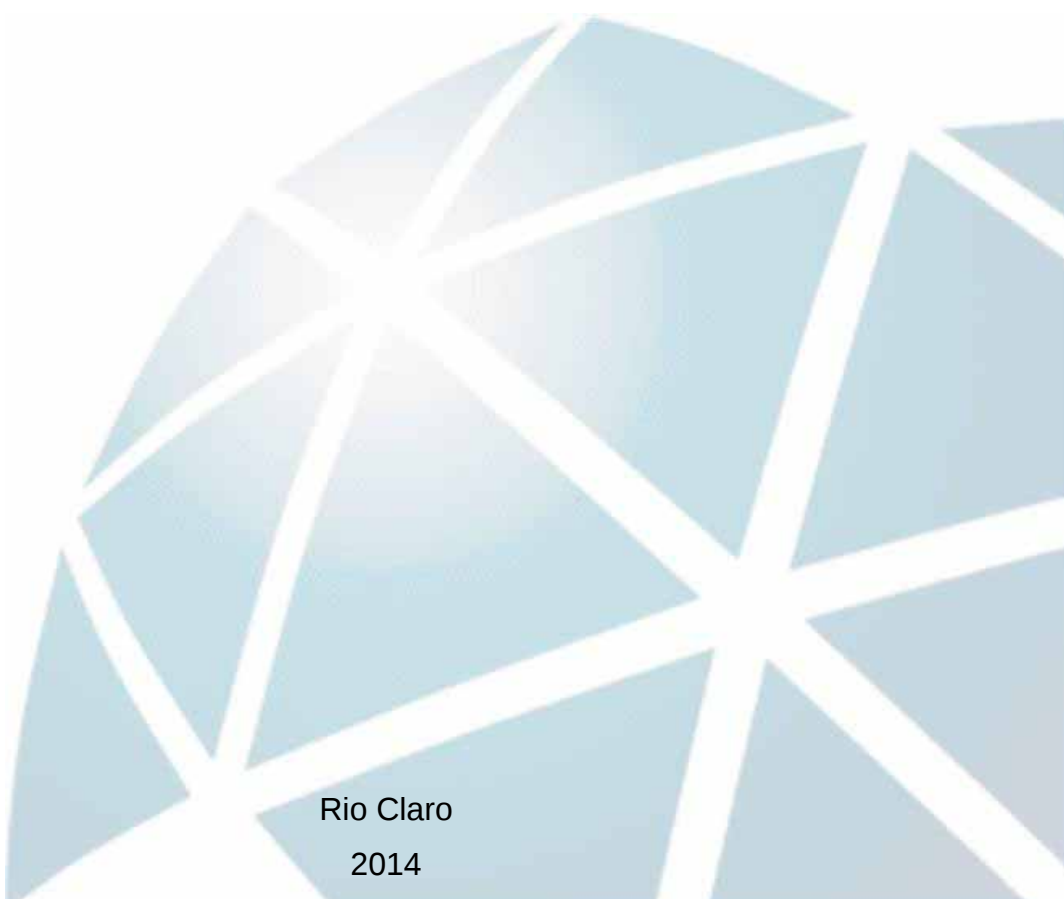

LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

KATHIENE REGINA DOS SANTOS

**O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL:
UM ESTUDO TEÓRICO**



Rio Claro
2014

KATHIENE REGINA DOS SANTOS

**O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM ESTUDO
TEÓRICO**

ORIENTADOR: PROF. DR. CÉSAR DONIZETTI PEREIRA LEITE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Biociências da Universidade
Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” -
Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de
Licenciada em Pedagogia.

Rio Claro
2014

372.218 Santos, Kathiene R.
S237L O lúdico no desenvolvimento infantil : um estudo teórico /
Kathiene R. Santos. - Rio Claro, 2015
40 f. : il., figs.

Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Pedagogia)
- Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de
Rio Claro

Orientador: César Donizetti Pereira Leite

1. Educação pré-escolar. 2. Brincadeiras. 3.
Aprendizagem. I. Título.

Dedicado ao Théo, com todo meu amor.

AGRADECIMENTOS

À Deus, toda minha gratidão pela força concedida dia após dia em todos os anos de Curso, para que eu pudesse alcançar a tão almejada formação.

Ao meu marido querido, pelo apoio e amor sempre presentes durante a longa caminhada.

Ao meu filho amado, pela sua graça de essência infantil que me move cada dia, por me mostrar a importância de ser criança em cada gesto, imaginação e brincadeira.

Às amigas Mariana e Camila, irmãs do coração, deixo meu eterno agradecimento pela companhia, pelas alegrias e abraços apertados que aqueceram o coração e encorajaram a continuar... Foram anos de amizade que levarei por toda a vida.

Ao Profº César, pela orientação e paciência sempre presentes.

À vida, por me fazer acreditar que, com fé, o caminho pode ser mais doce.

RESUMO

É fato que a infância é o período de brincadeiras e é por meio delas que a criança satisfaz seus interesses, expressa sua maneira de organizar, desorganizar, construir, pensar, fazendo novas descobertas. Por isso, o lúdico se destaca como uma das formas mais importantes e eficazes no processo de aprendizagem infantil, uma vez que possibilita o desenvolvimento da imaginação, sentimentos e fantasias, ajudando a criança no progresso de suas habilidades motoras, psicomotoras, cognitivas, físicas e emocionais. Isso proporciona a ela o exercício da atenção e memória para reproduzir atividades que os adultos praticam, ampliando assim seu conhecimento sobre o mundo. O papel do professor nesse processo é essencial, onde este pode trazer ao cotidiano da criança situações variadas em temas, transformando o simples brincar em aprendizado contínuo e não utilizando as brincadeiras apenas como uma atividade complementar, pois para a criança, elas proporcionam prazer e descontração, que a fazem interagir com novas aprendizagens e com o grupo no qual está inserida. A psicologia enfatiza que o brincar é fundamental para o desenvolvimento psicossocial equilibrado do ser humano, pois quando na infância, a relação com o brinquedo e jogos em geral desenvolve a afetividade, a criatividade e a capacidade de raciocínio. Brincando, a criança aumenta sua independência, construindo seus conhecimentos. O objetivo do presente trabalho é fazer um estudo teórico a partir de uma pesquisa bibliográfica, visando compreender o lúdico dentro do processo de desenvolvimento infantil, onde este é reconhecido com extrema importância na aprendizagem da criança partindo das concepções teóricas de pensadores como Piaget, Vygotsky, Wallon entre outros. Com isso, pode ser possível também resgatar a importância do brincar que está sendo extraída do universo infantil devido às novas razões que a vivência no mundo moderno traz, como o excesso de atividades diversas atribuídas à criança, o jogo eletrônico, etc. Enfim, a abordagem do lúdico proporcionará uma reflexão para pais e educadores, trazendo a aprendizagem infantil através da brincadeira na sua forma mais original.

Palavras-chaves: Lúdico, desenvolvimento infantil, aprendizagem.

ABSTRACT

It is a fact that childhood is a period of play and it is through them that the child meets their interests, express their way to organize, disorganize, build, think, making new discoveries. Therefore, the playful stands as one of the most important and effective in children's learning process forms, as it enables the development of imagination, feelings and fantasies, helping the child progress in their motor, psychomotor, cognitive, and physical skills emotional. This gives her the exercise of attention and memory to play activities adults engage, thus expanding their knowledge about the world. The teacher's role in this process is essential, where it can bring to everyday life of the child in various situations themes, turning the simple play on continuous learning and not just using the play as a complementary activity to the child because they provide pleasure and relaxation which do interact with the new learning and the group operates. The psychology emphasizes that play is essential to the balanced development of the psychosocial human being, because when in childhood, the relationship with the toy and gaming in general develops affectivity, creativity, and reasoning ability. Playing, the child increases their independence by building their knowledge. The aim of this work is to make a theoretical study based on a literature search, aiming to understand the play within the child development process, where it is recognized as very important in a child's learning starting from the theoretical conceptions of thinkers such as Piaget, Vygotsky, Wallon among others. With this, it can also be possible to recover the importance of the play that is being extracted from the infant universe due to new reasons to experience the modern world brings, as the excess number of activities assigned to the child, electronic games, etc. Finally, a playful approach to provide a reflection for parents and educators, bringing children's learning through play at its most original form.

Keywords: Playfulness, child development, learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Brinquedos tecnológicos	20
Figura 2 – Brincadeiras tradicionais	21
Figura 3 – Modelos de jogos	26
Figura 4 – Jogo dramático	27
Figura 5 – Brincadeiras	29
Figura 6 – Brinquedoteca	31
Figura 7 – Aula de dança	32
Figura 8 – Aula de música	32
Figura 9 – Atividades com pintura	33

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Desenvolvimento de habilidades nos períodos críticos	18
---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	REVISÃO DA LITERATURA	12
2.1.	Lúdico: conceitualização e histórico	12
2.2.	A infância, o brincar, sociedade contemporânea e a família	17
2.3.	A ludicidade na prática docente	21
2.3.1.	Atividades lúdicas na escola	24
2.3.1.1.	Jogos	24
2.3.1.2.	Jogo dramático	26
2.3.1.3.	Brincadeiras	27
2.3.1.4.	Brinquedos	29
2.3.1.5.	Música e dança	31
2.3.1.6.	Desenho e pintura	32
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

1 INTRODUÇÃO

A utilização da atividade lúdica no aprendizado das crianças é muito antiga. De acordo com Salomão (2007), a literatura aponta que foram os gregos e os romanos que incorporaram a ideia de inserir as brincadeiras para estimular a aprendizagem e o desenvolvimento social das crianças.

No entanto, durante muito tempo, principalmente nos séculos XVII, XVIII e até meados do século XIX, as brincadeiras eram atividades que ocupavam pequena ou nenhuma parte do cotidiano infantil, pois nesta época, as crianças eram consideradas como “adultos em miniaturas”, onde deveriam se portar e trabalhar como seus pais (FONTANA e CRUZ, 1997).

Foi somente a partir de meados do século XIX, que esta visão começou a ser modificada, graças a estudos iniciais sobre a psicologia do desenvolvimento infantil e a percepção que se começa a ter da criança na sociedade. Com o passar dos tempos, autores como Piaget, Vygotsky e Wallon apresentaram suas ideias sobre o desenvolvimento infantil e a importância das brincadeiras e jogos para este processo. Logo, a brincadeira passou a ser entendida como parte fundamental para o desenvolvimento social, físico, cognitivo e afetivo das crianças.

A importância do brincar no desenvolvimento infantil, segundo Wajskop, define-se como:

[...] uma maneira que as crianças têm para interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas. Por causa disso, transformou-se no espaço característico da infância para experimentar o mundo do adulto, sem adentrá-lo, como partícipe responsável (1995, p. 66).

O tema é ainda alvo de inúmeras pesquisas e discussões, já que para muitos pesquisadores da área da educação, a brincadeira é considerada como uma descontração, uma atividade que deve ser realizada à parte das tarefas escolares. Porém, para outros, a inserção das brincadeiras, dos jogos, e das atividades lúdicas em geral na rotina escolar, é fundamental, pois auxilia no processo de aprendizagem e permite a interação da criança com o meio social.

Em relação à brincadeira aliada ao aprendizado, Salomão ressalta que:

Os jogos educativos com fins pedagógicos revelam a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade da iniciação e ação ativa e motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimento e habilidades (2007, p.8).

É importante salientar que não somente os jogos, mas todas as atividades lúdicas, como as com brinquedos, brincadeiras de faz-de-conta, a música e até mesmo os jogos eletrônicos propiciam o desenvolvimento de diversas habilidades e conhecimentos para as crianças, principalmente em fase escolar.

No entanto, autores como Carneiro (2012) e Wolff e Pitombo (2011) acreditam que a questão dos jogos eletrônicos deve ser mediada principalmente pelos pais, já que em excesso podem impactar na reclusão das crianças do meio social, causando diversos outros problemas.

A questão da brincadeira como técnica para a aprendizagem vem sendo muito abordada, principalmente com a reestruturação da educação básica e na instituição do ensino fundamental de nove anos, assim salientam autores como Wajskop (1995) e Delfin (2012).

O fato é que o período dos dois a sete anos, fase em que as crianças estão inseridas na educação infantil e no primeiro ano do ensino fundamental, é considerada pela neurociência, um período crítico, onde ocorrem saltos qualitativos e quantitativos no desenvolvimento das crianças. E a brincadeira interfere substancialmente neste processo, porém, isso depende diretamente das influências sofridas pelas crianças, sejam elas pela escola ou família.

Neste sentido, este trabalho tem como objetivo principal refletir sobre a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento infantil. Para os objetivos secundários, refletirá sobre a inserção da brincadeira como aliada à aprendizagem nas escolas e também as influências das novas tecnologias que acabam extraindo as “velhas” brincadeiras do cotidiano infantil e como estas auxiliam ou atrapalham no processo de desenvolvimento.

Diante dos fatos apontados acima, delimitou-se como problema de pesquisa qual a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento infantil?

Esta questão foi desenvolvida a partir de leituras e diálogos sobre o tema e diante das transformações ocorridas na sociedade a partir da globalização e a inserção de novas tecnologias e mídias eletrônicas, as quais mudaram o

comportamento das pessoas em relação à comunicação, relacionamento, trabalho, entre outros aspectos.

Tudo isso, agregado ao fato de que a ludicidade tem cada vez mais se sobressaído como estratégia de aprendizagem nas escolas de educação infantil e ensino fundamental.

Utilizou-se como base para a aplicação da metodologia deste estudo, o livro *Como elaborar projetos de pesquisas*, de Antonio Carlos Gil (2002).

Neste sentido, será realizada a pesquisa exploratória, a qual proporciona maior familiaridade com o tema/problema a ser abordado. Assim, envolverá fundamentalmente a pesquisa ou revisão bibliográfica.

Sendo esta segundo Gil (2002, p.44) “desenvolvida com base em materiais já elaborados, principalmente de livros e artigos científicos”.

Desse modo, será realizada a revisão bibliográfica em livros, artigos científicos, revistas e sites da área de educação com o objetivo de explicar a importância da brincadeira desenvolvimento e no aprendizado infantil a partir das visões de autores como PIAGET, VYGOTSKY, WALLON, FONTANA e CRUZ, LOPES, WAJSKOP, KISHIMOTO, entre outros.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1. Lúdico: conceitualização e histórico

A etiologia do termo “lúdico” revela que o mesmo tem sua origem na palavra latina “*ludus*” e quer dizer “jogo”. Também, estudos afirmam que a ludicidade tem registros desde a pré-história, onde já havia sinais dessas atividades ligadas à cultura e ao lazer (FREITAS e SALVI, 2010).

De fato, a ludicidade ou a brincadeira é uma atividade universal, intrinsecamente ligada à infância. Podendo variar suas formas em relação à cultura, aos fatores políticos, épocas, etc., porém está sempre presente na vida das crianças, sendo fundamental ao seu desenvolvimento (CORDAZZO & VIEIRA, 2007; DELFIN, 2012).

Sua fundamentalidade é explicada por Salomão (2007), pois é através da ludicidade que a criança conhece o mundo, se apropria dele, adquire conhecimento, se desenvolve.

No entanto, nem sempre foi assim. As crianças antes do século XVI eram consideradas como adultos em miniaturas, sendo assim, eram obrigadas a participar das atividades sociais e até mesmo do trabalho de suas famílias. Elas não tinham espaço para brincar, se expressar e até mesmo para estudar (FONTANA e CRUZ, 1997).

A partir do século XVII, com a elaboração da teoria fisiológica sobre a especificidade infantil, e posteriormente, a criação da psicologia dedicada a este público e de seu desenvolvimento, a qual valoriza a ludicidade, e a considerava fundamental ao processo de cognição infantil, que a criança passou a ser considerada como tal.

Assim:

O prazer, característico da atividade de brincar, passou a ser visto como um componente da ingênua personalidade infantil, como uma atividade inata e que protegia dos males causados pelo trabalho árduo e desgastante do mundo adulto. A brincadeira passou a ser concebida como a maneira da criança estar no mundo: próxima à natureza e portadora da verdade (WAJSKOP, 1995, p.63).

Nesta época também, estudos realizados por Frederich Fröbel foram fundamentais para a compreensão da importância do lúdico no desenvolvimento

infantil. Fröbel desenvolveu diversos trabalhos sobre as crianças e a educação e estes permitiram a criação dos primeiros jardins de infância, onde a educação era baseada no brincar através de métodos sensoriais, com a utilização de jogos e materiais didáticos, fundamentando a ideia de uma educação natural aos instintos infantis (WAJSKOP, 1995).

Meneses (2009) descreve que Fröebel contribuiu muito para a inserção das brincadeiras livres e dos jogos como uma parte essencial do trabalho pedagógico. Além disso, salientava que o brincar era uma atividade livre e espontânea da criança, porém necessitava a supervisão dos professores nos jogos dirigidos para apontar questões do contexto atual.

Jean Piaget (1896 – 1980) um dos precursores da teoria do desenvolvimento cognitivo infantil, salientando a aplicação da ludicidade no mesmo, pois classificou o jogo e o brincar como atividades fundamentais para a conquista do conhecimento pela criança. Para o autor, eles são considerados como um processo de construção que insere a criança no meio social através da adaptação e interação com o meio em que vivem, auxiliando para consolidar as habilidades aprendidas e como um reflexo do nível de conhecimento da criança (SOUZA et. al., 2008).

É através da ludicidade, que Piaget chamava de “jogo simbólico”, o que a criança revive “aplicando” tudo o que aprende. Dessa forma Souza et. al. (2008, p.4) salienta que “a atividade lúdica torna-se muito mais do que um entretenimento, [...] ela é, um berço obrigatório das atividades intelectuais da criança”.

Diante disso,

[...] o jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem a todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 160 apud DELFIN, 2012, p. 29).

Neste âmbito, Meneses (2009) relata que:

Para Piaget a criança participa ativamente do seu desenvolvimento. É depois do desenvolvimento que surge a aprendizagem. Inicialmente, se faz necessário que a criança amadureça para que, posteriormente, a aprendizagem venha acontecer. A maturação surge no indivíduo para que

posteriormente ele possa aprender através do contato com o meio social. Como toda aprendizagem inicia-se a partir do desenvolvimento mental, Piaget criou uma classificação de acordo com a evolução das estruturas mentais humanas e de como o lúdico se manifesta em cada estágio do desenvolvimento.

Em relação aos estágios de desenvolvimento, sugeridos por Piaget, o primeiro, denomina-se *Sensório-motor*, que vai do nascimento até os dois anos de idade. Essa fase é caracterizada pela presença de jogos simples, sendo que a criança interage com os elementos de seu ambiente, através de seus esquemas, sensorial e motor, aos quais atribui significado, como por exemplo, “a mamadeira é para sugar” (PAULA *et. al.*, 2012).

A segunda fase é denominada de *Pré-operacional*, e vai dos dois a sete anos. Caracteriza-se pelo surgimento de dominação da linguagem e a manifestação da função simbólica. De acordo com Meneses (2009), nesse período a criança atua com jogos de imitação ou mesmo de ficção. A partir da brincadeira a criança se aproxima da sua realidade e acaba assimilando situações nela presentes.

A terceira fase do desenvolvimento cognitivo infantil apresentado por Piaget, caracteriza-se como O *Estágio das operações concretas* e vai dos sete aos doze anos. Segundo Paula *et. al.* (2012),

Nesta fase a criança adquire a noção de reversibilidade das ações, começa a compreender e coordenar os pontos de vistas diferentes existentes e passa a relacioná-los e integrá-los de forma coerente e lógica. Também, surge a capacidade lógica nos processos mentais e a habilidade de discriminar objetos por similaridades e diferenças, além de dominar os conceitos de tempo e número.

E a última fase, inicia-se aos doze anos em diante e é denominado de *Estágio das operações formais*. Neste período, a criança amplia as capacidades cognitivas conquistadas na fase anterior. Ela adquire competência para raciocinar sobre hipóteses, é capaz de criticar e discutir, relacionar conceitos abstratos, entre outras questões, adquirindo assim sua autonomia (FERRARI, 2008).

Assim, Meneses (2009) salienta que na terceira fase inicia-se a presença de jogos de regras, como os jogos simbólicos ou os de exercício, que se expandirão até a última fase. Segundo a autora, esses tipos de jogos são realizados coletivamente

e permitem a socialização, o respeito às regras e a adaptação, fundamentais para a vida adulta.

Lev Vygotsky (1896 – 1934), cientista e psicólogo russo também analisou a importância da ludicidade no desenvolvimento infantil. Segundo ele, as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação, presentes na brincadeira do faz-de-conta, por exemplo, levam à criança ao pensamento imaginário, que é importantíssimo para a construção do conhecimento.

É importante salientar que Vygotsky ponderava que a situação imaginária proposta pelas brincadeiras, não era algo criado livremente pelas crianças, mas sim, um reflexo da realidade social, das experiências, vivências e conhecimentos das mesmas, tendo como base as regras que aprendiam com os adultos (FONTANA e CRUZ, 1997, p. 129).

Outro ponto analisado por Vygotsky era que as atividades lúdicas criam na criança uma zona de desenvolvimento proximal, onde “[...] no brinquedo, a criança sempre se porta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade” (LEONTIEV, 1988, p. 122 apud FONTANA e CRUZ, 1997, p. 129).

Já Henri Wallon, psicólogo e filósofo francês (1879 – 1962) foi o primeiro estudioso a quebrar o paradigma de que as crianças aprendiam somente através do ensino de conteúdos. Ele pregava a ideia de que a criança necessitava de afeto, movimento e inteligência para aprender.

Segundo Bibiano (2012), Wallon pontuou que deveria ser inserida na educação atividades diversificadas, como as atividades lúdicas, que, sobretudo, remetem as crianças à diversão. E ainda segundo Bibiano (2012, p.1) “a diversão deve ter fins em si mesma, possibilitando às crianças o despertar de capacidades, como a articulação com os colegas, sem preocupações didáticas”.

Para Wallon, o jogo é fundamental ao desenvolvimento da criança e está associado a quatro fases determinantes. Elas compreendem as etapas do desenvolvimento e evidenciam atividades em que as crianças buscam tirar proveito de tudo e comprovam as múltiplas experiências que podem ser vividas pelas crianças, tais como: memorização, enumeração, socialização, articulação, sensoriais,

entre outras. As etapas são: jogos funcionais, jogos de ficção, jogos de aquisição e, por fim, de fabricação, conforme descritas abaixo (FREIRE *et. al.*, 2003).

Os jogos funcionais acontecem da forma mais simples e natural, quando a criança descobre o prazer de produzir som, executar as funções que a evolução da motricidade lhe possibilita e sentir necessidade de pôr em ação as novas aquisições, do tipo: gritar, explorar os objetos, entre outros. Os jogos de ficção são atividades em que o faz-de-conta, a imitação estão presentes, ou seja, ela usa um brinquedo assumindo papéis de pessoas que estão presentes no seu dia-a-dia. (brincar de imitar os pais, o professor ou até mesmo um animal). Nos jogos de aquisição a criança é “todo olhos, todo ouvidos”, começa por compreender, conhecer, imitar músicas, gestos, imagens. Por último, os jogos de fabricação, que são jogos onde a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Os jogos de fabricação são quase sempre as causas ou conseqüências do jogo de ficção, ou se confundem num só. Quando a criança cria e improvisa o seu brinquedo: a boneca, os animais que podem ser modelados, isto é, transforma matéria real em objetos dotados de vida fictícia (FREIRE, *et. al.*, 2003).

De fato, as brincadeiras e outras atividades lúdicas são indispensáveis ao desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que o brincar. É “[...] pela brincadeira, a criança é introduzida no meio sociocultural do adulto, constituindo-se num modelo de assimilação e recriação da realidade” (SANTOS, 1999, p. 7 apud MARGON, 2013, p.12). E ainda:

Através da brincadeira, a criança tem a possibilidade de experimentar novas formas de ação, exercitá-las, ser criativa, imaginar situações e reproduzir momentos e interações importantes de sua vida, resignificando-os. Os jogos e as brincadeiras são uma forma de lazer no qual estão presentes as vivências de prazer e desprazer. Representam uma fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que favorecem o raciocínio, tomada de decisões, solução de problemas e o desenvolvimento do potencial criativo (PEDROZA, 2005, p. 62).

Na relação da aplicação das atividades lúdicas no contexto escolar Salomão *et. al.* (2007) relata que ela é muito antiga. Foram os gregos e os romanos os primeiros a inserir as atividades lúdicas na prática pedagógica, como auxílio para a realização das tarefas escolares.

Neste âmbito, Bonfim (2010, p. 26), salienta que o brincar é uma atividade fundamental na escola, pois “[...] propicia à criança o desenvolvimento e a aprendizagem que muitas outras ocupações até aparentemente mais sistematizadas não propiciariam com grande eficácia”.

E também, que as atividades lúdicas são maneiras de interação do ensinar e do aprender, permitindo ao aluno um maior acesso aos campos da imaginação e da criatividade, além de permitir seu desenvolvimento cognitivo e corporal, seu reconhecimento e sua interação social.

2.2. A infância, o brincar, sociedade contemporânea e a família

O brincar é tão fundamental na infância quanto se alimentar e descansar. Essa é uma máxima defendida por diversos autores. Isso se deve ao fato de que é nesse período que a criança aprende, estabelece relações de conhecimento consigo e com o mundo (LIRA & RUBIO, 2014).

O Estatuto da Criança e do Adolescente, e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) definem a brincadeira como um dos princípios fundamentais, sendo defendida como um direito, uma forma particular de expressão, comunicação, pensamento e interação entre as crianças (QUEIROZ, *et. al.* 2006).

De fato, a infância até meados do século XVII não era tão preservada. Como já vimos, as crianças eram tratadas como adultos em miniatura, participando da vida adulta sem quaisquer restrições (BEM & TAVARES, 2012).

No entanto, após diversos estudos sobre a infância e a brincadeira, o pensamento da sociedade mudou. Hoje, sabemos que a infância é a fase estrutural do ser humano e que o brincar é elemento fundamental para essa estruturação (LIRA & RUBIO, 2014).

Fato esse que pode ser comprovado através da neurociência. Galeno Alvarenga (2010) descreve que a brincadeira é um forte elemento para adaptação das crianças no meio social. Para ele, os seres humanos, interagindo com o meio social em que vivem, estão sempre sofrendo suas interferências, influências e, logo, se adaptam a elas. Isso se dá, principalmente nos primeiros anos de vida, onde a criança está mais suscetível às intervenções do meio externo. Esta é denominada período crítico.

Períodos críticos são estágios de desenvolvimento para funções específicas do cérebro. São como “janelas de oportunidade” nos primeiros anos de vida. É a fase em que o cérebro infantil da criança está particularmente suscetível às entradas de estimulação sensorial, para os sistemas neurais mais desenvolvidos (BARTOSZECK, 2009, p. 11).

Na realidade, é nesse período em que a criança está mais propensa ao aprendizado, pois há uma maior facilidade do encéfalo ser modificado, onde a criança pode aprender normas, regras, a leitura, as cores, sons, movimentos, além de captar a afetividade das pessoas e até mesmo o sotaque regional, conforme descrito na tabela 1 (PAULA *et. al.*, 2012):

Tabela 1:Desenvolvimento de habilidades nos períodos críticos

Desenvolvimento de habilidades nos períodos críticos	
Habilidades	Faixa etária
Visão	0 – 6 anos
Controle emocional	9 meses – 6 anos
Formas comuns de reação	6 meses – 6 anos
Símbolos	18 meses – 6 anos
Linguagem	9 meses – 8 anos
Habilidades sociais	4 – 8 anos
Quantidades relativas	5 – 8 anos
Música	4 – 11 anos
Segundo idioma	18 meses – 11 anos

Fonte: Paula *et. al.* (2012).

Neste sentido, é importante salientar que o carinho da família, sobretudo da mãe e um ambiente enriquecido por atividades lúdicas, brincadeiras, etc., baseado no respeito, afeto e reciprocidade, favorecem a estimulação sináptica. Fato que pode ser verificado no caso de crianças que são negligenciadas ou mesmo abandonadas em orfanatos, sem estimulação ou contato social, que acabam sofrendo retardo nas habilidades como andar, falar, além de distúrbios emocionais e cognitivos (PAULA *et. al.* 2012).

A relação da infância, do brincar e da sociedade, pode ser vista inicialmente pela influência que sociedade exerce nas brincadeiras que as crianças praticam e o modo como elas se socializam. Lira e Rubio (2014) descrevem que o jogo e as brincadeiras acompanharam a evolução histórica e esteve presente em todas as civilizações. No Brasil, por exemplo, as brincadeiras tiveram influências dos portugueses, dos negros e dos índios.

[...] os portugueses trouxeram os versos, adivinhas, parlendas, lendas, alguns jogos e brinquedos como os jogos de saquinho, amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros; a influência negra contribuiu com os jogos simbólicos e os índios instituíram as brincadeiras junto à natureza e aos animais (LIRA E RUBIO, 2014).

Observa-se que na grande maioria das atividades lúdicas citadas, o relacionamento interpessoal é enfatizado, pelas brincadeiras coletivas, deixando pouco espaço para o isolamento. Porém, as transformações sociais ocorridas a partir do século XXI, principalmente ocasionada pela globalização, influenciaram no modo de vida das mais diversas populações. Logo essas transformações influenciam também nas atividades lúdicas (CARNEIRO, 2012).

Assim, Carneiro (2012) aponta que o “consumo, o isolamento e a falta de espaços, entre outras coisas, têm mostrado que o brincar vem sofrendo transformações e em alguns lugares até desaparecendo”.

Outro ponto destacado por Wolffi e Pitombo (2011), é que a sociedade do consumo afeta no brincar das crianças. É possível observar que nos dias atuais a criança pouco explora o brincar sozinha, o faz-de-conta, como por exemplo, brincar de cozinhar imitando a mãe com seus brinquedos. Na realidade, a publicidade impõe o desejo de mais e mais brinquedos, a cada hora com uma novidade do setor e esses normalmente “brincam sozinhos” através de “chips de computador”, imitando movimentos e fazendo com que a criança não brinque, apenas observe.

Carneiro (2012) descreve que a redução do tempo do brincar pelas crianças se deve ao isolamento, seja pela falta de outras crianças para brincar ou mesmo pelo aumento significativo dos equipamentos tecnológicos, como computadores, vídeo games, celulares e mesmo a televisão, conforme apresentado na figura 1, especialmente entre as classes sociais mais favorecidas, tem contribuído para “diminuir as relações pessoais e presenciais caracterizadas pelo movimento corporal, pelo uso da linguagem falada, pela exploração dos sentidos e das emoções e até mesmo pelo prazer de descobrir e de criar”.

Figura 1: Brinquedos tecnológicos

Fonte: I Gospel, 2014.

É importante observar também que a própria família contribui para o isolamento das crianças. Estudos apontam que as famílias estão reduzidas e os pais têm uma rotina de trabalho mais exaustiva e corrida do que há tempos atrás. A falta de tempo para os filhos contribui para dar de presentes brinquedos que estão em alta no mercado publicitário e que são grandes anuladores das relações sociais e que substituem as brincadeiras tradicionais (BEM & TAVARES, 2012).

Wolff e Pitombo (2011) também apontam que o excesso de brinquedos tecnológicos pode causar problemas de atenção nas crianças, como a hiperatividade e a dislexia.

Por isso, Carneiro (2012) salienta a importância da escola e da família na valorização das brincadeiras grupais (conforme apresenta a figura 2), visando que a criança possa se desenvolver socialmente, conquistando sua autonomia na sociedade.

Figura 2: Brincadeiras tradicionais



Fonte: Brasil Escola, 2011.

2.3. A ludicidade na prática docente

Muitos autores e estudiosos da área da educação discutem a importância da aplicação da ludicidade na prática pedagógica. No entanto, observam os limites e cuidados que sua aplicação exige. De acordo com Marinho *et. al.* (2007), quando se fala em criança não há como deixar de lado a ludicidade, visto que ela é uma forma da criança conhecer e aprender.

E, atualmente, ludicidade nunca esteve tanto em destaque quanto após a implantação do ensino fundamental de 9 anos. Pois as crianças estão sendo inseridas cada vez mais cedo nas escolas regulares (DELFIN, 2012).

O Ministério da Educação através dos objetivos do ensino fundamental previstos na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/1996) determina que o novo ensino fundamental deve-se basear nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil para a definição da proposta pedagógica, conforme descrito abaixo:

Propostas pedagógicas que considerem a criança como ser completo e indivisível promovendo práticas e cuidados à integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo-linguístico e sociais. Brincar, sentir, expressar-se, relacionar-se, mover-se organizar-se, cuidar-se, agir e responsabilizar-se são partes do todo de cada indivíduo [...] tudo isso deve acontecer num contexto em que cuidados e educação realizem-se de modo prazeroso e lúdico. Nesta perspectiva, as brincadeiras espontâneas, o uso de materiais, os jogos, as danças e os cantos, as comidas e as roupas, as

múltiplas formas de comunicação, de expressão, de criação e de movimento, o exercício de tarefas rotineiras do cotidiano e as experiências dirigidas que exigem que o conhecimento dos limites e alcance das ações das crianças e dos adultos devem ser contemplados (SME, 2007, p.27 apud MALTA & SICCA, 2012, p.6)

Assim, Marinho *et. al.* (2007) relatam que o educador da educação infantil e das séries iniciais do ensino fundamental deve considerar a ludicidade em sua prática pedagógica, e continuam:

A ludicidade deve ser um dos principais eixos norteadores do processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante (MARINHO *et. al.* 2007).

No entanto, a escola deve oferecer condições relacionadas ao espaço, materiais como brinquedos e jogos, materiais didáticos, além da preparação do docente para lecionar. E essa é uma crítica que muitos autores apontam segundo Bertini *et. al.* (2008).

Na realidade, quando o aluno sai da educação infantil, depara-se com um mundo novo. Porém, a proposta do novo ensino fundamental é trabalhar com a ludicidade nos mesmos moldes da educação infantil, porém, em muitas escolas não é isso que acontece, como relata Delfin (2012):

De repente, saem deste mundo de fantasia para encarar escolas não tão coloridas, carteiras individuais onde não é possível sentar com o colega, ao contrário, falar e brincar agora só na hora do intervalo, pois de outra forma atrapalha a concentração necessária para aprender a ler e escrever. As brincadeiras e jogos são trocados por caderno, livro, lousa, giz e provas.

Nas escolas de educação infantil o espaço favorece o desenvolvimento da criança, isso porque contempla a brincadeira como uma das questões mais presentes na vida da criança, devendo ocorrer também no ensino fundamental (MENESES, 2009).

De acordo com Marinho *et. al.* (2007), o brincar deve ser entendido como a capacidade da criança criar e viver. É o momento onde a criança viaja na imaginação, experimenta o mundo e “treina” para ser gente grande. Ela também favorece a melhora da auto-estima e auxilia na introdução da criança na sociedade.

Kishimoto (2009) destaca que a inserção do brinquedo na prática pedagógica interfere positivamente no processo de aprendizagem, isso por que:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensoriomotoras (físico) e as trocas e interações, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2009, p.39).

Segundo Bonfim (2012) a aplicação de atividades ludoexpressivas no ambiente escolar é muito importante, pois enriquecem a aprendizagem, dão abertura para novos pensamentos e movimentos e, além disso, estimulam a fruição de diferentes sentimentos, a criatividade e a imaginação.

Liria e Rubio (2014) descrevem que a criança aprende mais e melhor brincando e que muitos conteúdos podem ser ensinados por meio de brincadeiras, atividades com jogos ou brinquedos didáticos-pedagógicos, livres ou dirigidos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do aluno, estimulem seu pensamento e sua criatividade, conforme veremos adiante.

No entanto, Bonfim (2012) descreve que muitos docentes ainda consideram a brincadeira como um descomprometimento por parte do aluno e do professor que a estimula.

Ou ainda, alguns professores focam apenas o resultado das brincadeiras ou jogos, o que foi aprendido e não o brincar em si. Com isso, as crianças acabam não se envolvendo mais nas atividades, reclamam, resistem e quando participam não prestam atenção naquilo que é importante (FONTANA & CRUZ, 1997).

Ao possibilitarmos o jogo e observarmos as crianças brincando, podemos nos ater à suas respostas (ao que elas fazem), identificando o que elas conhecem (ou não), se desempenham as tarefas e se solucionam os problemas. Podemos também, intervir na sua atividade, no sentido de ajustar suas respostas ao que delas esperamos durante o jogo. Os dados observados, incluindo os efeitos de nossa intervenção, permitem à nós, professores, classificar as crianças segundo seu desempenho [...](FONTANA & CRUZ, 1997, p. 141).

Sobretudo, é muito importante que o professor não classifique a atividade lúdica como conteúdos sistematizados, pois dessa forma o aluno não a fará com prazer, mas com obrigação. Podemos observar neste contexto que em muitas escolas

[...] o jogo aparece (con)fundido com o 'material concreto' utilizado nas aulas de Matemática, como recurso para a fixação de regras ortográficas ou de conteúdos a serem memorizados, como meio para a elaboração conceitual. Usam-se bingos, jogos da memória, coelho sai da toca (para dar noções espaciais, como domínios e fronteiras), etc. (FONTANA & CRUZ, 1997, p. 140).

Diante dos fatos expostos, é fundamental destacar que as atividades lúdicas são ações voluntárias da criança, que devem promover um espaço para a descoberta de novas aprendizagens. E na escola elas não devem ser massificadas pelos conteúdos programáticos e também que e não visem apenas o resultado final. O que importa para a criança não são os conteúdos escolares nem seu desenvolvimento, ela quer simplesmente brincar, pois está envolvida na alegria, na competição estimulada pelo processo.

2.3.1. Atividades lúdicas na escola

Diante dos fatos expostos, observamos a importância da brincadeira no desenvolvimento infantil, seja ele no âmbito familiar ou na escola. Esta última, principalmente deve apresentar em seu conteúdo programático, atividades que contemplem a brincadeira, buscando estimular a aprendizagem dos alunos de forma natural, sem pressões. Dessa maneira, abaixo estão descritos algumas atividades lúdicas que podem ser aplicadas no contexto escolar.

2.3.1.1. Jogos

O jogo segundo Kishimoto (2003) foi implantado na educação como uma inovação pedagógica no século XIX por Froebel. Este enfatizava a importância do jogo livre para o desenvolvimento infantil e também como um material educativo para auxiliar na prática pedagógica (Belido *et. al.* 2008).

Marinho *et. al.* (2007) relata que o jogo tem um papel fundamental no processo de desenvolvimento infantil, já que propicia à criança a vivência da aprendizagem de forma divertida, exercitando sua imaginação fantasia e criatividade.

Meneses (2009) descreve que Kishimoto (2009) diz que o jogo pode ser visto de três formas distintas: “Como resultado de um sistema lingüístico que ocorre dentro de um contexto social; como um sistema de regras e ainda como um objeto”.

Assim, na primeira forma de interpretação, o jogo segue uma lógica do contexto social, de uma linguagem do cotidiano, podendo sofrer alterações e interpretações mediante o contexto social o qual ele é praticado. O segundo tipo é observá-lo como sistema de regras, onde a regra é “um fator que estrutura a forma de agir diante daquela situação que é o jogo, quando a pessoa joga esta modalidade está ao mesmo tempo colocando em prática as regras e também uma atividade lúdica”. E a terceira forma é observá-lo como objeto, como sua forma concreta (MENeses, 2009).

Salomão et. al. (2007) aponta que a inserção dos jogos educativos com fins pedagógicos na educação, é fundamental, pois

[...] revelam a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade, da iniciação e ação ativa e motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimento e habilidades.

Aplicado à aprendizagem, o jogo deve ser estimulado e explicado pelo educador, pois é preciso que a criança conheça-o por completo, como suas regras, seus limites e assim, poderá explorá-lo, usufruir e em consequência disso, aprender.

Lopes (1993) aponta vários modelos de jogos para serem aplicados no contexto escolar, conforme apresenta a figura 3:

Língua portuguesa: Jogo da memória, Mico alfabético, Jogo das adivinhações, Jogo ortográfico, Dominó ortográfico, Loto de alfabetização, Jogo de rimas, etc.

Matemática: Dominó, Jogo de damas, Loto, Jogos com cubos, Poupança, entre outros.

Além desses jogos citados, há uma infinidade de outros, que podem ser utilizados no contexto escolar, sobretudo, quando há na escola brinquedotecas. A informática também é uma grande aliada, principalmente quando se utilizam softwares educativos.

Desse modo, Salomão et. al. (2007) relatam que nesses programas é possível a criação de ambientes de ensino/aprendizagem individualizados, ou seja, neles o professor pode adaptar os conteúdos frente às características de cada

aluno. Além disso, os jogos computadorizados promovem o entusiasmo, concentração, motivação, etc.

Figura 3: Modelos de Jogos



Fonte: <http://jeacontece.com.br/?p=28295>, 2012.

2.3.1.2. Jogo Dramático

De acordo com Belido *et. al.* (2008), o jogo dramático foi criado por Jacob Levy Moreno, que o chamava de psicodrama. Essa técnica busca estimular o indivíduo a expressar seu interior, como se fosse representar um papel, buscando compreender as formas de relacionamento entre as pessoas.

[...] o jogo dramático é uma forma de arte por direito próprio, não é uma atividade inventada por alguém, mas sim o comportamento real dos seres humanos. Ele se expressa na maneira como a criança pensa, comprova, relaxa, trabalha, lembra, ousa, experimenta, cria e absorve (BELIDO *et. al.*, 2008).

Segundo Bonfim (2012), os jogos dramáticos ou teatros são fundamentais às crianças na pré-escola e nas séries iniciais do ensino fundamental, pois fornecem bases para se trabalhar a criatividade, a socialização, a integração com os outros alunos, a imaginação, flexibilidade, as emoções, o corpo e a memória, conforme apresenta a figura 4.

Os jogos dramáticos utilizam poucos recursos materiais. Na realidade, ele visa a dramatização. E segundo Belido *et. al.* (2008)

Para que os jogos dramáticos sejam utilizados como recurso didático é necessário alguns pré-requisitos, em que um deles é o conhecimento que não pode ser algo totalmente novo para o aluno, pois ele deve ter tido contato antes, de alguma maneira, com o assunto. Uma explicação teórica muitas vezes é insatisfatória e que aliada a uma vivência prática, pela dramatização é mais eficaz, estimula o educando no seu desenvolvimento, em seu comportamento social, valorizando o senso crítico e sua criatividade.

Bonfim (2010), ainda descreve que os jogos dramáticos devem estimular a espontaneidade, reduzindo os ensaios mecanizados e as falas decoradas, como podemos observar na figura 4. É preciso permitir que os alunos improvise, possam criar situações, buscar soluções para as dificuldades apresentadas e assim possam interagir em grupo.

Figura 4: Jogo dramático



Fonte: Lucena, 2009

2.3.1.3. Brincadeiras

A brincadeira, segundo Wajskop (1995), numa perspectiva sociocultural, define-se como a maneira com a qual as crianças interpretam o mundo, os objetos, as relações e o afeto das pessoas. Segundo a autora, é uma forma das crianças experimentarem o mundo adulto, sem adentrá-lo.

É considerada como um ato especialmente da criança, pois refere-se a um comportamento espontâneo, livre de compromissos e que desempenha um papel fundamental na infância, já que é brincando que a criança aprende e se desenvolve. Ela experimenta, interage e relaciona tudo o que vivencia e estabelece relações necessárias para a aquisição do seu conhecimento (MARINHO *et. al.* 2007).

Nesse sentido, Wajskop (1995) destaca que

[...] a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil. Ao brincar, o desenvolvimento infantil pode alcançar níveis mais complexos por causa das possibilidades de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. A experiência na brincadeira permite às crianças: a) decidir incessantemente assumir papéis a serem desempenhados; b) atribuir significados diferentes aos objetos transformando-os em brinquedos; c) levantar hipóteses, resolver problemas e pensar/sentir sobre seu mundo e no mundo mais amplo ao qual não tinham acesso no seu cotidiano infantil.

Lira & Rubio (2014) relata que a brincadeira é de fato o lúdico em ação, que pode ser expressa por meio de um jogo, do brinquedo ou mesmo do faz-de-conta, ou seja, da imaginação da criança. Na brincadeira, a criança cria, recria e inventa e usa a sua criatividade imaginativa.

A brincadeira do faz-de-conta uma das atividades lúdicas mais presentes no cotidiano das crianças caracteriza-se pela elaboração de cenas imaginativas que ganham complexidade e riqueza de detalhes com o passar do tempo por conta do emprego das emoções da criança neste processo, como destaca o Referencial Curricular de Educação Infantil (BRASIL, 1998). Ainda relata o papel do faz-de-conta para o desenvolvimento infantil:

Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens. Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas (BRASIL, 1998).

Dessa maneira, Bonfim (2010) salienta que é fundamental a inserção da brincadeira do faz-de-conta na educação infantil e no ensino fundamental, com o objetivo de permitir que o aluno adquira sua identidade, se auto-conheça e estimule a corporeidade.

Segundo Lira & Rubio (2014), os educadores têm nas mãos muitas possibilidades de brincadeiras além do faz-de-conta, que favorecem o aprendizado, como demonstra a figura 5. Porém, devem se atentar para apresentar aos alunos aquilo que eles querem e gostam de brincar. Assim, descreve algumas possibilidades de brincadeiras, tais como as “cantigas e brincadeiras de roda, músicas, parlendas e mímicas, permitem a expansão da criatividade, desenvolve a atenção, a aproximação entre as pessoas, o conhecimento e a valorização da cultura, a expressão oral e a audição”.

Figura 5: Brincadeiras



Fonte: Sol Azul, 2014.

2.3.1.4. Brinquedos

O brinquedo é considerado por muitos autores como o objeto símbolo da infância. É através dele que a criança se insere no universo lúdico (Belido *et. al.*, 2008).

Segundo Marinho *et. al.* (2007) o brinquedo é o objeto manuseado e ou manipulado no desenvolvimento da atividade lúdica, não sendo necessariamente um produto comprado. A criança pode transformar qualquer objeto em brinquedo por meio da imaginação, alterando seu verdadeiro significado.

Podemos observar uma criança com um cabo de vassoura brincando de cavalinho. Neste momento, ela está utilizando um objeto, o cabo de vassoura, para outro fim, um cavalo, ou seja, ela alterou o significado do objeto, através de sua imaginação (FONTANA & CRUZ, 1997).

De acordo com Wajskop (1995),

[...] o brinquedo é o objeto de uso próprio da infância, cuja função lúdica é pura decorrência, e o brinquedo propicia a imaginação de situações e histórias diferentes e isso é que faz deles objetos especiais, ou seja, brinquedos. Os brinquedos trazem em si um conjunto de imagens que convida as crianças a brincar e que estão associados a um contexto cultural específico.

Neste âmbito Belido *et. al.* (2008) descrevem que o brinquedo pode ser qualquer objeto que se transforma a partir da imaginação da criança. Ele se torna como uma espécie de suporte para a brincadeira e não um fator determinante. Assim, afirma que “não é o brinquedo que delimita a brincadeira da criança, mas a brincadeira é que diz o significado do brinquedo”.

Na escola, podem ser utilizados diversos objetos como brinquedos, sejam os industrializados ou mesmo, brinquedos criados pelos próprios alunos, com materiais recicláveis, entre outros (BONFIM, 2012).

Lira & Rubio (2014) fundamentam dizendo que algumas escolas possuem brinquedotecas. Estas são espaços destinados ao brincar, sem necessariamente ter uma atividade específica para o desenvolvimento e surgiram no Brasil a partir da década de 1980, com o intuito de proporcionar às crianças estímulos do brincar livremente, conforme apresenta a figura 6.

Ainda, Cunha (2002 *apud* LIRA & RUBIO, 2014) descrevem que vários objetivos podem ser alcançados durante o trabalho na brinquedoteca, são eles:

- a) Estímulo do desenvolvimento, da concentração e a atenção;
- b) Favorecer o equilíbrio emocional;
- c) Desenvolver a inteligência a criatividade e a sociabilidade;
- d) Oferece oportunidades para aprender a jogar, a participar e incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora do desenvolvimento intelectual, emocional e social;
- e) Enriquecer o relacionamento entre a criança e a família e
- f) Valorizar os sentimentos afetivos e cultivar a sensibilidade.

Figura 6: Brinquedoteca

Fonte: Revista Cultura e Cidadania, 2012.

2.3.1.5. Música e Dança

Segundo Bonfim (2012) a música, os sons e o ritmo são indispensáveis ao ser humano, estando presente em nossas vidas desde a fase embrionária, nos familiarizamos com a música e o ritmo através dos batimentos cardíacos e após o nascimento, pelas cantigas de ninar, pelas cantigas de rodas, parlendas, entre outras.

Por isso, ela promove o desenvolvimento das dimensões afetiva, cognitiva e motora do indivíduo, além de promover a expressão, a comunicação e a percepção, conforme apresentam as figuras 7 e 8.

Na escola, Correia (2003, *apud* Rodrigues 2011, p. 10) descreve que:

A música auxilia na aprendizagem de várias matérias. Ela é componente histórico de qualquer época, portanto oferece condição de estudos na identificação de questões, comportamentos, fatos e contextos de determinada fase da história. Os estudantes podem apreciar várias questões sociais e políticas, escutando canções, música clássica ou comédias musicais. O professor pode utilizar a música em vários segmentos do conhecimento, sempre de forma prazerosa, bem como na expressão e comunicação, linguagem lógico-matemática, conhecimento científico, saúde e outras. Os currículos de ensino devem incentivar a interdisciplinaridade e suas várias possibilidades.

Figura 7: Aula de Dança



Fonte: Revista Escola, 2009

Figura 8: Aula de música



Fonte: Serafina Corrêa, 2014

2.3.1.6. Desenho e pintura

O desenho e pintura devem ser também considerados como atividades ludoexpressivas, pois se constituem como formas de comunicação da criança com o mundo.

Através delas, a criança pode descrever uma observação, vivência, entre outras formas de relação com a sociedade. Segundo Fontana e Cruz (1997) quando a escola incentiva a criança a desenhar livremente, estimula o desenvolvimento da expressão e da criatividade do aluno, conforme apresenta a figura 9.

Figura 9: Atividades com pintura



Fonte: <http://quartetofantasticoeducacaoinfantil.blogspot.com.br/2010/05/artes-plasticas.html>

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira é uma atividade fundamental à criança. Estudiosos apontam que é tão importante para a criança quanto se alimentar e descansar.

Sua fundamentalidade está no aspecto do desenvolvimento, pois pesquisadores como Piaget, Vygotsky e Wallon disseram que é a partir da brincadeira que a criança aprende, se desenvolve.

Sobretudo, nem sempre foi assim. Antes do século XVI as crianças eram vistas como adultos em miniaturas, onde deveriam se portar dessa maneira e até mesmo trabalhar. O brincar e o estudar eram colocados de lado ou mesmo não existiam.

Foi somente a partir do século XVII com estudos sobre a psicologia da criança e seu desenvolvimento, a qual valorizava a brincadeira, as crianças passaram a ser vistas como tal. No decorrer dos tempos inúmeros estudos foram elaborados com o objetivo de analisar a importância da brincadeira no desenvolvimento infantil, seja ele cognitivo, físico, afetivo, etc.

Jean Piaget, um dos precursores da teoria do desenvolvimento intelectual infantil, classificou o jogo e o brincar como atividades fundamentais para a conquista do conhecimento pelo indivíduo.

O Jogo e a brincadeira eram vistos pelo autor como um processo de construção que insere a criança no meio social através da adaptação e interação com o meio em que vivem, servindo para consolidar as habilidades aprendidas e como um reflexo do nível de conhecimento da criança. Dessa maneira, a atividade lúdica é muito mais do que um entretenimento, ela é, berço obrigatório das atividades intelectuais da criança.

Também, brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e adquire habilidades diversas. Também, as atividades lúdicas estimulam a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, concentração e atenção.

Vygotsky descrevia que o desenvolvimento da criança transcorria de sua interação com a sociedade. E que a aprendizagem se dá através da interação com as pessoas que estão ao redor das crianças. Ou seja, para Vygotsky, a criança recria pela brincadeira tudo o que aprende e vivencia. E tudo isso permanece

internalizado em sua memória, como um conhecimento adquirido. Por isso, a ludicidade é uma forte aliada do ensinar e do aprender.

Para Wallon, as atividades lúdicas são fundamentais ao desenvolvimento da criança e está associado a quatro fases determinantes. Elas compreendem as etapas do desenvolvimento e evidenciam atividades em que as crianças buscam tirar proveito de tudo e comprovam as múltiplas experiências que podem ser vividas pelas crianças, tais como: memorização, enumeração, socialização, articulação, sensoriais, entre outras. As etapas são: jogos funcionais, jogos de ficção, jogos de aquisição e, por fim, de fabricação.

A brincadeira é uma forma de interligar o ensinar e o aprender, permitindo ao aluno um maior acesso aos campos da imaginação e da criatividade, além de permitir seu desenvolvimento cognitivo e corporal, seu reconhecimento e sua interação social. Além disso, é considerada pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil como um dos princípios fundamentais, sendo defendida como um direito, uma forma particular de expressão, comunicação, pensamento e interação entre as crianças.

As ferramentas lúdicas, como os brinquedos, os jogos, as histórias, a dança, a música, etc. são indispensáveis ao desenvolvimento da criança, pois na infância, não há atividade mais completa do que o brincar. Sendo que através dele, a criança é introduzida no meio sociocultural do adulto, constituindo-se num modelo de assimilação e recriação da realidade.

Aprender através das atividades lúdicas aumenta significativamente o desenvolvimento das crianças, pois as atividades são encaradas como algo espontâneo, sem pressões ou massificação de conteúdos.

Assim, é necessário que o professor utilize todos os recursos lúdicos disponíveis para aplicar em suas práticas pedagógicas, como brinquedos, jogos, histórias, músicas, etc. E essas atividades podem ser aplicadas em todas as disciplinas, principalmente como recurso para alfabetização. Todos os recursos listados acima são importantes ferramentas neste período, pois auxiliam que o aluno aprenda os conceitos básicos de matemática, a aquisição da leitura e letramento, além de permitir o contato com regras, o desenvolvimento da percepção, da assimilação, interpretação e comunicação.

Entretanto, as mudanças sociais ocorridas a partir do século XXI, alteraram a sociedade como um todo. As pessoas, por conta da globalização e seus apetrechos tecnológicos estão se isolando. Logo as atividades lúdicas são afetadas.

As crianças de hoje são bombardeadas com propagandas de brinquedos eletrônicos e equipamentos, como computadores e celulares de última geração que fazem diversas funções. E a sociedade do consumo faz com que elas queiram esses materiais, que deixam de lado a vivência com outras crianças, a troca, o compartilhamento de ideias, emoções, etc.

O grande problema da atual sociedade é fazer com que as crianças voltem a brincar como antigamente, sem o isolamento que os brinquedos atuais causam.

Por isso é função da família e da escola estimular e auxiliar as crianças, oferecendo-lhes atividades que propiciem a psicomotricidade, o relacionamento interpessoal, a troca de conhecimentos, o raciocínio lógico, pois caso contrário, as crianças ficarão bitoladas em seus quartos reclusas da sociedade e com problemas de socialização e até mesmo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVARENGA, Galeno. *Períodos críticos*. Disponível em: <http://www.galenoalvarenga.com.br/publicacoes-livros-online/homem-animal-de-duas-cabecas/periodos-criticos>>. Acesso em 15/10/2011.
- BARROS, Flávia Cristina de Oliveira Murbach de. *Cadê o brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental*. São Paulo: Cultura Acadêmica. 2009.
- BARTOSZECK. Amauri Betini. *Neurociência na educação*. Universidade Federal do Paraná, 2004. Disponível em: http://www.sitedaescola.com/ferramentas/dokeos/courses/NAPNE/document/Neurociencia_na_Educao_ESPIRITA_ARTIGO.pdf?cidReq=NAPNE>. Acesso em 10/10/2014.
- _____, BARTOSZECK. Flávio K. *Percepção do professor sobre a neurociência aplicada à educação*. EDUCERE - Revista da Educação, Umuarama-PR., v. 9, n. 1, p. 7-32, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://revistas.unipar.br/educere/article/viewFile/2830/2098>>. Acesso em 15/10/2014.
- BELIDO, Luciana Ponce, et. al. *Os jogos dramáticos e o desenvolvimento infantil: repensando a prática docente*. UNESP. Revista Simbio-Logias. Vol. 1. Nº 2. 2008.
- BEM, Luzia. TAVARES, Livania. *O brincar na sociedade contemporânea*. Fórum Internacional de Pedagogia. Campina Grande, 2012.
- BIBIANO, Bianca. *Por que brincar é importante para as crianças pequenas*. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincar-importante-criancas-pequenas-612994.shtml>>. Acesso em: 03/06/2014.
- BONFIM. Patrícia Vieira. *A criança de seis anos no ensino fundamental: uni-duni-tê... corporiedade e ludicidade – mais que uma rima, um porquê*, 2010. Disponível em: <http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/Dissertacao7PatriciaBonfim.pdf>>. Acesso em: 05/08/2014.
- BORBA, Ângela Mayer. *O brincar como forma de ser e estar no mundo*. In: Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão de seis anos de idade. 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>>. Acesso em: 03/03/2014.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>>. Acesso em: 20/09/2014.

BRASIL. Ministério da Educação. *Ensino fundamental de nove anos: passo a passo do processo de implantação*, 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/passo_a_passo_versao_atual_16_setembro.pdf>. Acesso em: 20/09/2014.

_____. *Ensino fundamental de nove anos: orientações gerais*, 2004 Disponível em: http://download.inep.gov.br/educacao_basica/provinha_brasil/legislacao/2004/ensino_fundamental_noveanos_orientacoesgerais.pdf>. Acesso em: 20/09/2014.

CARNEIRO, Maria Angela. *O brincar hoje: da colaboração ao individualismo*. Simpósio Internacional da OMEP. Campo Grande, 2012.

CARVALHO, Alysson M. et. al. *Brincar e educação: concepções e possibilidades*. Psicologia em estudos. Maringá, v. 10, n. 2. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/%0D/pe/v10n2/v10n2a08.pdf>>. Acesso em; 04/03/2014.

CORDAZZO, Scheila T. D. VIEIRA, Mauro Luís. *A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento*. Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia. v. 7, n. 1. Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/pdf/v7n1a09.pdf>>. Acesso em: 04/03/2014.

DELFIN, Andrea Soares. *A inclusão de crianças de 6 anos no ensino fundamental: um estudo do brincar à luz das políticas públicas de educação*, 2012. Disponível em: http://www.unicid.br/old/mestrado_educacao/dissertacoes/2012/dissertacao_andrea_soares_delfin.pdf>. Acesso em: 20/09/2014.

DEVRIES, Retha. *O currículo na educação infantil: práticas e atividades*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

FONTANA, Roseli. CRUZ, Nazaré. *Psicologia e trabalho pedagógico*. Atual, 1997.

FREIRE, CLEUDO F. et. al. *O jogo segundo a teoria do desenvolvimento humano de Wallon*. 2003.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOLDSCHIMIED, Elinor. JACKSON, Sonia. *Educação de 0 a 3 anos*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

GRIELBER, Gustavo. *Infância em Walter Benjamin*.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4 ed. São Paulo, Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 6 ed.. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

LEAL, Telma Ferraz. *Avaliação e aprendizagem na escola: a prática pedagógica como eixo da reflexão*. In: Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão de seis anos de idade. 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensifund/ensifund9anobasefinal.pdf>>. Acesso em: 22/08/2014.

LIRA, Natali. RUBIO, Juliana. *A importância do brincar na educação infantil*. Revista Eletrônica Saberes da Educação. Vol. 5. Nº 1, 2014.

LOPES, Maria da Glória. *Jogos na Educação*. São Paulo: Hemus, 1993.

MARGON, Dayany Corti. Ludicidade: O valor da música, brinquedos e brincadeira, no processo de alfabetização na educação infantil. Disponível em: <<http://castelobrancocientifica.com.br/img.content/artigos/artigo73.pdf>>. Acesso em: 05/08/2013.

MARINHO, Hermínia Regina et. al. *Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade*. 2 ed. Curitiba: Editora Ibpx, 2007.

MELO, Belane Rodrigues. *A importância da brincadeira como recurso de aprendizagem*. Disponível em: <<http://www.faedf.edu.br/faedf/Revista/AR01.pdf>>. Acesso em 03/03/2014.

MENESES, Michele S. O. *Lúdico no cotidiano da educação infantil*. Universidade do Estado da Bahia, 2009.

MOLCHO, Samy. *A linguagem corporal da criança*. 4 ed. São Paulo: Editora Gente, 2007.

PAULA, Aldenice B. et. al. *Neurociência infantil e suas implicações na educação*. Universidade Paulista, 2012.

PEDROZA, Regina L. S. *Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar*. Revista do departamento de psicologia. v. 17, n. 2. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rdpsi/v17n2/v17n2a06.pdf>>. Acesso em 03/03/2014.

QUEIROZ, Norma Lúcia Neres de. *Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista*, 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>>. Acesso em: 06/08/2014.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza. et. al. *A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado*. 2007. Disponível em: <www.psicologia.com.pt>. Acesso em: 04/03/2014.

SOUZA, Kellcia Rezende. et. al. *O papel dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de educação física nas séries iniciais do ensino fundamental: uma abordagem construtivista piagetiana*, 2008. Disponível em: <revistas.jatai.ufg.br/index.php/acp/article/view/422/240> Acesso em: 05/08/2014.

VIGOTSKY, Lev. *A formação social da mente - O papel do brinquedo no desenvolvimento*. Martins Fontes. Rio Grande do Sul, 2002.

WAJSKOP, Gisela. *O brincar na educação infantil*. Caderno de Pesquisa, São Paulo, n. 92. 1995. Disponível em: <<http://educa.fcc.org.br/pdf/cp/n92/n92a06.pdf>>. Acesso em: 03/03/2014.

WOLFF, Carolina Gil. PITOMBO, Elisa Maria. *Brincar e Aprender na sociedade pós-moderna: implicações para a psicopedagogia*. Constr. psicopedag. vol.19 nº.19 São Paulo 2011

Orientador: Profº Drº César Donizetti Pereira Leite

Aluna: Kathiene Regina dos Santos