

A IMPORTÂNCIA DA LUDOPEDAGOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE IMPORTANCE OF LUDOPEDAGOGY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION



JAMILE OLIVEIRA MENESES DOS SANTOS

Graduação em Pedagogia pela Faculdade UNIFAI (2008); Especialista em Pedagogia Empresarial pela Faculdade Metropolitanas Unidas FMU (2010); Professora de Educação Infantil – no CEI Angela Maria Fernandes .

RESUMO

No presente artigo será abordado o tema da ludopedagogia que proporciona a magia de ensinar, aprender, de alfabetizar brincando. O lúdico na educação infantil tem por objetivo oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem, procurando inserir o brincar em seus projetos educativos tendo consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem infantil. Por meio da pesquisa pode-se oferecer ao educando uma proximidade da realidade e da fantasia na qual está inserida. É muito importante aprender com alegria, com vontade. Todos devem aprender de forma prazerosa, não precisamos encarar a ludopedagogia como uma arte de brincar, limitados entre brincadeiras, jogos e brinquedos, mas, em uma arte de ensinar e de alfabetizar, diferenciando das aulas expositivas, monótonas e improdutivas.

Palavras-chave: Lúdico; Desenvolvimento Infantil; Criança; Intencionalidade; Ação docente.

ABSTRACT

This article will address the theme of playful pedagogy, which provides the magic of teaching, learning, and literacy through play. Playful pedagogy in early childhood education aims to provide educators

with an understanding of the meaning and importance of playful activities in the teaching-learning process, seeking to incorporate play into their educational projects with a clear awareness of its impact on children's development and learning. Through research, students can be offered a connection to reality and the fantasy in which they are immersed. It is crucial to learn with joy and enthusiasm. Everyone should learn in a pleasurable way. We should not view playful pedagogy as an art of play, limited to games, toys, and playthings, but rather as an art of teaching and literacy, differentiating it from monotonous, unproductive lectures.

Keywords: Playful; Child Development; Child; Intentionality; Teaching Action.

INTRODUÇÃO

O presente artigo, tem como foco, o papel do lúdico e do brincar nos anos iniciais da Educação Infantil, sobretudo nas creches.

Repensando a prática pedagógica na atualidade, é necessário refletir sobre o trabalho realizado na educação infantil em relação ao brincar no processo ensino aprendizagem.

O tema abordado neste trabalho parece estar perdido na memória dos tempos. A brincadeira tradicional é transmitida pela oralidade e seus conteúdos são decorrentes do passado, mitos, contos e práticas religiosas. Hoje, podemos nos deparar com o processo de urbanização, industrialização e a mídia que vem roubando o espaço das brincadeiras infantis. Durante meu percurso profissional, grande parte dele em creches municipais, pude observar o quanto às crianças pequenas se interessam por texturas, sons e imagens. Além disso, objetos utilizados diariamente pelos adultos, como sucatas, por exemplo, fornecem subsídios para o início do jogo simbólico das crianças. Minha experiência mostrou que muitos educadores, ainda partem da ideia que os jogos só servem como um “passa tempo”. Mas a utilização de jogos como estratégia de trabalho, deve estar vinculada aos aspectos da construção do conhecimento. Sendo assim, a criança aprende através dos sentidos, dos movimentos e das ações, na qual a atividade torna se uma estratégia de ensino muito importante, pois estimula à interação, a participação, a curiosidade e a criatividade, possibilitando a criança agir e pensar; libera a coragem e a aventura na direção do novo.

O brincar, pelo ato de brincar desenvolve os aspectos físicos, moral e cognitivo, entre outros, mas há a necessidade da orientação do adulto para que esse desenvolvimento ocorra. Com bases em teorias, verifica se, que ao brincar e ao jogar a criança constrói o conhecimento. E, para isso, uma das

qualidades do jogo e do brinquedo é a confiança que a criança tem quanto a sua própria capacidade de encontrar soluções. Confiante, pode se chegar as suas próprias conclusões de forma autônoma.

A pesquisa aqui apresentada, o Lúdico na educação infantil, tem por objetivo oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na educação infantil, inspirando o brincar em seus projetos educativos, tendo a consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem.

A ação de brincar (o lúdico) é um fator importante para o desenvolvimento humano, sendo que ele a partir da situação imaginária introduz gradativamente entre outras coisas a criança a um mundo social. É muito importante aprender com alegria, com vontade. Segundo Sneyders (1996, p.36) que “Educar é ir em direção a alegria”. É relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar e diversão superficial. [...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (ALMEIDA, 1995, p.11)

O presente artigo procura conceituar o lúdico, demonstrar sua importância no desenvolvimento infantil e dentro da educação como uma metodologia que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo de ensino/aprendizagem, tendo em vista que é particularmente pertinente para o estímulo da vida social e o desenvolvimento construtivo da criança. Assim, afirmamos que tanto o jogo quanto a brincadeira como o brinquedo podem ser englobados em um universo maior, chamado de ato de brincar. Neste brincar está o pensamento, a verbalização, o movimento gerando canais de comunicação. A presente ideia vem ao encontro da crença de que a linguagem cultural da criança é o lúdico. A criança comunica se através dele e por meio dele será agente transformador, sendo o brincar um aspecto fundamental para chegar ao seu próprio desenvolvimento integral.

O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica, independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz de conta se confundem.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Se bem aplicada e compreendida a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou na formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento da sociedade.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção da família e dos educadores, pois, é a expressão mais genuína do ser, é o direito de toda criança ao exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Segundo “Piaget,” [...] O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. “Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilibrar o mundo.”

Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais pela imaginação e pelo faz-de-conta são reelaboradas.

Tanto para Vygotsky (1984) como para Piaget (1975), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse trajeto, a imaginação se desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos.

Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos e, pessoas, coisas e símbolos. Para Vygotsky (1984, p.97),

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outro senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Brincar é sinônimo de aprender, pois, o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o jogo e o brincar oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia e introduzem no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e o consumo.

BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGO

Nas sociedades de mudanças em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança.

A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico leva as crianças a enfrentarem os desafios que se surgirem. Esta pesquisa irá mostrar o quanto o lúdico pode ser instrumento indispensável na vida das crianças, tornar evidente que os educadores devem e precisam tomar consciência disso, saber se os educadores atuantes têm conhecimento de alguns conceitos como o “lúdico” e a “brinquedoteca” e muitas outras questões sobre as relações do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

Em todos os tempos, para todos os povos, o brinquedo evoca as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos.

“Diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.” (KISHIMOTO, 1994).

Os brinquedos contêm sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginação. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Para Vygotsky (1984) citado por Oliveira, Dias, Roazzi (2003), “o prazer não pode ser considerado a característica definidora do brinquedo, como muitos pensam.” O brinquedo na verdade, preenche necessidades, entendendo-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. São exatamente estas necessidades que fazem com que a criança avançar em seu desenvolvimento.

A brincadeira, segundo Clouder e Nicol (2008, p.8), “é uma atividade inteiramente absorvente, da qual derivam a lógica, o traquejo social, as lembranças e os valores (...). Está na base da nossa natureza.” Antes mesmo de nascer, o brincar já está presente no ser humano. Ainda no ventre de sua mãe, o feto brinca com suas mãos, chupa o dedo, mexe as pernas e se alegra com seus movimentos.

Por meio da brincadeira a criança aprende e se desenvolve, por este motivo é fundamental compreender como a criança brinca e as complexas relações entre o brincar e os processos de desenvolvimento e aprendizagem. Por este motivo, é essencial que os profissionais que trabalham com essas crianças estejam atentos aos processos interacionais que ocorrem durante o brincar infantil, para que assim possam planejar os espaços e suas ações a fim de favorecer as interações e enriquecer a aprendizagem das crianças. A autora afirma que “as maneiras como escolhemos e as

desafiamos para as inúmeras conquistas que podem acontecer nos seus primeiros anos de vida, tudo isso deve ser um compromisso de todos os professores que trabalham nas creches. ” (PEDROSA, 2009, p.11).

A brincadeira é uma atividade natural da criança que não implica em compromissos, planejamentos e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios e aprende a conviver com seus amiguinhos.

Para a criança, a criança a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rígidas estruturadas. Para surgir basta uma bola, um espaço para correr e um risco no chão.

“É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode se dizer que é lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. ” (KISHIMOTO, 1994).

Conforme Santos (1999), para a criança, brincar é viver. Esta é uma afirmativa bastante usada e aceita, pois a própria história da humanidade e nos mostra que as

Crianças sempre brincaram, brincam hoje e, certamente continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar, e que quando isso não acontece, alguma coisa pode não estar bem. Enquanto algumas crianças brincam por prazer, outras brincam para dominar angústia dar vazão a agressividade.

A criança brinca porque é uma necessidade básica, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação são vitais para o desenvolvimento do potencial infantil. Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Estas atividades lúdicas tornam se mais significativas à medida que se desenvolve, construindo e inventando. Destaca Chateu (1987, p.14) que “uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar. ”

Os jogos tornam se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos.

Compreende -se, que os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, pois proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita se com seus adversários e reexaminam seus conceitos, ela também experimenta um sentimento de grande prazer diante do descobrimento do novo e suas possibilidades e invenções.

Segundo Piaget, os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas, são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Conclui se, portanto, que o uso dos jogos no ensino aprendizagem, é bastante significativo e proveitoso, quanto para o trabalho do professor, quanto para o educando enquanto “ser” que participa do processo de forma ativa e envolvente.

Essa dinâmica passa a ter significado positivo e de grande utilidade, quando o professor proporciona um trabalho coletivo de cooperação, de comunicação e socialização.

EDUCAÇÃO E LUDICIDADE

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já pesquisou, escreveu e discutiu sobre a educação e a arte de educar, porém, o tema é sempre atual e indispensável, pois seu foco principal é o ser humano. Então, pensar em educação é pensar no ser humano em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, nas suas preferências, nos seus gostos, nos seus prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas.

A maioria das escolas de hoje está preparando seus alunos para um mundo que já não existe. Ações como dar aulas deverão ser substituídas por orientar a aprendizagem do aluno na construção do seu próprio conhecer, como preconiza o construtivismo, o sociointeracionismo, porque afinal, ou aluno e professor estão mobilizados e engajados no processo, ou não há ensino possível. Ninguém ensina a quem não quer aprender, pois Ausebel, citado por Barreto (1998), alerta para o fato de que a verdadeira aprendizagem é sempre significativa. De acordo com Resende (1999, p.42-43),

Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de “talentos” e de gênios, já rotulados. O mundo está cheio de talentos fracassados e gênios incompreendidos, abandonados a sua própria sorte. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos.

Na realidade, no contexto atual, já não há mais espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte. Há muito chegou o tempo da convivência como a autoaprendizagens, expressão autêntica da construção do conhecimento que força o professor a tornar se um agilizador do processo ensino aprendizagem, e o aluno, um verdadeiro pesquisador.

O homem é um ser em constante mudança; logo, não é uma realidade acabada. Por esse motivo, a educação não pode arvorar se do direito de reproduzir modelos e, muito menos, de colocar freios as possibilidades criativas do ser humano originais por natureza.

A escola deve compreender que, por um determinado tempo da história pedagógica, foi um dos instrumentos da mobilização da vida, e que esse tempo já terminou. A evolução do próprio conceito de aprendizagem sugere que educar passe a ser facilitar a criatividade, no sentido de repor o ser

humano em sua evolução histórica e abandonando de vez a ideia de que aprender significa a mesma coisa que acumular conhecimentos sobre fatos, dados e informações isoladas numa autêntica sobrecarga da memória. De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23).

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo satisfeito, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Para atingir este objetivo, é preciso que os educadores entendam o conteúdo e a sua prática pedagógica. Substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento. Almeida (1995, p.41) ressalta:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção seria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca criativa, livre crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

A escola necessita repensar quem ela está educando, considerando a vivência, o repertório e a individualidade dele, pois se não considerar, dificilmente contribuirá para mudança e produtividade de seus educandos. A negação do lúdico pode ser entendida como a negação como a escola faz da criança, com seu desrespeito, ou ainda, o desrespeito a sua cultura.

A CRIANÇA, O EDUCADOR E O LÚDICO

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que a criança está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, socioafetiva e intelectual. São, sobretudo, nesta fase que se devem adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando lhe condições adequadas para desenvolver suas competências.

A concepção da criança é uma noção historicamente construída e constantemente vem mudando ao longo dos tempos, não se apresentando de forma homogenia nem mesmo no interior de uma mesma sociedade. Assim é possível que, em uma mesma cidade existam diferentes maneiras de se considerar as crianças, dependendo da classe social a qual pertencem o grupo étnico do qual fazem parte.

O lúdico por si só não permitirá a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, é, sobretudo, a ação de jogar, de brincar o grande impulso para o aprender, e essa ação depende da compreensão.

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo deve ser o grande desafio da educação infantil. Embora os conhecimentos derivados da psicologia, antropologia e sociologia possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de serem, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferentes. Alerta Rosamilha (1979, p.77).

A criança é antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos mais este artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

As crianças aprendem com as relações, essas imbuídas de valores e crenças, as quais caracterizam seu meio, gerando modificações de comportamento. A experiência com o outro de alguma forma influencia diretamente a vida da criança. Ao interagir com o meio, a criança se torna um ser ativo, que constrói estruturas mentais, explora o ambiente, tem autonomia própria, e é capaz de superar desafios para conquistar seu espaço.

No decorrer do seu desenvolvimento integral, a criança cresce e compreende a realidade por meio de brincadeiras e do faz de conta, que em alguns momentos são representações da vida adulta. A criança também libera emoções de diferentes origens e intensidades, demonstrando suas preferências e seus interesses pessoais. Brincando de formas variadas, entre elas, sozinhas, ela elabora conceitos, progressivamente, vai integrando com seu mundo, ou seja, com a realidade vivida.

A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que as rodeiam. A literatura especializada no crescimento e no desenvolvimento infantil considera que o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requeira tempo e espaço próprios; um fazer que se constitua de experiências culturais, que são universais, e próprios da saúde porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros. Maluf (2003, p.20) mostra que: "... É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca".

A criança é então, um ser sociável que se relaciona com o mundo que a cerca de acordo com sua compreensão e potencialidades e, brinca espontaneamente, independentemente do seu ambiente e contexto. Por isso, quanto maior o número de atividades lúdicas inseridas nas atividades pedagógicas, maior será o envolvimento da criança com o conhecimento trabalhado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho foi possível dizer que o lúdico é um grande aliado e que merece atenção dos pais e educadores, é através dele que ocorrem experiências inteligentes, praticadas com emoção, prazer e seriedade. É no ato de brincar que a criança se apropria da realidade.

As atividades lúdicas funcionam como exercícios necessários e úteis para a vida da criança.

Foi possível desvelar que a ludicidade é de extrema relevância para o desenvolvimento integral da criança, pois para ela brincar é viver.

É importante mencionar que o brincar nesses espaços educativos precisa estar num constante quadro de reflexões dos educadores que o compõem, se perguntando: Qual a finalidade da proposta da brincadeira? Qual o real objetivo das atividades lúdicas? Como estão sendo apresentadas? Assim será possível ao educador redescobrir e reconstruir em si ele gosto pelo fazer o lúdico, proporcionando uma aprendizagem prazerosa e significativa.

É competência de a educação infantil proporcionar aos educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, já que a maioria das crianças de hoje passam parte do seu tempo em instituições que atendem a criança de 0 a 6 anos de idade, permitindo que elas vivam, sonhem, criem e aprendam a ser criança. No entanto a criança começa a interagir com o mundo que a cerca, porém, é vivenciando situações, movimentando-se e manipulando objetos que a criança passa a internalizar conceitos e modificar comportamentos.

Atrelando este trabalho e ao convívio com as crianças, vê-se claramente o quanto brincar é natural na vida delas, para que isso aconteça, é necessário propiciar espaço. Nesse espaço ela expressa sua forma de pensar, organizar, desorganizar, destruir e construir o mundo onde pode de modo simbólico, mostrar seus sentimentos, vontades e fantasias.

Como não poderia ser diferente, a escola deve buscar novos caminhos que venham oportunizar ao educando melhor atuação junto ao objeto de conhecimento.

É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que se conseguirá uma educação de qualidade e que realmente consiga objetivar as necessidades da criança. Cabe ressaltar que uma atitude lúdica não é somente uma somatória de atividades; é antes de tudo, uma maneira de ser, estar, de pensar, de encarar a escola, bem como relacionar-se com o outro.

O estudo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança construir seus conhecimentos, tornar-se cidadã deste mundo, será capaz de exercer sua cidadania com dignidade e competência, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

É fundamental que os profissionais da educação tomem maior posse nos conhecimentos teóricos sobre o tema, para que organizem suas metodologias, visando atender os educandos sob forma de intervenção pedagógica, dando-lhes condições de ensino-aprendizagem significativo, prazeroso, global, no qual, este educando, atuará numa sociedade com criticidade e autonomia.

Portanto, são propostos para os educadores infantis transformar brincadeiras e o brincar em trabalho pedagógico para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer. Quanto mais espaços lúdicos proporcionar a criança, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será.

(...) as brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada. Os adultos contribuem, neste ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas, sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança. (Winnicott)

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas de jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.
- BARRETO, Siderley de Jesus. Psicomotricidade: educação e reeducação. Blumenau: Odorizzi, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília. 1998. V.2.
- CHATEU, Jean. O jogo e a Criança. São Paulo: Summus, 1987.
- CLOUDER, Christopher e, NICOL, Janni. Brincadeiras criativas para o seu bebê. São Paulo: PublioFolha, 2008.
- KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. Ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- MALUF, Ângela, Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1984.

PEDROSA, Maria Isabel. A surpreendente descoberta: quem é e o que pode aprender uma criança de até três anos. Brasília: MEC. 2009.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro. Zahar, 1975. RESENDE, Carlos Alberto. Didática em perspectiva. São Paulo: Tropical, 1990.

ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo: Pioneira, 1979.

SNEYDERS, Georges. Alunos felizes. São Paulo: Paz e Terra, 1996. VINNICOTT, D.W. O Brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975. VYGOTSKY, LS. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.