



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**



ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

LUCIMARA SANTOS SILVA

**O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2018

LUCIMARA SANTOS SILVA



**O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós-Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – *Campus Medianeira*.

Orientador (a): Prof. Me. Vanessa Hlenka

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2018



TERMO DE APROVAÇÃO

O lúdico na construção do processo de aprendizagem na educação infantil.

Por

Lucimara Santos Silva

Esta monografia foi apresentada às 09:30 do dia 09 de junho de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Mata de São João, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO.

Prof^a. Ma. Vanessa Hlenka
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Prof Dr. André Sandmann
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Ma. Yuka Kamila de Oliveira Fujiki
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico à Deus por me permitir sabedoria e guiar meus caminhos. À minha família por me incentivar e está sempre ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

À Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus pais, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

À minha orientadora professora Vanessa Hlenka, que me orientou, pela sua disponibilidade, interesse e receptividade com que me recebeu e pela prestabilidade com que me ajudou.

Agradeço aos pesquisadores e professores do curso de Especialização em Gestão Ambiental em Municípios, professores da UTFPR, *Campus* Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

RESUMO

SILVA, Lucimara Santos. **O lúdico na construção do processo de aprendizagem na educação infantil**. Mata de São João, 2018. 39p. Monografia (Especialização em Métodos e Técnicas de ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

Por meio deste trabalho de conclusão do curso de Pós-Graduação em Métodos e Técnicas de Ensino será mostrada a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino aprendizagem das crianças no ambiente escolar como um método de ensino importante para o desenvolvimento do aluno, como também de sua socialização através dos jogos, das brincadeiras, da interação e do brincar juntos. Tendo como tema principal “O lúdico na construção do processo de aprendizagem na educação infantil” na construção do processo de ensino e aprendizagem na educação, sendo utilizadas as brincadeiras de rua que não são usadas mais pelas crianças. O resgate dessas brincadeiras, trazendo-as para o meio educacional é de suma importância para o desenvolvimento mental e motor das crianças, fazendo deste contexto um fator essencial a ser trabalhado nas escolas por pedagogos, docentes, comunidade e família. Por conseguinte, destaca os jogos e as brincadeiras de rua na educação infantil e na organização interdisciplinar do procedimento de ensino e aprendizagem. Além disso, serão abordadas brincadeiras de rua no ambiente escolar para facilitar em maior esfera a aprendizagem das crianças. Será abordada a importância dos jogos e das brincadeiras e a trajetória histórica da educação infantil no nosso país, assim como a importância de utilizar a ludicidade para o desenvolvimento da aprendizagem e descoberta de novos conhecimentos. Para isto, precisamos considerar a opinião de diversos autores, como Friller, Lúcia Helena Alvarez Leite, Márcia Ambrósio Rodrigues Resende e muitos outros que de forma direta ou indireta citam em seus livros a importância dos jogos e das brincadeiras no cotidiano das crianças.

Palavra-chave: Jogos, brincadeiras, interação, ludicidade.

ABSTRACT

SILVA, Lucimara Santos. The lúdico in the construction of the learning process in child education. Mata de São João, 2018. 40p. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

Through this work of completion of the Postgraduate Course in Teaching Methods and Techniques will be shown the importance of games and games in the process of teaching children's learning in the school environment as an important teaching method for the development of the student, as also of their socialization through games, play, interaction and play together. With the main theme "The playful in the construction of the learning process in the infantile education" in the construction of the process of teaching and learning in the education, being used the street plays that are not used more by the children. The rescue of these games, bringing them to the educational environment is of paramount importance for the mental and motor development of the children, making of this context an essential factor to be worked in the schools by pedagogues, teachers, community and family. Therefore, it highlights games and street plays in early childhood education and the interdisciplinary organization of the teaching and learning procedure. In addition, street games will be addressed in the school environment to facilitate a greater learning of children. The importance of games and games and the historical trajectory of early childhood education in our country will be addressed, as will the importance of using playfulness for the development of learning and the discovery of new knowledge. For this, we need to consider the opinions of several authors, such as Friller, Lúcia Helena Alvarez Leite, Márcia Ambrósio Rodrigues Resende and many others who directly or indirectly mention in their books the importance of games and games in children's daily lives.

Keyword: Games, play, interaction, playfulness.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Brincadeiras de Ruas	27
Figura 2 – Pular corda	28
Figura 3 – Pega-pega.....	31
Figura 4 – Esconde-esconde.....	32
Figura 5 – Amarelinha	33
Figura 6 – Cabra-cega.....	34

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	11
2.1 OBJETIVO GERAL.....	11
2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO.....	11
3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	23
3.1 BRINCADEIRAS DE RUA.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
REFERÊNCIAS.....	34

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras são uma abordagem que vem sendo debatidos em diversas áreas, como por exemplo, na abordagem cultural, que caracteriza o jogo como uma prática designadamente infantil, na abordagem psicológica, que usa os jogos para compreender as emoções, sentimentos e o desenvolvimento da personalidade dos sujeitos, e também na abordagem educacional, que verifica a contribuição das brincadeiras e dos jogos na educação das crianças, na sua aprendizagem e desenvolvimento no ambiente escolar.

Os jogos e as brincadeiras despertam a criatividade e ajuda no desenvolvimento mental e motor do indivíduo, além de tornar as aulas mais interessantes para os estudantes, e são a partir de situações como essas que o educador poderá desenvolver e abordar diversos conteúdos de forma descontraída no ambiente escolar.

Atualmente, a sociedade capitalista que vivemos influencia principalmente as crianças para as novas tecnologias, onde muitas acabam nem conhecendo brincadeiras que fizeram parte da vida de muitas gerações e que aos poucos vão sendo esquecidas. Por isso é importante o resgate dessas brincadeiras para o cotidiano dessas crianças, associando ao mundo educacional para ajudar no desenvolvimento da criança. Essa é uma alternativa para utilizar na escola o lúdico, as brincadeiras de uma forma geral, onde as crianças exercitariam o corpo e também a interação com o outro. As crianças utilizam a afetividade e a emoção para se relacionar e normalmente usam como fator principal, as brincadeiras. Quando estão brincando mostram seus sentimentos e sua afetividade.

Os jogos e as brincadeiras são importantes por fazerem parte da imaginação e do mundo das crianças e por transmitirem momentos amigáveis, dando espaço à criatividade, e por isso, devemos buscar o desenvolvimento das crianças durante o processo de ensino e aprendizagem, resgatando as brincadeiras como ferramenta de constituição do conhecimento.

Desse modo, este trabalho destaca a importância da inclusão dos jogos e brincadeiras vinculadas ao meio da aprendizagem, utilizando-os ferramentas estimuladoras e enriquecedoras que ajudam de caráter prazeroso e que despertam o processo de aprendizagem do sujeito. Assim, os jogos e as brincadeiras transformam-se em um influente facilitador na base da aquisição de novos

conhecimentos, possibilitando ao educando o gosto pela aprendizagem de maneira prazerosa.

As brincadeiras estão inseridas no contexto histórico e na formação social das crianças. Algumas brincadeiras são realizadas em grupo e são realizadas em espaços amplos, por isso são caracterizadas como Brincadeiras de Rua. São muitas as brincadeiras de rua, algumas estão quase extintas da vida das crianças. Abordaremos cinco delas: Pular Corda, Pega – Pega, Amarelinha, Esconde–Esconde, Cabra-Cega.

Durante o projeto as descreveremos e discutiremos os seus significados, sua contribuição pedagógica, e como ampliam os conhecimentos das crianças. Também será de suma importância para a nossa formação pedagógica, orientando-nos a realizar atividades recreativas e dinâmicas como estas na escola. Despertando nas crianças formas diferenciadas de ver e interpretar o mundo.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Para realizar esse trabalho e suas atividades faz-se necessário uma pesquisa bibliográfica sobre as brincadeiras de rua, as habilidades por elas desenvolvidas nas crianças e os benefícios à saúde e também à sua aprendizagem.

A metodologia utilizada será a apresentação das atividades, das suas regras, dos benefícios à relação social e psicológica das crianças, além dos fatores educativos que as constituem.

As habilidades e competências que pretende-se desenvolver com essa atividade são: criatividade dos professores, ideias de aulas práticas, dinâmicas e divertidas enquanto educam os alunos. Além de desenvolverem nas crianças a atenção, agilidade, concentração, condicionamento físico, cooperação, imaginação, afetividade e socialização.

O ato de brincar é uma das primeiras formas de aprendizagem da criança, onde a mesma utiliza sua capacidade motora ligada à mental para se movimentar, despertando através das brincadeiras, o prazer por explorar novos ambientes e sentir-se livre a partir do momento que adquire mobilidade nos seus exercícios.

A ação de brincar envolve atividade corporal, onde a criança se movimenta através de suas brincadeiras do cotidiano, como por exemplo, o saltar, brincar, correr, dançar, dentre outras atividades que se interligam a necessidade de explorar novos ambientes para o desenvolvimento de sua autonomia. Vale ressaltar também, que os jogos e as brincadeiras fazem parte do mundo das crianças, contribuindo para o seu imaginário, prazeres e emoções de experimentar o novo e de interagir com outras pessoas, pois esses indivíduos aprendem também a conviver em grupo. O professor deve utilizar atividades lúdicas em suas aulas, como recursos valiosos e essenciais para o desenvolvimento da aprendizagem desses discentes.

Os objetivos desse trabalho são:

Objetivo Geral:

- Apresentar as brincadeiras de rua, demonstrando o lado educativo e pedagógico das brincadeiras para o desenvolvimento da criança na escola.

Objetivos Específicos:

- Descrever como são realizadas as brincadeiras de ruas, quantas pessoas participam e quais as regras que as envolve;

- Apresentar como as brincadeiras de rua influenciam na educação das crianças e quais aspectos pedagógicos que elas apresentam. Ou seja, como podem influenciar no desenvolvimento humano em diversos níveis e modalidades do processo educativo, nos ambientes escolares e não escolares.
- Esclarecer as pessoas de como as brincadeiras contribui para a formação social das crianças. Por serem atividades grupais com normas, as regras precisam ser cumpridas.
- Incentivar o uso das brincadeiras de rua na recreação escolar para que essas brincadeiras saudáveis não sejam esquecidas, e as crianças possam brincar com seus colegas e interagirem nos intervalos das aulas, assim como nas aulas de educação física.

Sabendo da importância do lúdico para o desenvolvimento sadio, apreensão dos conhecimentos e que o mesmo faz parte da base epistemológica que estão presentes na humanidade desde o início, faz-se necessário a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo pedagógico possibilitando uma visão mais ampla do mundo.

É através do lúdico que o indivíduo pode expressar, analisar, criticar e transformar a realidade, pois está diretamente ligado à afetividade a cultura e ao lazer. Nos últimos tempos o professor tem sofrido com a falta de ânimo e conseqüentemente com baixo desempenho escolar dos seus alunos.

Educadores tem ido em busca de novos métodos de ensinar, no intuito de despertar nos alunos a vontade de aprender. O uso da ludicidade surge como uma importante estratégia na busca de soluções para falta de estímulos dos educandos.

Os recursos lúdicos que pode ser trabalhado com aluno de maneira mais concreta e agradável, podendo proporcionar mudanças de comportamentos e aquisição de novo conhecimento. Aprender jogando é uma das maneiras mais prazerosas, de envolver o aluno num processo de ensino aprendizagem.

O jogo desenvolve no aluno atenção e a imaginação de forma que garante o enriquecimento das brincadeiras como atividade de interação com os diversos aspectos da cultura como eixo estrutural da aprendizagem.

A ludicidade ajuda a construir uma práxis emancipadora e integradora favorecendo a aquisição do conhecimento em perspectiva e dimensões que vão

além do desenvolvimento do educando, é através de atividades lúdicas que é possível assimilar e construir a realidade facilitando o aprendizado de cada aluno.

Sendo assim o resgate da sensibilidade humana, do conhecimento contextualizado, da implementação do “lúdico” faz-se necessário nas instituições escolar. Para tanto, cabe ao educador ser mediador, desafiador e orientador proporcionando atividades, criando espaços disponibilizando materiais participando das brincadeiras mediando a construção do conhecimento.

É importante, que se compreenda que o trabalho desenvolvido na escola deve ser mais que um jogo e menos que um trabalho (restrito), é necessário que haja equilíbrio entre esforço e prazer, instruções e diversão, educação e vida.

Deste modo, disseminar a utilização de jogos e brincadeiras enquanto estratégias facilitadoras e promotoras da aprendizagem dos educandos, sem dúvida elementos que favorecem a socialização e interação entre estas e os contextos sociais dos quais fazem parte compreenda a razão maior deste estudo.

3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Este trabalho pretende mostrar o lado educativo das brincadeiras que tem sido deixado de lado por muitas crianças pela mudança do estilo de vida das pessoas no século XXI. Essa mudança se dá por diversos fatores como segurança, condições de moradia e também pela Revolução tecnológica e Industrial. A tecnologia tem mudado a forma de brincar das crianças. Os jogos de videogame, a televisão e os computadores tem tornado o período de diversão um tanto individualista. Por isso, apresentar as brincadeiras de rua que fizeram parte da vida de muitas crianças há alguns anos atrás, e que ainda fazem parte da rotina de algumas crianças na cidade e, principalmente no interior, é importante para resgatar as relações sociais e amigáveis entre as crianças na hora do lazer por meios destas brincadeiras, além de contribuir para seu desenvolvimento educacional.

O projeto beneficiará as crianças a partir do momento que serão expostas às brincadeiras que as divertem e que muitos já não praticam mais. Também beneficiará a professores que buscam métodos educativos para inserir os jogos e as brincadeiras nas instituições de ensino, ajudando assim, a melhorar a aprendizagem das crianças. Também por apresentar e oferecer alternativas de atividades pedagógicas enriquecedoras e importantes a serem realizadas com crianças por meio da recreação. Para Vygotsky (1998), o educador poderá realizar brincadeiras para que de forma lúdica, a criança seja desafiada a resolver situações que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

Muitas vezes as brincadeiras não fazem parte do currículo escolar e o projeto irá apresentar alternativas de lazer por meio de brincadeiras a serem realizadas em grupo. Uma oportunidade de fazer novos amigos, melhorar a relação com os amigos que eles já tenham, também por terem contato com os elementos da natureza quando brincarem ao ar livre.

Segundo Kishimoto, citado por SANTOS (1999), Froebel foi o primeiro educador que justificou o uso do brincar no processo educativo. Ele tinha uma visão pedagógica do ato de brincar. O brincar, pelo ato de brincar desenvolve os aspectos físicos, moral e cognitivo, entre outros, mas o estudioso defende, também, a necessidade da orientação do adulto para que esse desenvolvimento ocorra. O projeto irá ensinar as crianças na escola, que é um ambiente onde elas são educadas, a viverem em grupo, desenvolvendo a socialização, afetividade e constrói

seu próprio mundo. E, com o auxílio da professora elas terão o desenvolvimento desses aspectos acima citados.

A palavra ludicidade tem sua origem da palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. O termo lúdico estaria voltado apenas ao brincar, ao movimento espontâneo, porém com a evolução e através de pesquisas de psicomotricidade, o lúdico passou a ser um traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano e caracteriza-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. No qual o significado deixou de ser apenas o simples sinônimo de jogo adquirindo um importante papel no desenvolvimento pedagógico.

Partindo do pressuposto de que o ato de brincar estar presente em todas as épocas, desde os tempos mais remotos até a atualidade é pertinente lembrar que o primeiro a demonstrar interesse pelo estudo do lúdico foi Platão apontando a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças.

Com o crescimento do cristianismo na idade média, a igreja considerava o jogo e as brincadeiras algo profano, causando um retrocesso na educação em relação ao lúdico.

Porém, com a metodologia usada pelos jesuítas, o lúdico volta a ter um destaque importante. Mas foi mais ou menos entre os séculos XVII e XVIII que apareceram novos conceitos do crescimento do indivíduo. FEIJÓ (1992, p.02), afirma que: “O lúdico que é uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.

As brincadeiras infantis podem ser usadas no ambiente escolar, por ser uma atividade lúdica, para alunos de todas as idades. No entanto, não devem ser utilizadas da mesma forma para todos os alunos, pois o professor deve utilizar diferentes metodologias, uma vez que os educandos não são iguais e possuem diferentes formas de aprendizagem.

Alguns teóricos como Pestalozzi, Dewey, Rousseau, Froebel E Montessori, trouxeram muitas contribuições para a educação em relação á ludicidade no âmbito escolar, podem também ser citadas duas interferências importantes para a educação, como Vigostky e Piaget com novas contribuições dando muito mais ênfase na aprendizagem. Vygotsky (ANO 2001), “assegura que no desenvolvimento o brinquedo tem grande importância estimulando a imaginação e a criatividade

fazendo com que as crianças mostrem seus sentimentos tendo como base o seu meio social”.

A ludicidade é uma atividade que transforma a sala de aula, em um espaço agradável, prazeroso e educativo, despertando no aluno o interesse proporcionando uma aprendizagem significativa, o lúdico no ambiente escolar, mostra um melhor caminho para relações entre aluno/aluno e professor/aluno. Segundo KONDER, (2002, p.37).

O lúdico tem potencialidade para despertar o interesse do aluno, fazendo com que este sinta satisfação em aprender. Esta maior motivação é a predisposição promove o desenvolvimento de competência, podendo contribuir para melhoria do desempenho. (KONDER, L.2002).

É através da ludicidade que o indivíduo desenvolve suas habilidades, física, afetiva intelectual, psicomotora além da capacidade de comparar, analisar, nomear, medir, associar, calcular, classificar, conceituar e criar, ou seja, brincar é uma forma de construção social atravessado pela aprendizagem.

Para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação é preciso refletir a sua importância no processo de ensinar e aprender. Para ALMEIDA (1995, p.11),

(...)A educação lúdica e 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, PAULO,1995).

Com este entendimento, percebemos que o ato de brincar colabora para a formação do indivíduo, sendo uma forma fácil e dinâmica das crianças aprenderem, despertando assim suas emoções e afetividades, colaborando para a interação com outras crianças. O ato de brincar também permite que o educador conheça seus alunos, como eles interagem quando estão em grupo e quando brincam sozinha, permitindo assim, através da observação buscar métodos que colaborem para o desenvolvimento de cada criança

A escola não é mais o lugar onde os alunos vão apenas para receber tais informações prontas como se fossem um recipiente vazio e que tem que assimilar apenas o que lhe é depositado.

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis ai um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo

de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (ROSAMILHA, NELSON,1979).

A escola atual, não é dada como antes “tradicional” o educador deve ter uma nova postura buscando a criatividade, reflexão e a valorização de suas formações, sendo assim é de total importância que tanto os educadores quanto o educando sejam críticos, reflexivos e capazes de transformar o meio em que estão inseridos. Antunes (2001, p.42), afirma:

...que as brincadeiras dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico super valorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo. (ANTUNES, DANIEL. 2001).

Diante disso, é notório que a escola desempenhe um importante papel neste aspecto que é oferecer um momento favorável as brincadeiras associadas a situações de aprendizagem tornando o âmbito escolar um espaço agradável e saudável. Sendo assim o saber brincar é fundamental como instrumento a serviço da aprendizagem, na melhoria do ensino proporcionando condições para obtenção de uma melhor qualidade de vida, pois as aulas terão mais sentido no que diz respeito ao aprender brincando. Para Rau (2011, p.39),

A atitude pedagógica do professor na utilização da ludicidade como recurso pedagógico é fundamental para caminhar na aprendizagem, limitando ou proporcionando mais conhecimentos aos educandos. (RAU, MARIA CRISTINA.2011).

É brincando que eles, desenvolvem suas habilidades e competências interagindo com diferentes fontes de conhecimentos. Aprende a desenvolver suas habilidades cognitivas, seu potencial de reflexão e de construção do conhecimento. É com o lúdico que ele experimenta a vida, resolve problemas, desenvolve sua socialização de maneira prazerosa.

O lúdico é um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimulando a crítica, a criatividade, a socialização, sendo por tanto reconhecido como uma das atividades mais significativa pelo seu conteúdo pedagógico. (OLIVEIRA.PAULO,1986).

É importante que os educadores busquem planejar suas aulas com metodologias dinâmicas que envolvam e motivem o educando, facilitando e fixando os conteúdos propostos. No entanto é preciso que o educador contemple temas

abrangentes e próprios da realidade dos alunos, sabendo que o jogo é uma das estratégias de aprendizagem e não a única.

Vale ressaltar que as atividades lúdicas não estão voltadas apenas aos jogos e as brincadeiras, pois envolve toda as atividades que oportuniza momentos de prazer, entrega e interação de todos envolvidos, percebe-se que a ludicidade é de fundamental importância pois possibilita um melhor aprendizado aos alunos.

As atividades de lazer podem ter em seu conteúdo, aspectos educacionais, além disso, a maneira em que são desenvolvidos podem representar oportunidades “pedagógica “muito grande, uma vez que o componente lúdico, do jogo, de brincadeira, de faz de conta que permeia o lazer é uma espécie de denúncia da realidade deixando clara a contradição entre a obrigação e o prazer”. (MARCELINO.NELSON, 2000).

A aprendizagem acontece através da interação do sujeito com o meio o qual está inserido, quando a criança começa a formar novos conceitos a partir da sua vivência. De acordo com NEGRINE, (1994, p.19), é no ato de brincar que se encontra lugar para a construção de conhecimentos.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (NEGRINE, AILTON,1994).

As atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento cognitivo da criança, tornando-os seres criativos, críticos e com autonomia para buscar seus próprios conhecimentos, permitindo seu desenvolvimento físico e intelectual, estimulando seu raciocínio lógico através do ato de pensar, e os jogos e as brincadeiras através de suas regras e intervenção do professor, colaboram para que o indivíduo desenvolva muitas habilidades que serão essenciais em sua vida. Com isso, ressaltamos o modo como a escola age de acordo com o processo de desenvolvimento da criatividade do educando.

Tanto as brincadeiras como os jogos são entendidos como expressões universais, pois as crianças do mundo inteiro podem entender sua linguagem. Brincar requer em quase todos os momentos bastante concentração, alimenta a imaginação, o interesse e a iniciativa. É mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, parte emocional e o corpo da criança. (FRIEDMAN, ADRIANA, 1998).

A motivação é em grande parte responsável pela aprendizagem, pois para que o aluno aprenda é necessário que haja um ambiente agradável, que o estimule a aprender. Um aluno motivado sente-se confiante em realizar suas atividades dentro e fora da sala de aula, pois não tem medo de desafios e busca sempre novos aprendizados para aumentar seus conhecimentos. A personalidade do ser é formada através das suas convicções, do que ele acredita ser verdadeiro e são essas características que formam também a identidade do sujeito.

É fundamental favorecer a mobilização do potencial criativo em todas as disciplinas e assuntos, dando valor ao pensamento produtivo, uma vez que a criatividade estará presente em várias situações e diversidade de assuntos. (NOVAES, Paulo,1980).

Assim, o brincar surge como um método de aprendizagem, de autoconhecimento dos estudantes, de autonomia, de interação e de descobertas. Na escola, existe alunos com diversas culturas e com diferentes comportamentos, sendo que as brincadeiras estreitam as distâncias que estes alunos criam quando chegam em um local novo. Através da atividade lúdica esta distância diminui, surgindo laços afetivos, aproximando os educandos e tornando o espaço escolar em um ambiente propício para novas aprendizagens, ajudando os alunos que não interagem nas aulas a participarem ativamente de todas as atividades pedagógicas.

O lúdico promove a inclusão do educando no meio educacional, atendendo a singularidade de cada ser. É uma maneira prazerosa de aprender fazendo, participando, e através da criatividade a criança cria espaços de aprendizagem e encanto em está na escola. Trabalhar com o envolvimento emocional faz com que as atividades proporcionadas pelo educador causem sensação de prazer, tensão, euforia, ansiedade e desafios. Estas características são ocasionadas através do ato de brincar, da imaginação através da leitura como uma maneira simples de compreender o mundo e de se redescobrir através do imaginário e da criação. Para LUCKSI (2000, apud Grillo et al,2002, p.2),

O que caracteriza o lúdico “é experiência de plenitude que ele possibilita a quem vivencia em seus atos”. Adotado esse entendimento, e significado, do lúdico não pode está restrito apenas aos jogos e brincadeiras. Seria preciso associá-lo a algo alegre, agradável, que o indivíduo faz de forma livre e espontânea. (LUCKSI, CAPRIANO,2000).

Diante dessa afirmação conclui-se que a ludicidade é muito importante e essencial, seja ela em qualquer fase da vida do indivíduo, mas também entende-se que o lúdico por si só não é significativo, a ludicidade é marcante quando é atrelada a um objetivo principal e associado a algo agradável e espontâneo, em que o aluno aprende melhor e de uma forma mais significativa. O lúdico é uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento da criança, que favorece a aprendizagem do aluno através do estímulo do pensamento e do seu envolvimento nas aulas. O professor deve utilizar a ludicidade como um instrumento pedagógico para auxiliar em suas aulas, tornando-as mais significativas. Inovar faz parte da didática docente, onde são estimulados a buscar atividades que prendam a atenção dos educandos e estimulem a serem participativos.

O brincar na educação Infantil precisa ter um lugar de destaque na formação das crianças. Porém, isso nem sempre aconteceu, pois foram encontradas muitas resistências em sua utilização. Este modelo de educação vem desde muitos anos, onde a criança não era considerada como um ser pensante. O que é considerado um modo errôneo de se pensar as brincadeiras, pois através delas as crianças buscam maneiras e alternativas para superar suas dificuldade e necessidades que vão surgindo ao longo do tempo.

A urbanização cresceu rapidamente no nosso país e junto com ela estruturou-se o capitalismo, surgindo desse modo, a necessidade das mulheres saírem de casa e irem em busca de empregos, almejando o seu espaço no mercado de trabalho e serem consideradas úteis na sociedade. Houve muitas reivindicações por parte dos operários, pois não tinham com quem e nem onde deixar seus filhos enquanto trabalhavam.

Como sabemos, as crianças precisam de cuidados especiais e por precisarem estar longe de suas mães, precisavam de locais seguros e que os acomodassem bem. Os espaços das creches eram considerados essenciais para as necessidades dessas mulheres operárias, onde foram criadas atividades para atender a estas crianças. No ano de 1980 houve muitos avanços com relação ao desenvolvimento da educação infantil, havendo muitas pesquisas com a finalidade de debater a respeito da função dessa nova instituição no cenário educacional. Com as pesquisas chegaram a conclusão de que estudar e frequentar a escola é um direito de todos e que independentemente da idade ou classe social, todos possuíam este direito.

Alguns anos depois, consideraram a creche e pré-escola como um direito da família e sendo um dever do estado em promover esta modalidade de ensino. Posteriormente, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) também entrou na defesa do direito da criança na escola. Anos depois, mais precisamente em 1994, o MEC divulgou um documento oficial, chamado Política Nacional da Educação Infantil, instituiu uma proposta de aumentar a quantidade de vagas para o acesso à educação infantil, visando uma educação de qualidade e melhores atendimentos ao público da creche/pré-escola. Surgiu também a necessidade de qualificar os profissionais da educação, culminando na criação de um documento exigindo melhores formações dos professores da Educação Infantil.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), criada no ano de 1996. O artigo 62 da LDB o foi a primeiro a colocar em pauta a necessidade que havia em criar cursos de formação para os professores. Havendo a necessidades dos profissionais da educação infantil a fazerem curso de nível superior, sendo considerada a menor formação que deveria ter o profissional da educação. Este documento reafirma a responsabilidade fundamental dos municípios em ofertar a educação infantil, contando também com a colaboração financeira dos Estados e da União para assegurar uma educação de qualidade.

Hoje, existe as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, sendo considerado um dos instrumentos fundamentais para a elaboração e avaliação das propostas pedagógicas nas escolas de educação infantil no Brasil. Esse documento foi criado como um auxílio pedagógico para os educadores

O ensino na educação infantil então foi considerado como a união do ato de ensinar e cuidar, pois por serem seres frágeis, necessita de cuidados essenciais que serão essenciais no ato de educar. É preciso ter consciência de que os educadores podem preparar seus alunos desde muito cedo para o exercício da cidadania, mesmo reconhecendo a importância das teorias e investigações no processo de educação das crianças. Sabemos que a maioria dos professores dessa área tem sua teoria bastante vaga, mas tínhamos o objetivo de fazer que cada docente compreendesse que era preciso desenvolver seu trabalho subsidiado por contribuições de referenciais teóricos para alicerçar a sua prática.

Mais do que procurar transmitir conteúdos, impor regras, ajustar a criança à lei da escola, é preciso saber que é cada aluno. De onde vem? Qual seu ritmo, seu estilo, suas crenças, seus valores, seus hábitos, suas

necessidades e concepções? O que já sabe? Como construiu esse saber? Como o utiliza? Onde e como utilizará a cultura escolar? Enfim, olhar para o aluno como ser humano e não como coisa. Pensar em comunicação entre pessoas e não em transmissão de conhecimento para a recepção passiva do aluno.

[...] o professor precisa se preocupar em explorar o espaço potencial entre ele e o seu aluno, sendo confiável e fidedigno, podendo instaurar um espaço lúdico, relaxando, apresentando informações onde o educando esteja pronto para recriá-las. (FRELLER, 1999, p: 6-7).

O brincar na educação é um processo de assimilação que utiliza a interação como aprendizagem e se diferencia como procedimento livre, espontâneo, no qual a criança expressa sua autonomia, distinguindo o mundo externo, ou seja, demonstrando diferentes níveis do seu desenvolvimento cognitivo, construindo conhecimentos.

De acordo com a Lei 9.131/95: “As instituições de Educação Infantil devem promover em suas Propostas Pedagógicas práticas de educação e cuidados que possibilitem a integração entre os aspectos físicos, emocionais, efetivos, cognitivos, linguístico e social da criança, entendendo que ela é um ser completo, total e indivisível. ”

As crianças interagem primeiramente com os membros da sua família, e vão aprendendo, através da interação com o adulto a descobrir e compreender fatos do seu cotidiano, e as brincadeiras ajuda a superar condições medo e anseios, fazendo-os terem vontade de descobrir e buscar novas aprendizagens. As crianças costumam utilizar diversas linguagens durante o seu processo de desenvolvimento, utilizando a curiosidade para fazer novas descobertas. E é assim que elas vão construindo seu conhecimento, através de seu convívio com o meio o qual está inserido e com as pessoas que interagem.

No contexto da educação, as atividades lúdicas permitem que o professor conheça a criança, uma vez que ela demonstra suas emoções e sensações que vão surgindo com a atividade, seja ela de medo ou prazer. O educador deve utilizar essa descoberta através da observação para criar espaços de aprendizagem, atendendo às necessidades de cada criança, pois utilizar as brincadeiras como metodologia de ensino é essencial para um bom planejamento de ensino.

Durante muito tempo, a recreação e o brincar tiveram um enfoque centrado apenas no brincar por brincar, pensava-se na brincadeira e no jogo como uma simples atividade humana relacionada à infância.

O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação. (Santo Agostinho, Apud, Santos, 1997, p. 45)

Brincar é uma atividade que serve para todos as pessoas, independentemente de sua faixa etária ou situação social. O brincar faz parte da vivência da criança, do seu dia-a-dia, onde elas se socializam melhores com outras pessoas e também aprendem melhor, aprendendo a conviver em grupo e a tomar decisões importantes em sua vida. A ludicidade ajuda no desenvolvimento motor das crianças, além de tornarem as aulas mais interessante, criando momentos de descontração entre todos os envolvidos, colaborando também para a interação entre professor e aluno, entre alunos e alunos.

A televisão, os celulares, os jogos eletrônicos têm influenciado muitos as crianças nos dias atuais, isolando-os cada vez mais do meio social, onde as crianças estão perdendo o contato físico mais com as outras. Por isso, é preciso resgatar as brincadeiras de rua, onde estimulam a criatividade e colaboram no desenvolvimento da criança. O brincar na escola tem um caráter pedagógico e não uma atividade para as crianças brincar por brincar. Toda brincadeira tem uma finalidade e são inseridas na realidade dos alunos como forma de método de ensino e uma técnica para a aprendizagem. A escola é considerada como o segundo lar da criança.

A criança brinca e ao mesmo tempo adquire o autoconhecimento que parte da descoberta do próprio corpo e engloba naturalmente a cultura e se conhece num determinado contexto. Brincando, a criança vai construindo os alicerces da compreensão e utilização de sistemas simbólicos como a escrita, assim como da capacidade e habilidade em perceber, criar, manter e desenvolver laços de afeto e confiança no outro. Esse processo tem início desde o nascimento, com o bebê aprendendo a brincar com a própria mãozinha e, mais adiante, com a mãe. Assim como aos poucos vai coordenando, agilizando e dotando seus gestos de intenção e precisão progressivas, vai aprendendo a interagir com os outros, inclusive com seus pares, crescendo em autonomia e sociabilidade. (OLIVEIRA, 2002)

Como seria a educação infantil se houvesse apenas aulas expositivas, cheias de conteúdo, onde apenas o professor falasse e os alunos apenas ouvissem, sem opinar e participar? Por muito tempo a educação foi assim, sem estímulo para a aprendizagem. Os jogos vieram para dinamizar as aulas, despertando o interesse dos alunos pelos conhecimentos, de forma responsável e atrativa. Brincando os educandos aprendem com mais prazer, e aprendem a conhecer o mundo e a transformá-lo. “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e

sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”. VIGOTSKY (1989, p.84)

Trabalhar com o que há de positivo na criança, interessa-nos pelo que ela sabe fazer e não pelo que não sabe fazer. O brincar, o faz de contas estimula a imaginação das crianças, promovendo o desenvolvimento e a aprendizagem, sendo considerado um aliado do professor no processo de ensino e aprendizagem, sendo uma estratégia para relacionar os conteúdos disciplinares ministrados no ambiente escolar com a realidade de cada um. Assim se dá uma relação pedagógica interdisciplinar, fazendo um diálogo entre as duas modalidades de ensino.

A princípio as crianças precisam da ajuda de um adulto para compreender as brincadeiras e suas regras. O professor irá intermediar a brincadeira de modo que o aluno aprenda brincando. Posteriormente, o aluno aprenderá a brincar sozinha e não mais precisará da intervenção de um adulto.

Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento, entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2002, p. 132)

Nas escolas de Educação Infantil observa-se a importância cada vez maior pela prática de atividades lúdicas nas propostas pedagógicas desenvolvidas com as crianças, devido a uma nova visão, do que é a Educação Infantil, pois é fundamental se ter um conhecimento amplo do que é a primeira infância para que se possam desenvolver atividades coerentes, relacionadas a um ciclo de vida plena de possibilidades.

Para tanto a atividade lúdica vai além do simples ato de brincar, mas é uma experiência riquíssima para a criança, a qual ela desenvolve atitudes mais amplas de suas competências. A ludicidade esteve presente desde muito tempo e por diferentes pontos de vista de alguns pensadores.

Os jogos e as brincadeiras trazem ao cotidiano das crianças, o prazer de ser criança, de realizar fantasias e se divertir, sendo então de suma importância em seu desenvolvimento mental e social. “O jogo é tão importante na vida da criança como o trabalho para o adulto” (MAKARENKO, 1981, p. 47).

Através das brincadeiras os educandos se relacionam com outras pessoas e com tudo que está ao seu redor. As brincadeiras não estão ligadas apenas à educação infantil, mas em toda modalidade de ensino, pois favorecem a autoestima e estimula o conhecimento.

E com embasamento no Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil:

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo-lhe material adequado, assim como espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacional. (1998 V1, p.29).

O lúdico torna as aulas do professor mais prazerosa, menos cansativa e repetitiva, pois com a ludicidade os alunos aprendem com mais facilidade, entusiasmo e melhora sua valorização pessoal. A escola deve ser um lugar alegre, que estimula o bem-estar e melhora a autoestima, com atividades prazerosas, como as brincadeiras, por exemplo, sobre o qual nos fala WINNICOTT (1975, p32) “A criança brinca para buscar prazer, para controlar ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade, por fim para comunicar-se com as pessoas”. Analisando as palavras do autor, notamos que a ação de brincar para criança é mais que uma atividade lúdica, é um fator importantíssimo de demonstração de afeto e emoção.

É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade interessante, capaz de gerar um estado de autoestima e euforia. Por meio dos jogos e das brincadeiras, as crianças catalisam suas energias, vence as dificuldades de aprendizagem, propiciando condições de libertação da fantasia, de descobrimento e compreensão do mundo, propiciando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

3.1 AS BRINCADEIRAS DE RUA

Antigamente as brincadeiras de ruas faziam parte do cotidiano das crianças, onde elas brincavam de diversas formas, onde corriam, pulavam, saltavam, desenvolviam diversas habilidades físicas, motoras e cognitivas através da arte de brincar. Eram brincadeiras saudáveis e que ajudavam no pleno desenvolvimento da criança, além de ser também consideradas como atividades pedagógicas.

Nos dias atuais, já não presenciamos mais tantas crianças utilizando estas brincadeiras, tornaram-se sedentárias através dos jogos tecnológicos. As escolas atuais tentam resgatar estas brincadeiras e trazer para o dia-a-dia dos alunos, utilizando como instrumentos pedagógicos, auxiliando na aprendizagem das crianças.

Pular corda

A Brincadeira de *Pular Corda* é originária da Grécia e da Roma Antiga, onde era muito utilizada para comemorar a chegada de uma estação nova. Muitas crianças gostam dessa brincadeira, assim como adultos também. Nos dias atuais essa brincadeira meio que caiu em desuso, é menos utilizada pelas crianças, que se interessam

Fonte: <https://funchalnoticias.files.wordpress.com/2017/11/brincadeiras>.

É uma brincadeira que utiliza cordões, fitas, barbantes, fitas ou quadras nas escolas. Wallon (1979) evidencia seu interesse pelas relações sociais das crianças nos momentos de brincar:

A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com seus camaradas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas. (WALLON, p.210)

Essa brincadeira estimula a cooperação entre os colegas, a agilidade, o condicionamento físico, a memória, sequência, a lateralidade e socialização. Fazem-se necessários mais de dois participantes e o único material utilizado é uma corda.

- Como brincar de pular corda

Como em todo jogo, a brincadeira de pular corda também existe regras, onde dois participantes seguram a corda e batem em movimentos circulares e uma outra pessoa pula, sendo que mais de uma pessoa pode pular ao mesmo tempo. Esse jogo existe da forma comum, onde a corda vai girando devagar e a criança pulando e também na forma de foguinho, onde a corda é girada bem rápido e as crianças precisam pular também rapidamente para que a corda não pegue em seus pés.

Com essa brincadeira é trabalhado nas crianças o seu controle emocional, como o desenvolvimento da paciência e autocontrole, pois precisam esperar a sua vez para pular a corda. Também estimula os conhecimentos matemáticos quando os alunos brincam com contagem. Na criatividade, as crianças são incentivadas através das rimas das músicas e dos diferentes pulos que utilizam para realizar a brincadeira. Com relação à linguagem, as crianças aprimoram a parte linguística, pois utilizam muitas cantigas de roda.

Quando as crianças praticam aptidões físicas como pular, ela desenvolve a área físico-motora, desenvolvendo também a resistência, a coordenação motora e o controle-viso-motor.

Koch (1975), diz que existe outra possibilidade também de pular corda, que é as crianças cantando o alfabeto. A criança não deve errar o pulo e nem o alfabeto, caso contrário ele passa a vez para o próximo participante. Essa técnica é ótima para o desenvolvimento dos alunos, pois trabalha de forma que incentiva a aprendizagem.

O ritmo exige cantigas de roda e os pulos podem ser também coreografados. A música da Xuxa abaixo é utilizada para dar mais emoção à brincadeira:

Pula Corda

De todas as brincadeiras que eu gosto, a melhor é pular corda

(É pular corda)(2x)

Faz bem à saúde

Movimenta o corpo

De todas as brincadeiras que eu gosto, a melhor é pular corda

De todas as brincadeiras que eu gosto, a melhor é pular corda

(É pular corda)(2x)

É o maior barato
 Treme o coração
 De todos os esportes que eu faço, o melhor é pular corda
 (É pular corda)

Um homem bateu em minha porta
 E eu abri
 Senhoras e senhores, ponham a mão no chão
 Senhoras e senhores, pulem de um pé só
 Senhoras e senhores, Deem uma rodadinha
 E vá pro olho da rua
 Pula, pula, pula, pula, pula, pula sem parar(2x)
 (É pular corda)

Um homem bateu em minha porta
 E eu abri
 Senhoras e senhores, ponham a mão no chão
 Senhoras e senhores, pulem de um pé só
 Senhoras e senhores, Deem uma rodadinha
 E vá pro olho da rua
 Pula, pula, pula, pula, pula, pula sem parar(3x)
 (Chico Roque/ed Wilson)

Pega-pega

Na brincadeira de Pega-Pega, que também é conhecida de apanhada, pega-vela, pega-gelo, pega-corrente, pique, pique-pega e piques é um método muito eficiente para trabalhar com as crianças no ambiente escolar. As crianças melhoram seu condicionamento físico, pois é uma brincadeira que exige agilidade e muita percepção. Ajuda na concentração dos alunos em sala de aula, além de fazer com que eles interajam com todos de forma positiva. É preciso que haja muito espaço para essa brincadeira, pois as crianças precisam se locomover com rapidez. De acordo com Wajskop (1995), essa brincadeira passou a ser idealizada como uma

forma de o aluno conviver com outras pessoas: no convívio com a natureza e transmitindo a verdade.

- Como brincar de pega-pega

Para iniciar esse jogo é preciso escolher um participante o qual irá pegar os outros participantes. O participante pegador se concentra e ao ser dado um sinal, ele começa a perseguir os outros participantes. Os jogadores que forem sendo alcançados substituem o pegador e começa a perseguir os participantes novamente. Esse é um jogo sem regras e muito simples de se jogar

Pode ser jogado de diversas formas, de acordo com o combinado entre todos os participantes. Pode ter vários pegadores, os participantes podem também correr de costas, se preferirem. Brincar de pega-pega é uma ótima oportunidade para estimular a integração entre as crianças. Aumenta a resistência, a coordenação motora e também o controle viso-motor da criança.

Esconde-esconde

Essa brincadeira pode ser praticada por qualquer pessoa que se interesse por ela, sendo indicada para crianças maiores de 2 anos. Para Pinto (2004), essa brincadeira pode ser trabalhada na escola para desenvolver nas crianças a capacidade de reconhecer possibilidades lúdicas que poderão ser realizadas nas ocasiões de estudos, no trabalho e, sem sombra de dúvida, no lazer.

Os alunos conseguem desenvolver com essa brincadeira aptidões físico-motora, a atenção, noção espacial, lateralidade, desenvolvem o lado competitivo, a cooperação coletiva, onde as crianças egocêntricas aprendem a interagir em grupo, além do respeito pelo próximo.

- Como brincar de esconde-esconde

Nessa brincadeira as crianças elegem um participante para ser a pessoa que irá perseguir os outros no jogo. O participante perseguidor fecha os olhos e começa a fazer uma contagem, que é determinada por eles. Os outros participantes se escondem em um local determinado anteriormente. Ao final da contagem, o jogador perseguidor sai à procura dos demais que estão escondidos. Quem for visto ou

encontrado por ele fica de fora da brincadeira. Nessa brincadeira também existem variações, que são o pique-esconde e o polícia e ladrão.

Amarelinha

A amarelinha é uma brincadeira muito interessante e que as crianças amam brincar, pois é muito divertida e colabora para que os alunos valorizem cada vez mais as suas origens e culturas.

Ela é conhecida por nomes como: academia, maré, pular macaco, macaca, avião, sapata. As crianças a partir dos 4 anos de idade já podem compreender essa brincadeira, mas chama a atenção de pessoas de todas as idades, por ser muito dinâmica e atrativa. O potencial dessa brincadeira desenvolve diversas áreas do desenvolvimento humano, como as áreas afetivas, agindo no controle emocional das pessoas; na área cognitiva as crianças despertam as noções matemáticas e noção de tempo; na área físico-motora, desenvolve a destreza corporal; na área social desenvolve habilidades de competição, incentivando as crianças a melhorar sua atuação com relação aos outros; na área cultural as crianças podem ser orientadas a pesquisar sobre a sua família. **Fonte: Google** área inclusiva, onde permite que crianças com diversidades de habilidades sejam incluídas nas atividades pedagógicas.

- Como brincar de amarelinha

Essa brincadeira deve ser realizada com no mínimo dois participantes, sendo que podem brincar também mais jogadores. É um jogo que possui regras e que precisam ser seguidas por todos os participantes, onde é feito um traçado no chão com um giz de quadro negro, e cada criança pula em sua vez. As crianças jogam a pedra começando pelo quadrado de número 1 e começam a pular, sendo que não pode pôr o pé no local onde estiver a pedra. Vai pulando até chegar o último quadrado. Na volta ele pega a pedra. Não pode pisar na linha e nem errar o pulo, senão o jogador perde a sua vez.

Cabra-cega

A cabra-cega é uma brincadeira muito interativa e que também colabora para o desenvolvimento motor e cognitivo das crianças, é recomendada para trabalhar com alunos a partir dos 7 anos de idade. Para realizar esta atividade é preciso ter um lugar com espaço, como por exemplo pátio da escola, quadras e até mesmo dentro da sala de aula se houver espaço.

Essa brincadeira é conhecida por diversos nomes, como: pata cega, cobra cega e galinha cega. Para participar dessa brincadeira é preciso ter uma tira de pano para vendar os olhos. Essa brincadeira pedagógica estimula a criatividade das crianças, desenvolve a agilidade, a atenção dos educandos e as crianças passam a ter noção de espaço. Como o participante com os olhos vendados não podem ver os outros jogadores, desenvolvem a sua audição, para poder localizar os outros alunos. Os demais alunos ajudam ao participante vendado a não se bater nos obstáculos no percurso da brincadeira.

- Como brincar de cabra-cega

Com os olhos vendados um dos participantes tentará pegar as outras crianças, que tentarão se desviar do cabra-cega. Quem for pego primeiro, coloca a venda e passa a ser o cabra-cega e vai atrás dos outros participantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a execução deste projeto, todos têm a oportunidade de rever as brincadeiras de rua que fizeram parte da infância de diversas pessoas e que deveriam ser reinseridas no cotidiano dos alunos. Com as pesquisas e estudos realizados é possível compreender o que disseram grandes filósofos e estudiosos a respeito da importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil. A síntese do projeto será apresentada por meio de um clip.

Por meio deste projeto, as pessoas podem ter a oportunidade de aprender o quanto cada uma das brincadeiras de rua pode ser educativa e também serem meios de desenvolverem algumas habilidades nas crianças. Colabora para que os profissionais da educação se aperfeiçoem na utilização da criatividade aliada à tecnologia para a produção do clip de apresentação do projeto. As pesquisas possibilitam a aprender sobre as origens e as visões de estudiosos na área da educação e da psicologia a respeito da importância das brincadeiras na infância.

As pesquisas realizadas colaboram para que o professor compreenda o que é importante e necessário trazer para dentro da escola as brincadeiras de rua que antigamente divertiam as crianças e que, com a violência, a correria do dia a dia dos pais, a redução das famílias e a tecnologia foram deixadas de lado. Sendo substituídas por brinquedos que tiraram o contato das crianças com outras pessoas. Por isso é válido ressaltar a importância de levar para a sala de aula os jogos e as brincadeiras, para auxiliar no aprendizado dos alunos.

Através deste trabalho, pode-se perceber que os jogos e as brincadeiras, ou as atividades lúdicas em geral, são importantes para o desenvolvimento da criança e colabora para uma educação que busca o desenvolvimento pessoal, a interação, assim como a cooperação. Também colabora para transformar as crianças em futuros cidadãos, plenos de seus direitos e deveres, autoconfiantes, que respeita ao próximo, éticos e participativos.

Brincar e jogar são coisas importantes na vida de uma criança, pois tem uma função fundamental na aprendizagem, colaborando para aspectos pedagógicos, para o desenvolvimento motor, envolvendo características de sociabilidade e cooperação.

É de suma importância trabalhar os jogos e as brincadeiras de forma espontânea, trabalhar a aprendizagem através da ludicidade, da criatividade, e para

que isso seja possível no ambiente escolar, é fundamental qualificar os professores, os profissionais da educação para que eles utilizem os jogos e as brincadeiras de forma que colabore para a aprendizagem e desenvolvimento do discente nas atividades pedagógicas. O educador deve provocar o senso crítico do educando, para que ele interaja e participe coletivamente das atividades lúdicas.

Diante da observação e da fundamentação teórica utilizada, pode-se concluir que os jogos e as brincadeiras são instrumentos de trabalho do professor, pois através deles o educador pode inserir os conteúdos de maneira distintos e proveitosos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, D.A. **O direito da brincadeira a criança**. São Paulo, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/ – Brasília: MEC/SEF, 1998.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e movimento: Uma Psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shope,1992. ino Paulo: Scriita, 1995.

FRIEDMAN, Adriana. **O Direito de Brincar**. 4º Ed. São Paulo: scritta,1998.

FRIEDMAN, Adriana. **O Brincar na Educação Infantil: Observação, adequação e inclusão**. 1º Ed - São Paulo: Editora Moderna, 2012.

FRILLER, C. C. **Pensando com Winnicott sobre alguns aspectos relevantes ao processo de ensino e aprendizagem**. In: Psicologia USP, v. 10, nº2, São Paulo, 1999. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sciarttxt&pid=S0103-65641999000200012&lng=esnm=isso>.

GRILO, Ana Paula Queiroz; SOUZA, Cátia de ; PINTO, Lonara Pereira de Novais; SILVA, Rita de Cássia. **O Lúdico na formação do professor**. Universidade Federal da Bahia UFBA. Salvador- BA, 2002.

KONDER, L. **A ludicidade como fator libertador**. In: Nós da Escola. Rio de Janeiro: Prefeitura/ Educação. K. (2002)

LEITE, Lúcia Helena Alvarez. Pedagogia de Projetos: **intervenção no presente**. Revista Presença Pedagógica, v. 2, n 08. Belo Horizonte: Dimensão, Mar./Abr., 1996.

LUCKESI, Capriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**.In: Cipriano org. Ensaio de ludo pedagogia. N. 1. Salvador UFBA\FACED, 2000.

MARCELINO, N, C. **Estudos do Lazer: uma introdução**. 3. Ed. Campinas. S.P. Autores Associados. 2002.

NEGRINE, Aírton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre. Prodel, 1994.

NOVAES, Maria H. **Psicologia da Criatividade**.5. ED. Petrópolis: Vozes,1980.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis: Vozes,1986.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação: Uma atitude pedagógica.** Série educação.2.ed. Local editora Ilpex, 2011.

REZENDE, Márcia Ambrósio Rodrigues. **A relação pedagógica e a avaliação no espelho do portfólio: memórias docente e discente.** 2010. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da UFMG. Belo Horizonte.

REZENDE. Márcia Ambrósio Rodrigues. **A relação/registo no ciclo da juventude: limites e possibilidades na construção de uma prática educativa inovadora.** 2004.318f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação da UFMG. Belo Horizonte.

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

VIGOSTSKY, L.S. **A Formação da Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes,1984.

WINNICOTT, D. W. **A Criança e seu mundo.** Rio de Janeiro: Zahar, 1979.