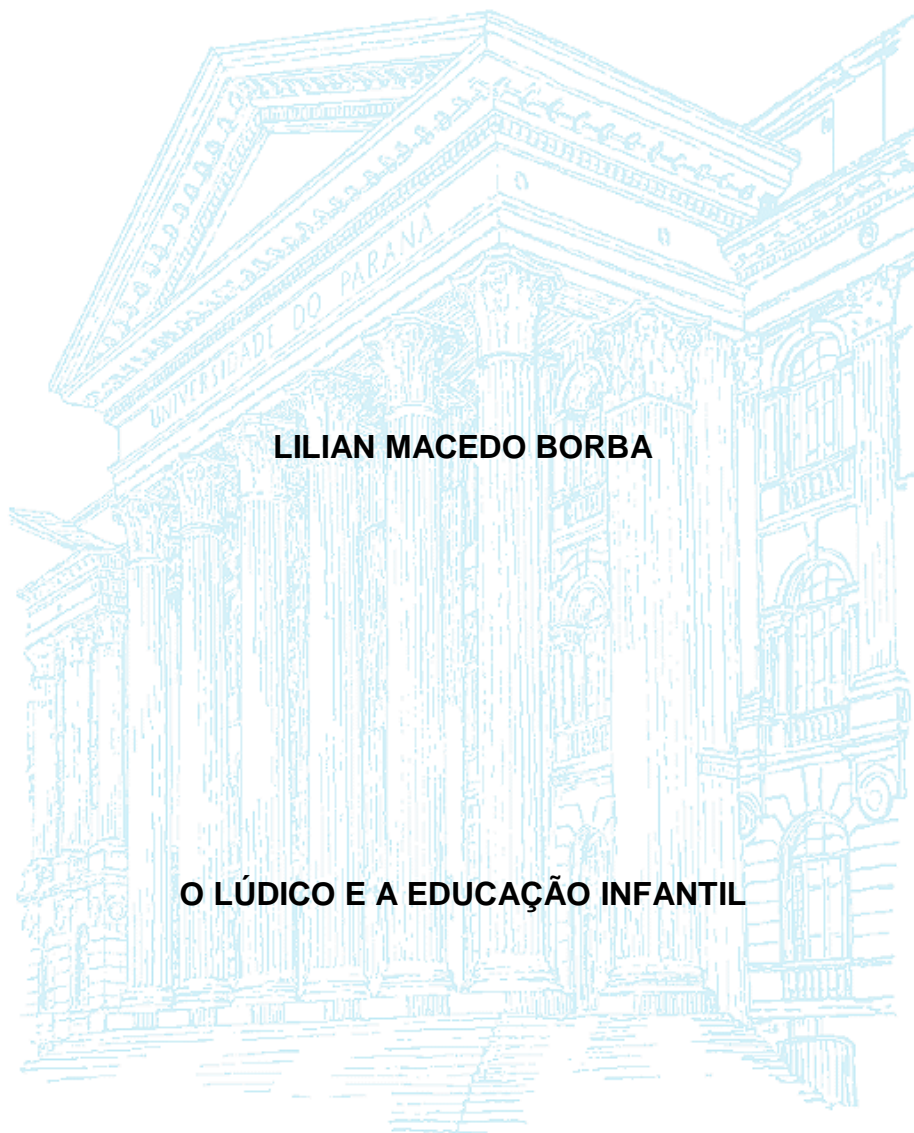


**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**SETOR LITORAL**

**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO  
DIVERSIDADE E INCLUSÃO**



**LILIAN MACEDO BORBA**

**O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL**

**MATINHOS**

**2015**

**LILIAN MACEDO BORBA**

**LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista Gestão e Processos em Educação, Diversidade e Inclusão pela Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Daniele Marafon

**MATINHOS**

**2015**

## **RESUMO**

Este trabalho tem por objetivo apresentar as práticas pedagógicas desenvolvidas por meio do lúdico em uma escola da rede municipal de ensino, no Município de Paranaguá-PR, na Ilha dos Valadares. Foram usados jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura local que eram visto como passatempos para preparar o terreno do ensino e da aprendizagem. Ressalvo aqui, que no campo da aprendizagem existe um processo, onde o tempo, o espaço e as relações com que a criança adquire através da prática nem sempre reagem com o que esperamos previamente. No planejamento das atividades buscou-se suporte teórico nos estudos e reflexões de Bressan (1998), Wajskop (2001), Piaget (1973), Marcelino (1990), Kishimoto (1994). Por meio do lúdico, pode-se perceber que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, com experiências sociais, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e seu meio. Permite construir as bases socioculturais relevantes tanto para o aprendizado escolar, quanto na ação do sujeito no seu meio.

**PALAVRAS-CHAVE:** Atividades lúdicas, aprendizagem, jogos e brincadeiras.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>04</b>
<b>2 GEPDI – GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCACIONAIS DIVERSIDADE E INCLUSÃO E EDUCAÇÃO DO CAMPO</b>	
<b>3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....</b>	<b>07</b>
<b>4 EDUCADOR PREPARADO PARA EDUCAR.....</b>	<b>13</b>
<b>5 O DIA DO BRILHO.....</b>	<b>14</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS ou INICIAIS.....</b>	<b>18</b>
<b>7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>20</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Compreender a criança através de seu universo lúdico, sua concepção de mundo, como ela se expressa se percebe e interage com o externo, seja com a interferência de um objeto, de outra criança ou um adulto. Entender a sua 'movimentação' com o meio (e por meio entenda-se algo muito amplo, que envolve cultura, sociedade, práticas e interações) sendo importante no desenvolvimento humano. Os Construcionistas o Piaget, para ele o desenvolvimento é construído a partir de uma interação entre o desenvolvimento biológico e as aquisições da criança com o meio. Vygotsky numa abordagem Sociointeracionista, o desenvolvimento humano se dá em relação nas trocas entre parceiros sociais, através de processos de interação e mediação. A mediação também ocorre no contexto familiar, nos grupos de amigos, na escola com o professor e com demais profissionais da área da educação nos diferentes espaços físicos da escola. A criança, assimila, acumula e transfere acrescido de seus valores através da brincadeira, dos jogos e brinquedos. Para brincar ela também precisa aprender, ela quer aprender como se brinca, este momento é mágico porque a possibilita conhecer a si mesma, o outro, a conviver e a fazer. O lúdico é uma palavra latina que se traduz em brincadeira e jogo. Que brincadeiras são estas e que jogos são esses? Além do ler o conhecer/compreender/vivenciar é de suma importância para a inserção do lúdico, como uma forma significativa para professor e aluno, aqui está o desafio, primeira experiência com este universo lúdico e com as crianças. Alguns autores foram pesquisados como: Bressan (1998), Wajskop (2001), Piaget (1973), Marcelino (1990), Kishimoto (1994), bem como conversas informais com professores com opiniões adversas.

Somos as crianças do ontem, os adultos de hoje voltados para um futuro próximo/promissor, como graduar de forma significativa a prática pedagógica? Delors (1998) visualiza amplamente a humanidade, a aprendizagem ocorre ao longo da vida e está fundamentada em quatro pilares, que são, concomitantemente, do conhecimento e da formação continuada: **aprender a conhecer, aprender a fazer,**

**aprender a conviver, aprender a ser, constituindo** interação com o fim único de uma formação holística do indivíduo.

Aprender a conhecer a quem? Alexandre Magno dizia que “Conhecer a si mesmo é a tarefa mais difícil, pois incita diretamente a nossa racionalidade, mas também coloca à prova nossos medos e paixões. Se conseguirmos nos conhecer a fundo saberá compreender os outros e a realidade que os rodeia”.

Existe um caminho e neste caminho uma luz o GPEDI – Gestão de Processos Educacionais Diversidade e Inclusão e Educação do Campo - Especialização ofertada em quatro módulos pela UFPR - Setor Litoral, potencializando e sensibilizando o profissional da educação através das Metodologias Inovadoras, da Educação Infantil, da Inclusão e Educação do Campo, de forma a transformas a paisagem a florir e perfumar.

Brincar, praticar esporte e divertir-se, está assegurado pela Lei no artigo 16, inciso IV, no Estatuto da Criança e do Adolescente e que o brincar faz parte da vida da criança e faz parte da sua liberdade. Brincando a criança constrói seu aprendizado de forma natural, ela passa a interiorizar a realidade, acrescida de valores e conceitos, ela naturalmente começa a desenvolver o pensamento, a linguagem, a memória, o raciocínio entre outros que fazem parte do desenvolvimento intelectual. O brinquedo é integrante desse processo e é a essência do desenvolvimento infantil. .

Vygotsky (1989, p.109), afirma:

que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetivos externos.

Brincar não é perder tempo ou ainda preencher lacunas no cumprimento do horário. É visível à alegria da criança quando brinca imaginativa e criativa, tens a possibilidade a se transportar entre mundos, a navegar céus e mares, pular nas e entre nuvem e a elas atribuir feições de animais selvagens ou domésticos, a imitar o adulto, as outras crianças a exemplo disso Ângela Meyer Borba exemplifica com a brincadeira de polícia e ladrão, das escolhas e do agora é minha vez. Pela

brincadeira não se pode afirmar qual será a influência desta na formação de seu caráter da sua identidade, a brincadeira pega o ladrão não determina a personalidade da criança, não é porque ela é sempre polícia ou ladrão que está será num futuro próximo a polícia e ou o ladrão a interferência ocorre no convívio familiar, na rua e ou entre os amigos da escola com tudo o que eles veem exemplo uma das alunas desta escola teve seu pai preso, e no dia dos pais o mesmo não pode ir ter com seu pai que se encontrava acamado. A aluna esbravejou apresentando desagrado pela atitude da polícia, valores deturpados o que difere daquele que estão presentes na educação do filho. Hoje em dia a participação dos pais se restringiu a: – E ai Mariazinha como foi seu dia na escola? Ah! Foi bom? Hummm! Que bom então. Estou cansado não me aborreça que eu quero assistir!

A velocidade de informações a qual temos hoje advindo com a globalização e as novas tecnologias, nos desafia a entrar em sala de aula e despertar o interesse na criança em aprender, já que o celular é mais atrativo que a lousa. Subjetivamente daremos respostas aos diferentes estímulos ao longo da vida. Estar/ser/pertencer são algumas palavras definem sentimentos de pertencimento social, o ser humano procura se inserir em grupos, de primeira instância a família onde tem a fala e os exemplos a olho nu, procura assimilar entre a palavra fala das ações/attitudes daquele que por ele se responsabiliza. Na brincadeira de polícia e ladrão o ganhar e perder caminharão lado a lado reforçando o oposto, o diferente, desatento, lento, quando ainda outras palavras ainda mais doloridas, a palavra acalenta e dilacera.

Como trabalhar a frustração, fazer compreender que quando participamos estamos todos ganhando? E eu ter a sensibilidade de conduzir, mediar. O “mundo” se apresenta diferente e visa o que parafraseio Ayrton Senna “Vencer é o que importa. O resto é a consequência” e ou ainda “O segundo nada mais é do que o primeiro dos perdedores”. Que possibilidades damos as nossas crianças para serem sujeitos pensantes e transformadores na construção da sua própria identidade? Que possibilidade eu posso vir a dar para que este estudante seja um agente transformador um co-autor, protagonista de uma história possível? É uma das minhas inquietações.

Satre “O importante não é aquilo que fazem de nós, mas o que nós mesmos fazemos do que os outros fizeram de nós.”. O desafio é desenvolver o lúdico de forma sensível, prazerosa, que possa contribuir em uma ação transformadora, eficaz, para além do tempo e da idade a que este momento significou.

Foram realizadas atividades lúdicas em crianças com idade entre seis a sete anos, residentes nos bairros da Ilha dos Valadares-PR, no Município de Paranaguá. O acesso ao continente e vice-versa se dá por uma estreita ponte de barco a remo, ou pelo *ferry boat*.

A metodologia foi desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica e estudo de campo de caráter descritivo e participativo.

## **2. GEPDI – GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCACIONAIS DIVERSIDADE E INCLUSÃO E EDUCAÇÃO DO CAMPO**

O curso foi dividido por semestre, e cada município ficou entre quatro a cinco professores, seriam os multiplicadores no segundo momento de formarem turmas de vinte e cinco alunos. Sou residente do município de Pontal do Paraná, porém fiz parte do grupo de Matinhos, sendo realizado aos sábados na UFPR – Setor Litoral. Fiquei responsável pelo módulo de Educação do Campo que difere da minha escolha com o relatório final.

O GEPDI se fosse possível defini-lo em uma palavra o definiria por 'movimento', o tempo todo ele era um conjunto de ações por parte dos professores com o propósito ou um deles de instruir, desconstruir, reconstruir e construir novamente. Não havia tido nenhum contato com a Educação do Campo, somente no módulo correspondente.

A vivência que obtive no Município da Lapa, no Assentamento do Contestado – MST, dos relatos da experiência da palestrante que trouxe para uma roda de conversa sobre a história do Colégio Iraci Salete Strozak.

Esta vivência no primeiro semestre me encorajou a lutar por uma educação significativa, salutar para professor/aluno bem como aos demais colegas da área da educação.

## **3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

A criança é um ser ativo e traz consigo a necessidade de se movimentar e de se comunicar, (Apud Basei 2008) o ponto de orientação dessa concepção de movimento “é a criança (o ser humano) que se move, que se encontra em um diálogo pessoal e situacional com o mundo”. No se-movimentar, dessa forma, a criança deve ser compreendida como um sujeito livre e autônomo, que como uma totalidade, ou seja, como um sujeito com experiências determinadas de forma específica e biográfica, que está sempre ligada a um contexto sociocultural existente (BAECKER, 2001). É nessa relação que Gordijn (In: HILDEBRANDT-STRAMANN, 2001, p.103; TREBELS 1992) escreve que: “O movimento humano é um diálogo entre homem e mundo”.

A criança utiliza seu corpo para movimentar-se e assim elas se interagem entre si e com o meio, produzindo culturas. Essas culturas estão embasadas em valores como a ludicidade, a criatividade e nas suas experiências de movimento (SAYÃO, 2002). O que significa que as práticas escolares devem respeitar compreender e acolher o universo cultural infantil, dando acesso a outras formas de produzir conhecimento que são fundamentais para o desenvolvimento da criança.

O lúdico visa minimizar as dificuldades de assimilar a aprendizagem decorrente da prática única e exclusiva de uma aula tradicional.

Para Marcelino (1990, p.77):

O lúdico se manifesta fundamentalmente no lazer e que até mesmo nela é instrumentalizado, o fato é que quando do ingresso da criança na escola, a obrigação tem se caracterizado, e aí o lazer, como espaço para a manifestação do lúdico, parece ser inquestionável.

Brincar não constitui perda de tempo, nem sempre é simplesmente uma forma de preencher tempo. A criança que não tem a oportunidade de brincar está como um peixe fora da água. O brincar é mais que uma oportunidade de aprender, é a possibilidade que ela tem de viver papéis, de elaborar conceitos e ao mesmo tempo exteriorizar o que pensa da realidade. Para o autor Bressan (1998), a possibilidade em que a criança tem em explorar os mais variados tipos de materiais como fantasia, máscara, fantoches, marionetes e semelhantes, possibilitam que a criança desenvolva sua autonomia. O autor enfatiza que “a utilização de dramatizações, teatros ou outras representações de sua opção, constituem-se em um espaço de aprendizagem, onde a criança trabalha com a imitação e a

representação, desenvolvendo a sua estrutura de regras de convívio grupal, dentre outros". (p.30).

Na fala da Kishimoto (1994) a brincadeira é como uma atividade espontânea da criança, seja sozinha ou em grupo, ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas.

Ao tratar desse assunto, Vigotsky defende que a criança necessita de tempo e espaço para identificar e construir sua própria realidade e o faz através da prática da fantasia. O autor sustenta que a imaginação em ação, ou o brincar, é a primeira interação da criança no âmbito cognitivo, que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento.

Brincar é uma atividade paradoxal: livre, imprevisível e espontânea, porém ao mesmo tempo, regulamentada, meio de separação da infância, assim como de modo constituição na infância, maneira de apropriação do mundo de forma ativa e direta, mas também através da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem. (WAJSKOP, 1995, p. 7).

A relação da aprendizagem é essencial para a convivência social, permitindo que cada geração, cada grupo, cada criança se torne parte fundamental de sua história, onde o sujeito faz parte de uma história e não de uma dificuldade. Assim o lúdico faz parte da cultura e traduzem valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamentos. O seu valor constitui na experiência transmitida espontaneamente de acordo com a motivação da criança com sua vontade de brincar e aprender com situações desafiadoras para o seu imaginário.

O brincar facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo do que um produto. Não é um fim de uma atividade, ou resultado de uma experiência, é ao mesmo tempo, a atividade e a experiência, envolvendo a participação total da criança, física e emocional, além do desafio mental que provoca.

A ludicidade faz de cada aula um momento agradável e interessante, desde que o professor esteja ciente desta metodologia, para assim conseguir realizar as

atividades com o propósito do ensino e não como um mero passatempo. Piaget (1985), disse que “Educar é adaptar o indivíduo ao meio social ambiente”. O professor atento e mediador do ensino devem propiciar atividades lúdicas atuais ou não, para que a criança possa escolher as que melhor se adaptar, aproximando-as do conhecimento, assim a brincadeira torna-se humana e social, produzida a partir de seus elementos culturais, deixando de ser encarada como uma atividade inata da criança (como se pensou por muito tempo).

Brincar é preciso para melhor educar. A criança deve ser compreendida como agente ativo no universo da escola, pois assim poderá entender os diferentes papéis a serem desenvolvidos na sociedade – dentro da família, da comunidade, dos grupos sociais construindo tanto sua identidade pessoal como seu referencial sócio cultural.

As crianças brincam por prazer e dedicam muito tempo de suas vidas nas brincadeiras, muitas vezes elas resistem ao sono ao cansaço renunciam ao alimento, desta situação o que se pode avaliar é que a brincadeira é sim para a criança o universo do prazer. Os Jogos permitem que a criança perceba sua desenvoltura perante as situações desconhecida e este ‘jogo’, acaba desencadeando nas crianças aptidões e receios que aos poucos vão tornando expectativas ao objetivo alcançado. Piaget entende que os jogos permitem que as crianças venham a enfrentar as tarefas escolares sem maiores dificuldades, em um sentido mais filosófico (fim) do que utilitário (meio). Os jogos, brinquedos e brincadeiras, são meios de comunicação, que a criança usa para se perceber no real, enfrentando-o, desenvolvendo-o como um sujeito capaz.

Para Piaget (1973, p.37),

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança desenvolve com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir e reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

No contexto educacional, podemos pensar nessa possibilidade que o educador tem com os jogos, de trabalhar conteúdos necessários à facilitação da aquisição de conhecimentos de uma maneira que o educando envolva - se na sua inteireza, interagindo nesta situação de funções lógicas, afetivas e sociais.

Amaral (2003, p.229), conceitua que,

O uso de jogos no contexto educacional só pode ser situado corretamente a partir da compreensão dos fatores que colaboram para a aprendizagem ativa e da definição do seu lugar na sala de aula.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras não podem ser entendidos como sinônimo, embora se perceba esta situação em muitos professores, em relação ao uso destas. A ambiguidade entre os termos se consolida com o uso das palavras em si. Segundo Kishimoto (1994, p.1), “existem termos que, por serem empregados com significados diferentes, acabam tornando-se imprecisos, como o jogo, a brincadeira, o brinquedo”. Ainda para este autor:

Os termos o jogo, a brincadeira e o brinquedo têm sido utilizados com o mesmo significado, porém ela opta por uma definição na qual brinquedo é entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como descrição de uma conduta estruturada com regras e jogo deve designar tanto o objeto quanto as regras do jogo, brinquedo e brincadeira. (Kishimoto, 1994, p.7).

O jogo influencia diretamente na capacidade da criança em desenvolver seu pensamento anterior à ação, isto é, ser capaz de avaliar, de discernir e não agir com atos impulsivos, fortalecendo-se no enfrentamento dos conflitos. É neste ambiente alegre, na interação com brinquedos, jogos e brincadeiras que o professor percebe traços da personalidade da criança, seu comportamento individual e em grupo. É papel do professor, procurar estruturas, ambientes e situações para aprendizagem com o lúdico. O educador deve desejar e ao mesmo tempo abdicar de seus desejos, no sentido de permitir que as crianças, tais como são na realidade, advenham, reconhecendo que elas são elas mesmas e não aquilo que o professor quer que elas sejam.

O professor que utiliza o jogo na sua programação pedagógica possibilita na criança o experimento de sentimentos múltiplos onde se faça uma generalização das experiências educacionais, para situações da vida cotidiana.

“Os jogos podem ser classificados em jogos lógicos, jogos afetivos e jogos sociais. Os primeiros desenvolvem o raciocínio, os afetivos estimulam a emoção e os jogos sociais auxiliam na aquisição de condutas próprias do meio”. Visca (1991, p. 20),

Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras são possíveis formar crianças mais independentes e motivadas para tantos outros interesses. Com as atividades lúdicas, a criança desenvolve livremente a expressão que favorece a criatividade, adquirindo hábitos recreativos para serem empregadas adequadamente na hora do lazer. Esse conhecimento é adquirido pela criação de relações e não por exposições de fatos e conceitos isolados, e é justamente por meio da atividade lúdica que a criança faz. Segundo Bruner (1978, p, 53), “nas brincadeiras as crianças têm inúmeras oportunidades de explorar e, quando necessário, com pequena supervisão do adulto solucionam problemas”.

A brincadeira, usando as palavras de Alexandre Pavan, é coisa séria. Brincar não é apenas diversão. Na hora da brincadeira, as crianças desenvolvem-se física e intelectualmente, destacam-se como indivíduos, ao mesmo tempo em que estabelecem o convívio social, tomam iniciativas e estimulam a criatividade, aprende a lidar com emoções, a harmonizar as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Bougère (1998, p.65) mostra - nos que “o jogo, ao longo da história, esteve sempre ligado à frivolidade e futilidades na vida das pessoas”.

O brinquedo é a essência do desenvolvimento infantil.

Que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetivos externos. Vygotsky (1989, p.109)

A criança precisa tanto de brinquedos como de espaço, o suficiente para que se sinta à vontade e dona do mesmo aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes, e conviver como um ser social. Piaget (1976, p.50), afirma que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças contribuem e enriquecem no desenvolvimento intelectual”. Pensar na importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes, como uma forma de compreender melhor o funcionamento das emoções e personalidade das crianças.

O lúdico pode ser utilizado em toda a aprendizagem da criança, e ele é estimulado por meio da experiência que o professor estabelece num vínculo afetivo com o educando, criança precisa sentir-se segura emocionalmente para se envolver

com a aprendizagem, bem como ser motivada, pois dessa forma criará um elo de confiança com o professor e conseguirá se expressar com mais facilidade sem tanto medo em ser julgado, o lúdico abre um caminho encorajador e enriquecedor para atingir a totalidade no processo de aprender. A interação entre adultos e crianças cria novas oportunidades em conhecer outros aspectos do mundo, e desenvolver habilidades básicas e aquisições de novos conhecimentos. Para Albert Einstein o Brincar é a mais elevada forma de pesquisa. Quem brinca aprende.

O lúdico não pode ser interpretado apenas como um entretenimento e sim como uma atividade influente e eficaz no aprendizado do educando. Foi a partir do século XIX, que o lúdico passou a ser visto como um suporte para as atividades didáticas, visando também à aquisição do conhecimento.

Para melhor compreender em suma a importância do lúdico, deve se primeiro questionar, quem se quer “*EDUCAR*” como, e para que educar. Nesse momento se faz necessário uma compreensão maior das crianças em suas respectivas faixas etárias, assim conseguirá desenvolver didaticamente atividades que venham ser de grande valia para o desenvolvimento cultural da criança.

#### **4. EDUCADOR PREPARADO PARA EDUCAR**

São muitos os desafios encontrados pelos professores para realizar um trabalho de qualidade, sendo que ele é a figura influente no desempenho do aluno, deve ter ciência que sua estratégia de ensino requer uma apropriação diferenciada, pois trazem ao seu repertório o caráter dialético, e instável como ambivalente ativo e progressivo de uma relação com o conhecimento em uma perspectiva de construção. Essa estratégia deve ter um caráter transformador da prática docente. Segundo Romanowski (2007) os professores manifestam preocupações constantes com o estatuto de sua profissão, especialmente a valorização profissional. A autora aponta que desde a década de 1980, vários movimentos foram realizados por melhores condições de trabalho, por melhoria da formação e por avanço salarial e que a década de 1990 ficou conhecida como “*década da formação docente*”.

As novas propostas sobre a formação passaram a rever a relação teoria e prática, agora a prática não seria vista como campo da teoria e sim ela mesma como

espaço de formação. Outros temas entraram para discussão ainda nesta década incluindo a relação ensino-pesquisa, o estudo da realidade pedagógica, os estudos sobre a formação prática do professor, a complexidade da função docente e as preocupações com a formação continuada do professor. Na compreensão de Arroyo (2000), um ofício representa um fazer qualificado de um coletivo de trabalhadores que possui identidade, história própria, preparo e formação específica, que desenvolve um corpo de saberes e tem reconhecimento social.

O professor ao produzir o seu espaço de ensino aprendizagem deve estar sempre atento em reproduzir momentos de prazer de lazer e construção, deve estar à frente do seu tempo, estar preparado para a educação lúdica, procurando novos desafios e inovações em suas aulas, precisa ter um ótimo relacionamento com o próximo, ser criativo ativo e alegre, assim o lúdico será para esse profissional um método prazeroso e eficaz com grande aceitação pelos alunos, é o momento em que o educador deixa de ser o professor onipotente e passa a ser o educando que aprende com todos por igual.

Este processo de aprendizagem é baseado na liberdade de aprender procurando sair da concepção tradicionalista, é preciso entender o que cada período de vida desenvolve para compreender a necessidade de cada fase. Friedmann, em seus estudos, destaca a importância do lúdico como recurso pedagógico por meio do qual o educador pode conhecer a realidade lúdica dos seus alunos, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades.

## **5. O DIA DO BRILHO**

Em abril de 2014 assumi uma turma de primeiro ano na Ilha do Valadares, escola municipal em tempo integral, o período correspondente era o vespertino, sendo a co-regente da turma. Mesmo amparada por teóricos à realidade da sala de aula é culturalmente outra, cada qual com sua especificidade, predileções

necessitava conhecê-los. Quando cheguei à escola, me apontaram a sala e entrei, as crianças andavam pela sala, e o professor não estava nela, nem com eles, eu seria este professor. Um pouco assustada, sem saber como conduzir este primeiro momento me remeti a minha infância e das brincadeiras que fazia com minha filha.

O repertório de três músicas se desenrolou com a ciranda, ao findar do dia procurei a professora regente e esta me informou que trabalhava de forma tradicional, se posicionando a favor do método. As crianças são maravilhosas me ajudaram a lembrar e aprender músicas novas, como dizia Guimarães Rosa, “Mestre não é aquele que ensina, mas que, de repente, aprende”, criaram – se laços de afetividade e confiança.

A tarde era oficina, além das cirandas de roda, havia as de história, fantoches, dedoches, jogos pedagógicos e música começaram a fazer parte das tardes. Os brinquedos surgiram depois, doados pela professora regente. Percebi que quando eu entrava na sala vinham queixosos não queriam copiar, já haviam feito muito pela manhã.

O dia do brilho surgiu da necessidade de auxiliar nos cuidados básicos com a higiene. Como não obtive retorno da equipe pedagógica e diretiva, pensei como seria possível fazer um trabalho de conscientização e limpeza sem constranger a criança. No verão a Ilha tem muita falta d’água e muitos deles não tinham banheiro em sua casa, outros tinham banheiro, mas não tinham chuveiro. A partir do segundo bimestre criei uma personagem de cabelos colorido e alegre, e a chamei de Lilica, foi feita uma prévia com os alunos para ver se haveria aceitação, e para minha alegria a receptividade foi geral. Objetivava-se conscientizar para desenvolver a independência em realizar e manter sua higiene pessoal, assim como refletir sobre as suas ações diárias em relação a sua saúde, o que engloba cuidado e preservação com o meio ambiente e com a higiene, conseguisse identificar a necessidade de contribuir para manter seu ambiente familiar e escolar organizado e limpo, valorizando as atitudes relacionadas com o bem estar individual e coletivo. Estimular para a prática correta de tomar banho, escovar os dentes, cortar as unhas e cabelos. Valorizar a cooperação nas atividades realizadas como forma de aprendizagem. Desenvolver a psicomotricidade, criatividade e o raciocínio lógico, a expressão artística e o gosto pela leitura.

**CONHECIMENTO PRÉVIO:**

Noções de hábitos de higiene para uma vida melhor.

### **ATIVIDADE MOTIVACIONAL:**

Perguntar aos alunos se eles têm hábitos de higiene e qual a importância de tê-los.

### **ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO:**

#### **1º momento**

Uma conversa sobre atitudes higiênicas. – O que é um corpo limpo? Como sabemos quando nosso corpo está sujo? O que posso fazer para conservar meu corpo limpo? Que cuidados deverão ter com seus cabelos, unhas e dentes? Que roupas deverão usar para dormir? E para passear?

#### **2º momento**

Confeccionar atividades com recortes e colagens de embalagens de todos os tipos de produtos de higiene para, elaboração de cartazes e os expor na escola; Brincadeiras cantadas e de movimento no pátio e na sala de aula, para desenvolvimento de alguns aspectos da psicomotricidade que necessitam ser trabalhados. CD da Xuxa.

#### **3º momento**

Além da música, disponibilizava jogos e brinquedos, e a criança tinha seu dia de brilho, feito penteados ambos, gel com glitter para meninas, gel molhado para os meninos, esmalte com glitter, pintura na cara entre outras atividades com brinquedos.

### **AValiação:**

A avaliação será feita através de uma plenária mediada pelo professor. Onde o aluno terá oportunidade de expor todo seu aprendizado e contar um pouco de sua experiência diária no quesito higiene pessoal. Após a plenária a avaliação será processual no qual serão observadas as mudanças de hábitos de higiene no cotidiano escolar.

Eram realizados corte e limpeza das unhas, bem como limpeza dos pés e das mãos com álcool gel, nas unhas das meninas era adesivo de flor e *glitter* e nos penteados gel colorido presos com grampos e elásticos coloridos, também se realizava a pintura na cara, geralmente algum animal, flor, ou coração.

A novidade se espalhou, Lilica só se descaracterizava quando não havia mais nenhum aluno na escola. Houve um momento em que foi necessário um replanejamento de tempo deixando este dia exclusivamente para sexta-feira, pois as outras crianças de séries diferentes queriam participar, um mês e meio transcorreu desta forma até que conversei com todos os alunos explicando que aquele momento era para os pequenos e estaria fazendo 'pintura na cara' depois das 16h30, mesmo assim foi ficando puxado, terminava o expediente ficava pintando as crianças das outras séries.

Ensinar brincando era o objetivo, manter o ambiente agradável e alegre era um dos requisitos. Pela manhã aprendiam através do método tradicional, e no horário vespertino resolvi diferenciar. Observei cansaço aversão à cópia e atividades que originassem da mesma, o lúdico entrou como uma fonte propulsora de energia e alegria - vamos brincar para aprender! (Re) planejamos nosso tempo e dia da semana, ficou acordado entre os alunos de segunda à quinta – feira, brincaríamos para aprender e isso poderia ocorrer de forma escrita, com a utilização de jogos, desenhos com várias possibilidades de pintura, colagem, recorte, a construção de brinquedos a partir de sucatas, e que sexta-feira seria exclusivamente o dia do brilho das brincadeiras, jogos e brinquedos, o aceite, demorou alguns segundos até processarem que não perderiam o dia do brilho, nem a utilização dos jogos durante a semana.

Foi um período alegre e descontraído, no decorrer da semana eles traziam para a professora Lilian as atividades desenvolvidas com a Lilica e vice-versa.

A Lilica foi cercada no recreio por rostinhos curiosos querendo saber como era possível trocar a cor do cabelo tantas vezes, um dos alunos do primeiro ano, sugeriu que ambas as professoras entrassem juntas na sala para ver a diferença e semelhança entre ambas.

A semana transcorria com a pergunta: - A professora Lilica vem essa semana? O aceite das crianças aconteceu de imediato, com os colegas de profissão não foi com o mesmo entusiasmo, precisaram de um tempo para entender e interiorizar, muitos foram os comentários, no pátio da escola, recreio, na sala dos professores sempre havia um piadista e ou uma "brincadeira" em relação à Lilica. Ocorreu um fortalecimento em prol das crianças, porém a Lilica era para crianças e estava ali exclusivamente trabalhando para elas, findando o ano com os objetivos

alcançados, com o tempo os que olhavam com certa incompreensão passaram a elogiar e apoiar ocorreu pequenas mudanças na metodologia deles, mas o importante é que entenderam que é possível trabalhar de forma lúdica, houve interesse por uma reforma na escola pela parte diretiva, posso dizer que as Professoras Lilian e Lilica contagiaram coraçõezinhos e corações.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS ou INICIAIS**

Ter participado do GEPDI fez com que compreendesse a finalidade de pesquisa, da vivência, a dialogicidade na troca de experiência, fortalecendo a estrutura intelectual para desenvolver um trabalho que fosse significativo tanto para o professor como para o aluno. A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam em sua causa. O lúdico continua sendo um tema pertinente, curioso e eficaz. As crianças vivem em um mundo próprio de encantamento, de fantasia, de sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta fundem-se e confunde-se, sendo assim as brincadeiras, jogos e brinquedos interferem diretamente nesse mundo exercendo forte influência sobre elas liberando o seu universo particular.

Jogos, brinquedos e brincadeiras são elementos cruciais para uma aprendizagem satisfatória, motivadora, que proporcione prazer no ato de aprender, e que facilite as práticas em sala de aula, respeitando o grau de conhecimento de cada criança, encorajando e desafiando para novas experiências. O lúdico não pode ser interpretado apenas como um entretenimento e sim como uma atividade influente e eficaz no aprendizado do educando.

O universo Infantil é desafiador e ao mesmo tempo encantador. Os objetivos propostos foram alcançados no decorrente ano letivo, estava mais feliz e segura, a professora da regente era só elogios para com as crianças, esforçadas, atenciosas.

A aplicação dos jogos e brinquedos em suas diferentes situações educacionais permite analisar e avaliar aprendizagem específica dos alunos. O lúdico na Educação como recurso pedagógico possui componentes do cotidiano da

criança envolvendo e despertando o interesse da mesma que se torna sujeito ativo do processo.

Esta pesquisa permitiu identificar as concepções teóricas e práticas do lúdico no desenvolvimento da criança e de sua aprendizagem infantil. Compreendi a importância do lúdico, seu efeito na vida da criança, e a importância de estar em constante estudo e a ludicidade proporciona o desenvolvimento e diversas aprendizagens, ampliou conceitos que definem o lúdico na educação: a brincadeira, o jogo e o brinquedo, refletindo e analisando sobre este universo tão peculiar, a brincadeira no seu processo mais amplo de ensino e na oportunidade que as crianças têm de se relacionarem entre si, com os educadores e com os conteúdos de maneira agradável e prazerosa, em diversas situações estruturadas no ambiente escolar.

Tudo o que venha a se definir jogos, brinquedos e brincadeiras a este universo lúdico, acabam sendo o maior responsável pelo desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos, sejam eles físicos, psicológicos, sociais, emocionais, filosóficos, pois estes mexem com a emoção, o prazer da criança, e da forma mais natural possível, é um gerador de mudanças contínuo, onde cada novo passo é uma porta que se abre a um mundo novo o do conhecimento.

Por fim, o lúdico trabalha a emoção, os medos, os anseios, as certezas e incertezas que acabam envolvendo as crianças. As potencialidades dos alunos, desde a sua linguagem, seu raciocínio, memória, atenção, concentração, argumentação, iniciativa, criatividade, autonomia e criticidade, além do desenvolvimento psicomotor.

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em sala sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”. Carlos Drummond de Andrade.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, S. **Psicologia: um portal para a inserção social**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- BASEI, Andreia Paula. **O movimentar-se humano na Educação Infantil: contribuições da Educação Física para o desenvolvimento da criança**. Revista Digital – Buenos Aires – ano 13 – nº 125 – outubro de 2008.
- BRESSAN, C. R. (coord.) **Educação Infantil**. Florianópolis: Secretaria de Estado da Educação/COGEN, 1998.
- BOWLBY, Jhon. **Formação e rompimento dos laços afetivos**. São Paulo. Martins Fontes, 2006, 4<sup>o</sup> ed.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2006.
- CORTELAZZO, I. B. C, ROMANOWISKI, J. P. **Pesquisa e Prática Profissional: instrumento de investigação**. Curitiba: IBPEX, 2006.
- DELORS, Jacques (Coord.). **Os quatro pilares da educação**. In: *Educação: um tesouro a descobrir*. São Paulo: Cortez. p. 89-102.
- HORN, G. **Diretrizes para produção de trabalhos monográficos**. Curitiba: FIES, 2001.
- KISHIMOTO, Tisuko Morcuda. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Jogos, a criança e a educação**. Petrópolis: RJ, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação: (org.); - 7. Ed.** São Paulo: Cortez. 2003.
- LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 1<sup>a</sup> edição. São Paulo: EPU, 1986.
- PIAGET, J. **O nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.
- \_\_\_\_\_. **A formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar 1975.
- \_\_\_\_\_. **Psicologia à epistemológica**. Rio de Janeiro. Ed. Forense, 1981.
- SAYÃO, D.T. (2002). **Infância, Prática de Ensino de Educação Física e Educação Infantil**. In: VAZ, A.F.; SAYÃO, D.T.; PINTO, F.M. (org.). **Educação do Corpo e Formação de Professores: reflexões sobre a prática de ensino de educação física**. Florianópolis: Ed. da UFSC.
- VIGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- VISCA, J. **Psicologia: novas contribuições**. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 1991.
- VASCONCELOS, Adson. **Atividade na sala de aula 1<sup>o</sup> ano: ensino fundamental**. 1. ed. São Paulo: Rideel, 2010. (Coleção atividade na sala de aula).
- WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 2001.