifrar os enigmas que a rodeia. Ela experimenta a realidade de fora (social) e faz uma ligação com que possui dentro de si. Sendo assim através deste, busca entender quem ela é e como vê o

mundo brincando, sem saber que este momento está lhe proporcionando um aprendizado.

Vale ressaltar, que é importante prestar atenção nos espaços que as crianças têm para brincar. Na educação infantil, o professor deve preparar as salas, oferecendo materiais adequados. Carece também muitas vezes de participar das brincadeiras proporcionando a oportunidade das crianças de se expressarem por meio destas. Neste contexto, compreendemos que:

É preciso brincar! É preciso tempo para brincar, espaço que assegure tranquilidade, segurança e sossego suficiente para que possa haver um aprofundamento na brincadeira, para que a criança possa compreender através dela o mundo e as ações humanas nas quais se insere quotidianamente (MALUF, 2007, p. 39).

Portanto, brincar é fundamental na vida da criança, essencial para o seu desenvolvimento, em outras palavras, jamais se brinca sem aprender.

CAPÍTULO 3

A ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Embasado na Lei de Diretrizes e Bases a Educação Infantil é reconhecida no Brasil como a primeira etapa da Educação Básica segundo a Lei nº 9.394/96 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996). Na referida lei fica a cargo das creches e pré-escolas o atendimento de crianças de 0 à 6 anos de idade.

Na seção II no art: 29 da LDB diz que: “A educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e comunidade” (BRASIL, 1996, p. 23).

Entendemos que a instituição de educação infantil, tem como função para com as crianças o cuidar, educar e o brincar. Ela deve acompanhar as crianças, buscando estratégias para o seu desenvolvimento integral, levando sempre em consideração os aspectos do cuidar-educar e o brincar.

Como já apontamos no capítulo anterior, o brincar neste momento da educação infantil é de suma importância para a criança, por proporcionar prazer e por ser algo que ela faz espontaneamente, “o brincar é altamente importante na vida da criança primeiro por ser uma atividade na qual ela já interessa naturalmente e, segundo, porque desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação” (MALUF, 2007. p. 77).

Portanto a escola de educação infantil é o espaço onde se pode contribuir com o lúdico, através de jogos e brincadeiras, estes com certeza contribuirão no processo ensino- aprendizagem. Neste momento da infância, o âmbito escolar deve ter um trabalho educacional, que possibilite à criança de estarem em contato com jogos, brincadeiras, cantigas e tantas outras atividades que proporcione a aprendizagem de maneira prazerosa.

O brincar não pode ser pensado nas instituições de educação infantil como uma atividade de descanso entre uma atividade dirigida ou outra. É muito mais do que isso. O brincar precisa estar integrado na proposta pedagógica da escola, ocupando um lugar concomitantemente a outros, não estando desvinculado das demais atividades da instituição. Dentro das instituições de Educação infantil, a organização da rotina, o espaço, a forma como são organizados os materiais educativos podem influenciar nas representações e maneiras como adultos e crianças sentem, pensam e interagem neste espaço. Formas de socialização e representação da cultura podem ser concebidas nestes espaços (ARAUJO, 2009, p. 7).

Porém é importante que o brincar esteja inserido no projeto pedagógico da escola e que os professores estejam cientes da importância desta atividade para o desenvolvimento da criança e que se tenha tempo e espaço para brincar nas instituições Infantis. Ficando a cargo do professor e dos adultos da escola a estruturação e organização do ambiente, para favorecer o envolvimento das crianças em atividades e interações com os companheiros.

Existem dois termos que são utilizados para fazer referência aos espaços da escola, que são espaço e ambiente. Apesar dos termos terem concepções diferenciadas ambos estão interligados e relacionados, quando se referem à escola.

O termo *espaço* refere-se ao espaço físico, ou seja, aos locais para a atividade caracterizados pelos objetos, pelos materiais didáticos, pelo mobiliário e pela decoração. O termo *ambiente* refere-se ao conjunto do espaço físico e as relações que se estabelecem no mesmo. (os afetos, as relações interpessoais entre as crianças e adultos, entre crianças e sociedade em seu conjunto). (FORNEIRO, 1998, p. 232.)

Ambiente e espaço estão interligados, pois o espaço físico pode ser transformado em ambiente educativo, dependendo da atividade que acontece nele.

Battini (apud FORNEIRO, 1998, p. 231) apresenta uma visão muito essencial do espaço, uma visão que se adapta à forma que as crianças têm de abordá-lo:

Para a criança o espaço é o que sente, o que vê, o que faz nele. Portanto, o espaço é sombra e escuridão; é grande, enorme ou, pelo contrário, pequeno; é poder correr ou ter que ficar quieto, é esse lugar onde ela pode ir para olhar, ler pensar. O espaço é em cima, embaixo, é tocar ou não chegar a tocar; é barulho forte demais ou,

pelo contrário, silêncio, é tantas cores, todas juntas ao mesmo tempo ou uma única cor grande ou nenhuma cor.

A criança, ao estabelecer contato com o espaço físico, ela tem a “oportunidade de manifestar seus desejos, tocar, sentir, emitir e escutar sons e palavras, construir regras que normatizam o uso de diferentes espaços, móveis, equipamento e instrumentos” (FRISON, 2008, p. 171). O ambiente deve favorecer o desenvolvimento da autonomia da criança e deve estar relacionado ao planejamento de suas instalações físicas.

O espaço físico torna-se um elemento indispensável para o desenvolvimento e aprendizagem do educando. É “no espaço físico que a criança consegue estabelecer relações entre o mundo e as pessoas, transformando-o em um pano de fundo no quais se inserem emoções” (HORN, 2004, p. 28).

Neste contexto, o espaço condiciona o tipo de interação educativa e a relação que se estabelece na escola. O espaço e sua organização têm grande influência no bem estar dos profissionais e ainda mais das crianças, por isso na hora de organizá-lo deve-se fazer de maneira adequada para promover o desenvolvimento da criança.

Segundo David e Weinstein (apud CARVALHO; RUBIANO, 1994, p. 109) o ambiente deve atender a algumas funções em relação o desenvolvimento da criança:

Todos os ambientes construídos para crianças deveriam atender a cinco funções relativas ao desenvolvimento infantil, no sentido de promover: identidade pessoal, desenvolvimento de competência, oportunidades para crescimento, sensação de segurança e confiança, bem como oportunidades para o contato social e privacidade.

A seguir cada função será apresentada resumidamente para melhor compreendermos.

Identidade pessoal: personalização dos espaços e objetos. A identidade pessoal permite que as crianças possam se ver inseridas num determinado momento histórico-social, possuindo e ocupando determinado objeto e espaço. Isto está ligado às construções relativas, a pensamentos, memórias, valores, crenças, idéias, preferência e significados. As instituições devem levar em conta essas considerações oferecendo “oportunidade para as crianças

desenvolverem sua individualidade, permitindo-lhes ter seus próprios objetos, personalizar seu espaço e, sempre que possível, participar nas decisões sobre a organização do mesmo” (CARVALHO; RUBIANO, 1994, p. 109).

Desenvolvimento de competência: colocar a criança constantemente em desafios, em que ela faça com autonomia e satisfação podendo dominar seu espaço sozinha. Pode-se fazer isso fornecendo instalações físicas para que com independência a criança possa “tomar água, pegar roupas e toalhas, acender e apagar luzes, ter fácil acesso a prateleiras e estantes com materiais, a mesas e cadeiras, sem assistência constante” (CARVALHO; RUBIANO, 1994, p.110).

Oportunidades para o crescimento: um ambiente que apresente variedades de objetos, se associando ao desenvolvimento da criança, através deste ambiente elas poderão desenvolver o cognitivo, social e a motricidade. “Os ambientes devem oferecer oportunidades para movimentos corporais e para estimulação dos sentidos” (CARVALHO; RUBIANO, 1994, p. 110).

Sensação de segurança e confiança: sentir segurança e confiança é um aspecto essencial para que a criança possa explorar o ambiente. “A medida que características físicas do ambiente convidam ao toque, aumenta a sensação de segurança, permitindo à criança explorar o espaço mais profundamente”(CARVALHO; RUBIANO, 1994, p. 112). O ambiente deve ser acolhedor, passando sempre confiança às crianças e proporcionando o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional, destas.

Oportunidades para contato social e privacidade: assim como promovemos espaços para o convívio social, é importante pensar na privacidade no momento em que as crianças necessitarem. Oportunizar momentos sozinhas, em que elas possam expressar e explorar sentimentos, sem expor-se aos olhares dos outros. “Espaços privados fornecem oportunidade para expressar e explorar sentimentos, especialmente os de raiva, angústia e frustração, longe do olhar dos outros; servem para a criança retirar-se, momentaneamente, do ritmo rápido do grupo, ou para um descanso para novas situações” (CARVALHO; RUBIANO, 1994, p. 112). Pode-se promover a privacidade variando o tamanho dos espaços.

O ambiente ao ser organizado considerando as cinco funções citadas acima, atenderá todas as necessidades próprias das crianças, proporcionando a elas uma visão de todo o espaço disponível, favorecendo as

interações sociais e desenvolvimento infantil, onde as crianças terão liberdade para vivenciar suas experiências e descobertas.

3.1 FUNÇÃO DO PROFESSOR NA ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS

Professores desempenham um papel importante no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, têm a função de serem mediadores da ação pedagógica e na organização de maneira que a criança possa conhecer valores e a cultura da sociedade na qual está inserida.

Cabe planejar e organizar essas condições no âmbito escolar, de maneira que, partindo da bagagem cultural de cada criança, da sua própria e pondo a seu alcance recursos, técnicas, habilidades e instrumentos necessários, ela possa compreender, incorporar ou inclusive, modificar a realidade natural e sociocultural. (PIFERRER, 2004, p. 112.)

Cabe então ao professor por ser mais experiente, promover interações, planejar e organizar atividades com o objetivo de despertar nas crianças o máximo de interesse, atenção, envolvimento e o desejo de aprender.

Ao planejar e organizar os espaços deve-se levar em consideração a faixa etária das crianças. Adequando-se a elas, atividades escolares, recreativas, lúdicas, para que todos possam participar.

É importante que o educador observe o que as crianças brincam, como estas brincadeiras se desenvolvem, o que mais gostam de fazer, em que espaços preferem ficar, o que lhes chama atenção, em que momentos do dia estão mais tranquilos ou mais agitados. Este conhecimento é fundamental para que a estruturação espaço-temporal tenha significado. Ao lado disto, também é importante considerar o contexto sociocultural no qual se insere e a proposta pedagógica da instituição, que deverá lhe dar suporte (BARBOSA; HORN, 2001, p. 67).

O educador deve ter a sua proposta de trabalho voltada para o bem estar da criança, buscando sempre melhorar a sua prática educativa elaborando novas alternativas de auxiliar a construir o conhecimento de um grupo como um

todo, facilitando as interações, promovendo e construindo espaços adequados para as crianças.

3.1.1 Ambientes e tipos de espaços.

Toda escola é diferente em sua estrutura física, existe determinados pontos, espaços da instituição que são fixos e não aderem mudanças. No entanto para atender as necessidades educativas da escola é possível adaptar os espaços, sendo que “devemos pensar em um espaço que possibilite a exploração do ambiente” (BATISTA, 2009, p. 132).

Acreditamos que a criança precisa fazer investidas pessoais sobre o ambiente físico, por isso deixá-la atuar livremente é de suma importância.

Entendemos que alguns espaços são fundamentais e indispensáveis para atender as necessidades básicas das crianças: lugares para repousar, higienizar-se e alimentar-se.

Barbosa e Horn (2001, p. 70) dizem que os cuidados básicos atendem a “construção da autonomia, dos conceitos, das habilidades, do conhecimento físico e social”. Exemplificam ainda cada necessidade.

Alimentação: progressivamente tornar a criança mais autônoma, trocar a mamadeira pelo copo, comer com a própria mão, mastigar alimentos mais sólidos, participar da higiene, da elaboração e da organização do local das refeições, servir-se do alimento.

Higiene: lavar as mãos com independência, vestir-se e despir-se, usar o banheiro de modo cada vez mais autônomo, guardar pertences e materiais individuais.

Sono: oportunizar locais adequados para o sono e repouso, tendo o cuidado de oportunizar atividade relaxantes, para os que não queiram dormir (BARBOSA; HORN, 2001, p. 70).

Os espaços que as crianças habitam precisam ser sempre cuidadosamente limpos, confortáveis, agradáveis, seguros, sem elementos que provoquem riscos e que elas possam se movimentar e tocá-los.

Maluf (2007, p. 22) cita quatro tipos de espaços para brincar que a escola pode ofertar:

- 1) *Um espaço amplo*, livre para brincar. Exemplo: uma quadra, um gramado ou um ambiente sem nenhum objeto.
- 2) *Um espaço amplo, com um objeto móvel*. Exemplo: um gramado ou uma sala, com uma bola grande, um animal ou uma criança.
- 3) *Um espaço com muitos móveis e com muitos objetos*. Exemplo: um quarto cheio de móveis e brinquedos ou um parquinho cheio de equipamentos para brincar.
- 4) *Um espaço com muitas pessoas se movimentando*. Exemplo: um quarto ou uma sala de aula cheia de crianças brincando.

Cada um dos espaços citados faz diferentes exigências das habilidades físicas da criança e podem ser trabalhadas tanto nos espaços internos como externo da escola.

O espaço externo é muito importante na escola, porque ele pode aumentar e favorecer as capacidades de desenvolvimento das crianças.

O espaço físico externo da sala de aula também requer ser pensado, pois nele a criança amplia seus conhecimentos ao enfrentar espaços que ela não conhece tanto. Em contato com a natureza, a criança percebe, por exemplo, transformações e alterações climáticas e fenômenos atmosféricos, aprendendo deles significado. Ao lidar com água, areia, pneus, pedrinhas, garrafas, tampinhas, copinhos, a criança compreende conceitos de quantidade, volume, peso, temperatura; conhece as propriedades de flutuação e de resistência; realiza atividades que exigem motricidade fina, como misturar, remover, encher e esvaziar. Atividades livres e espontâneas estimulam a criança desenvolver habilidades e competências (FRISON, 2008, p.173).

É um espaço que propõe a criança o contato com a natureza e que oferece vários tipos de experiências, possibilita a criança desenvolver o cognitivo, motor e social.

Com relação ao espaço interno, devem-se respeitar as diferentes necessidades das crianças e estar de acordo com a realização das diversas atividades que lhe são propostas.

Este espaço não pode ser visto como um pano de fundo e sim como parte integrante da ação pedagógica. Desde logo é importante ponderar que são fatores determinantes desta organização o número de crianças, a faixa etária, as características do grupo e o entendimento de que a sala de aula não é propriedade do educador e que, portanto, deverá ser pensada e organizada em parceria com o grupo de alunos e com os educadores que atuam com este grupo de crianças. Sabemos que crianças menores exigem determinados

cuidados e têm necessidades bem diferenciadas das crianças maiores; por outro lado, entendemos que uma organização adequada do espaço e dos materiais disponíveis na sala de aula será fator decisivo na construção da autonomia intelectual e social da criança (BARBOSA; HORN, 2001, p. 76).

Sendo assim, este espaço interno precisa ser organizado e preparado em função das diferentes necessidades e de acordo com a faixa etária das crianças que estão inseridas na escola.

Os autores Barbosa e Horn (2001, p. 76) propõem a organização da sala de aula em cantos, porém é necessário verificar as possibilidades do espaço físico real, cuidando para que o ambiente não fique demasiadamente dividido, sem lugar para atividades de movimento amplo.

Batista (2009, p. 135) fala sobre a contribuição dos cantos no desenvolvimento da criança.

Os cantos favorecem a uma estruturação do espaço da sala que reúne o dinamismo, a plasticidade e a flexibilidade característicos das próprias crianças. Seu objetivo principal é potencializar a autonomia cognitiva e, por esse motivo, as crianças escolhem o canto desejado. A própria criança decide, organiza e realiza a atividade a que o canto a incita.

Os cantos oferecem autonomia à criança na hora da escolha e devem ser um ambiente que estimule a imaginação e a criatividade, oportunizando a criança uma interação maior com os indivíduos a sua volta.

Podem ser criados vários tipos de cantos: canto da leitura, canto dos jogos, canto das artes, dentre outros, possibilitando, permitindo “a criança experimentar o mundo a partir de diversos ângulos” (BATISTA, 2009, p. 138).

Portanto a organização dos espaços internos e externos na educação infantil é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, ampliando suas potencialidades e propondo habilidades, sejam elas motoras, cognitivas, ou afetivas.

A educação infantil deve ser um ambiente apresentado à criança de forma lúdica, para que ela sinta prazer na atividade, use a imaginação e sua criatividade.

Partindo da importância da organização dos espaços internos e externos, apresentaremos algumas opções de cantos que podem fazer parte de uma instituição de educação infantil.

3.1.2 Cantos

Cantos dos jogos:

Devem-se ter alguns tipos de jogos na sala, para que as crianças possam experimentar, deve estar adequados a faixa etária da criança.

Podem ser “brinquedos com jogos de encaixe, de armar, quebra-cabeça, sucatas organizadas e variadas, peças de madeira” (BARBOSA; HORN, 2001, p. 79).

Canto do faz-de-conta:

É o momento em que a criança vai exercer uma atividade livre e espontânea, vai usar sua imaginação fazendo uma ligação com o que ela já conhece e reproduzir.

O faz-de-conta e toda brincadeira, “embora seja atividade livre e espontânea da criança, não é natural: ninguém nasce sabendo brincar, aprende-se a partir do contato com a cultura” (PROJETO IBM-KIDSMART, 2009, p. 6).

É importante que esse canto seja organizado, que os materiais sejam selecionados para que as crianças possam escolher qual atividade exercer. Pode ser utilizado caixas ou caixotes com diferentes temas e em cada caixa o material adequado ao tema.

As caixas podem conter os seguintes temas e determinados materiais:

Salão de Beleza:

- Maquiagens;
- Embalagens vazias de shampoo, condicionador, esmalte, creme de barbear.
- Pentes, escovas.
- Revistas com modelo de cortes de cabelo.

- Secador, prancha de plástico³.
- Borrifador de água.

Escritório:

- Máquina de escrever, teclado, monitor, mouse, telefone.
- Lista telefônica, agendas novas e usadas.
- Caneta, porta caneta, pasta tipo executivo.

Oficina de consertos:

- ferramentas de plástico.
- Máquinas sem uso (computador, telefone, relógio, carrinhos).

Feira:

- Carrinho de compras
- Balança, calculadora.
- Frutas, legumes de plástico.
- Dinheiro de mentira.

Caixa de fantasias:

- Roupas e sapatos velhos.
- Fantasias diferenciadas.
- Bijuterias (óculos, colar, pulseiras)
- Perucas.

Casinha:

- Utensílios da cozinha, quarto, banheiro.
- Podem ser de plásticos.

Canto faça você mesmo:

A criança neste canto pode construir seus próprios brinquedos e objetos para brincar. Pode-se usar esse espaço como um resgate do valor do brinquedo artesanal.

³ O educador explicará para a criança que ela não pode em casa brincar com a prancha e secador da mãe, por ser perigoso.

O espaço deve ser adequado e pode até ser uma sala individual para esta função. O professor será o mediador da ação da criança.

Podem ser usados, sucatas, caixas vazias, resto de madeiras para construir os brinquedos.

Canto das Artes Visuais:

O ambiente deve contemplar as diferentes linguagens relacionadas a artes, o desenho, a colagem e a modelagem. Neste contexto, “as crianças que estão inseridas num ambiente enriquecido, pela arte se tornam melhores produtoras, apreciadoras e, conseqüentemente, ampliam o conhecimento sobre si mesmas e sobre o mundo” (PROJETO IBM – KIDSMART, 2009, p. 13).

A arte pode ser inserida nas atividades pedagógicas que o professor tenha planejado, é importante que as atividades produzidas pelas crianças sejam expostas em diferentes espaços da escola (sala do grupo, refeitório, corredores) para que outras crianças possam ver.

Ao professor cabe organizar os materiais por tipo, em caixas:

Caixa de desenho:

- Canetinhas grossa e fina.
- Giz de cera, giz de lousa.
- Lápis de cor e lápis grafite.
- Carvão.

Caixa de Colagem:

- Revistas, jornais.
- ⁴Botões, barbantes, tampinhas.
- Vários tipos de sementes e grãos.
- Cola.

Caixa de Modelagem:

- Massinha caseira.
- Massa plástica.
- Barro (argila).

⁴ Quanto ao tamanho dos botões, grãos e sementes são necessários a presença do adulto para supervisionar o manuseio.

- Papel machê.

Canto da Leitura.

Deve ser organizados de forma atraente e aconchegante, com almofadas no chão, tapetes ou mesmo mesas. Deve conter livros, revistas, gibis, jornais para que as crianças se interessem, façam a leitura das imagens e aprendam a cuidar e conservar.

É um canto em que as crianças vão ouvir histórias que o professor contar, em que as crianças poderão contar histórias, ter contato com livros, revistas e CD de histórias. Este contato é fundamental para a criança alimentar a imaginação e despertar o prazer pela leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa propusemo-nos a problematizar como o lúdico contribui para o processo ensino-aprendizagem da criança, partindo da importância deste na educação infantil. Sendo assim embasamos nossa pesquisa em teóricos que defendem a ludicidade como forma de aprendizagem.

A partir do objetivo proposto, que é compreender como as brincadeiras infantis podem ajudar durante o processo ensino-aprendizagem, constatamos que no decorrer da pesquisa os mesmos foram alcançados.

O estudo permitiu compreender que a ludicidade é importante, significativa para a criança abranger, conhecer e construir seus conhecimentos, permitindo que ela torne-se cidadã deste mundo, tornando-se autônomos, ou seja, capaz de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreendendo um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

Entendo que é importante mostrar que a educação infantil hoje tem um papel fundamental na vida das crianças. Por vivermos em uma sociedade que está em constante transformação, o espaço e o tempo das crianças brincarem estão se limitando, portanto cabe a escola de educação infantil e a nós educadores, recuperarmos este momento de prazer às crianças neste ambiente.

Acredito que o professor deve organizar seu trabalho pedagógico de maneira que a ludicidade esteja presente e que proporcione a criança um aprendizado com desejo e prazer. O professor deve saber que ele é mediador dos ensinamentos provenientes do mundo, o qual as crianças viram conhecer. Deve ter a consciência que ao brincarem as crianças não estarão só aprendendo conteúdos curriculares, estão aprendendo algo sobre a vida, sobre o mundo, sobre si mesmas e a cultura que as rodeia.

Eu me esforcei para mostrar o quanto à organização do ambiente escolar também é fundamental para o desenvolvimento dos educandos, sendo um elemento propiciador para ampliar todas as suas potencialidades, habilidades, cognitivas, motoras, sociais e afetivas. Parto, portanto do princípio de que deve ser um ambiente construído para ela e por ela, a criança deve participar da organização.

Para concluir, considero que através das brincadeiras as crianças vão desenvolver capacidades e habilidades, tudo isso se adquire a partir da

realidade e cultura em que as crianças vivem. Pois através da brincadeira ela atribui significados e reproduz o que já conhece. Entendo assim que as atividades lúdicas funcionam como exercícios indispensáveis a vida, proporcionando uma aprendizagem com divertimento e prazer no ato de aprender e é um elemento facilitador em relação às práticas pedagógicas.

A pesquisa contribuiu para minha formação acadêmica, me dando suporte para atuar em uma sala de aula. Com o estudo a dificuldade que senti no primeiro momento em atuar em sala de aula, hoje foi superada. Agora tenho uma compreensão do lúdico e como ele auxilia nas práticas pedagógicas e no desenvolvimento das crianças.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recre22.htm>>. Acesso em: 12 maio 2008.
- ANGOTTI, Maristela. **Educação infantil: para que, para quem e por quê?** Campinas: Alínea, 2006.
- ANTUNES. Celso. **O jogo e a educação infantil**, 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- ARAÚJO, Vivian Carvalho de. **Reflexões sobre o brincar infantil**. Disponível em: <<http://www.cmjf.com.br/revista/materiais/1215525080.pdf>>. Acesso em: 17 maio 2009.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
- BARBOSA, Maria Carmem Silveira. Culturas e processos de socialização das crianças pequenas. **Pátio: Educação Infantil**, Porto Alegre, ano 5, n. 15, nov./fev. 2007/2008.
- BARBOSA, Maria Carmem Silveira.; HORN, Maria da Graça Souza. Organização do espaço e do tempo na educação infantil. In: GRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gladis Elise Pereira da Silva (Org.). **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001. p. 67-79.
- BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **Entre fraldas, mamadeiras, risos e choros: por uma prática educativa com bebês**. Londrina: Maxiprint, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Lei n° 9394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2009.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura: revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop**. São Paulo: Cortez, 1995.
- _____. **Jogo e educação**; Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CARVALHO, Eronilda Maria Góes de. **Educação Infantil: percursos, percalços, dilemas e perspectivas**. Ilhéus: Editus, 2003.
- CARVALHO, Mara I. Campos de; RUBIANO, Márcia R. Bonagamba. Organização do espaço em instituições pré-escolares. In: OLIVEIRA, Zilma Ramos de (org). **Educação infantil: muitos olhares**. São Paulo: Cortez, 1994. p. 107-130
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar, **Revista de divulgação Técnico-Científica do ICPG**, Blumenau, v. 1, n. 4, p. 107-112, jan./mar.2004.
- DIDONET, Vital. **Educação infantil**. Humanidades, Brasília, v. 43, p. 93, [199--].

FORNEIRO, Lina Iglesias. A organização dos espaços na educação Infantil, In: ZABALZA, Miguel Angel. **Qualidade em educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1998. p. 229-281.

FRIEDMANN, Adriana. **O universo simbólico da criança**: olhares sensíveis para a infância. Petrópolis: Vozes, 2005.

FRISON, Lourdes Maria Bragagnolo. O espaço e o tempo na educação infantil. **Ciências e Letras**, Porto Alegre, n. 43, p. 169-180, jan./jun. 2008. Disponível em: <<http://w.w.w.fapa.com.br/cienciaseletras>>. Acesso em: 23 mar. 2009.

HEDONISMO. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/hedonismo>>. Acesso em: 16 fev. 2009.

HORN, Maria das graças Souza. **Sabores, cores, sons, aromas**: a organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KRAMER, Sonia. A Infância e sua singularidade. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2. ed. Brasília: MEC, 2007. p. 9-36.

MACHADO, Mariana Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança**: a importância do brincar: atividades e materiais. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1994.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar**: prazer e Aprendizado. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MANES, Gilvania; BONIN, Soely de Fátima Oliveira. O. Brincar é coisa séria: a busca do prazer nos centros de educação infantil. **Revista de divulgação Técnico-Científica do ICPG**, Blumenau, v. 2, p. 85-89, abr./jun. 2004.

MARTINS FILHO, Altino José. **Culturas da infância**: traços e retratos que as diferenciam. In: _____. (Org.). **Criança pede respeito**: temas em educação infantil. Porto Alegre: Mediação, 2005. p. 13-26.

MOYLES, J. R. **Só brincar?** Porto Alegre: Artmed, 2006.

NASCIMENTO. Anelise Monteiro do. A infância na escola: uma relação fundamental. In: BRASIL. Ministério da educação. **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2. ed. Brasília: MEC, 2007.

OLIVEIRA, Marta Regina Furlan. O brincar na sociedade contemporânea: para além da lógica do consumo. In: PASCHOAL, Jaqueline Delgado; BATISTA, Cleide Vitor Mussini; MORENO, Gilmara Lupion (Org.). **As crianças e sua infâncias**: o brincar em diferentes contextos. Londrina: Humanidades, 2008. p. 81-91.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado. **O lúdico no contexto da pré-escola: concepções de professores e o currículo: uma proposta de intervenção.** 2001. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; BATISTA, Cleide Vitor Mussini; MORENO, Gilmar Lupion. **As crianças e suas infâncias: o brincar em diferentes contextos.** Londrina: Humanidades, 2008.

PIFERRER, Rosa Tarradelhas. Descoberta do ambiente natural e sociocultural. In: ARRIBAS, Tereza Lleixà (Org.). **Educação infantil: desenvolvimento, currículo e organização escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2004. cap. 5, p.107-138.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância.** Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PROJETO IBM-Kidsmart Brasil. **Cantos de Atividades diversificadas.** Disponível em: <http://www.formaremrede.org.br/v/biblioteca/cantos_ativ_diversif_final.pdf>. Acesso em: 13 jun.2009.

PSICOFISIOLOGIA. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/psicofisiologia>>. Acesso em: 17 ago. 2009.

SOARES. Taisa Aparecida. **Um estudo sobre a questão do lúdico, infância e sociedade tecnológica.** 2001. 48 f. Monografia (Especialização em Arte da Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!.** Petrópolis: Vozes, 1997.