



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ANA PAULA ALVES DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOÃO PESSOA-PB
2018

ANA PAULA ALVES DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Coordenação do curso de licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, em cumprimento às exigências para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dra. Marlene Helena de Oliveira França

JOÃO PESSOA-PB
2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586i Silva, Ana Paula Alves da.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL / Ana Paula Alves da Silva. - João Pessoa, 2018.

48 f.

Orientação: Marlene Helena de Oliveira França.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Educação Infantil. 2. Aprendizagem e Desenvolvimento. 3. Brincadeiras. I. França, Marlene Helena de Oliveira. II. Título.

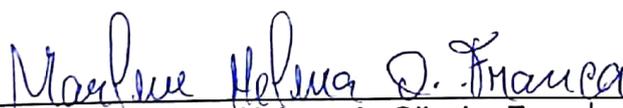
UFPB/BC

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

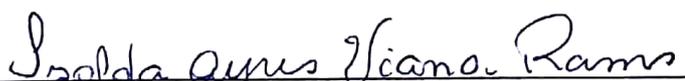
Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Pedagoga.

Aprovada em 06/11/2018 com conceito 8,0

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a Dra. Marlene Helena de Oliveira França
Orientadora


Prof.Dr. Fábio Nascimento Fonseca
Examinador (UFPB)


Prof.^a Espc. Isolda Ayres Viana Ramos
Examinadora (UFPB)

DEDICATÓRIA

A Deus por mais uma conquista, realizada com sucesso em minha vida.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a meu Deus. Em segundo, a minha família, em especial aos meus pais, Agermiro Dias e Maria de Fátima Alves. Eles que sempre me ajudaram e me apoiaram, dando forças e me fortalecendo, para que eu pudesse enfrentar e superar todas as dificuldades e obstáculos enfrentados ao longo do curso. Por eles, não desisti e lutei para chegar até aqui e conquistar esta grande meta na minha vida e assim tornar possível a realização de uns dos meus sonhos.

Quero agradecer ao pai do meu filho Jerry Adriane, ele que sempre se fez presente nos momentos que eu mais precisei, sempre me apoiando e me ajudando durante essa minha caminhada. Me incentivou para que eu não desistisse, sempre se fazendo presente nos momentos de dificuldades.

Um dos agradecimentos, mas especiais que eu tenho a fazer é dedicado ao meu filho querido, Jerry Alves, por quem tenho um amor puro e verdadeiro, a quem eu amo incondicionalmente.

Agradeço de coração a minha orientadora Prof^a. Dra. Marlene Helena de Oliveira França. Obrigada pelo incentivo que me deu, pelo apoio, atenção por toda ajuda e orientação. Através do seu profissionalismo, me passou confiança e segurança para a realização deste trabalho.

Agradeço a todos os docentes que me acompanharam durante essa minha caminhada, agradeço aos meus colegas do curso de pedagogia, pelo incentivo carinho e companheirismo que tivemos nessa longa jornada. Só tenho a agradecer a todas as pessoas que contribuíram para mais uma conquista e vitória em minha vida e para o meu crescimento. Sou muito grata! A todos o meu muito obrigada!.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa.

Jean Piaget

RESUMO

O presente trabalho desenvolveu um estudo sobre A importância do brincar e a ludicidade na Educação Infantil e tem como objetivo geral analisar as contribuições que o brincar e o lúdico podem, proporcionar para o ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil. Descreve como a utilização da ação do brincar, dos jogos, do lúdico, do teatro de fantoches e até mesmo nas mídias digitais, influenciam no ensino e aprendizado das crianças da educação infantil e como os educadores estabelecem e conduzem tal metodologia com as crianças da educação infantil. Ao longo desta monografia, procurou-se refletir sobre as contribuições e a importância da ludicidade, das brincadeiras, dos jogos em sala de aula como conhecimento educacional, buscando mostrar a influência que essa metodologia traz no desenvolvimento cognitivo e social das crianças, na educação infantil. A pesquisa foi realizada no Centro de Referência em Educação Infantil (CREI), Maria do Socorro Rodrigues, localizado no bairro do Colinas do Sul II, na cidade de João Pessoa-PB, onde foram aplicados os questionários com oito educadoras que se dispuseram a responder. Os principais autores utilizados para a conclusão deste trabalho monográfico foram Cunha (1984, 1998, 2002); Kishimoto (1996, 1998, 2000, 2001, 2009); Marcelo (2004); Ronca (1989); Vygotsky (1979), entres outros. Conclui-se que as brincadeiras na educação infantil, embora sejam utilizadas pelos professores como uma estratégia facilitadora no processo de ensino-aprendizagem das crianças, ainda carece de uma maior atenção por parte dos educadores da educação infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil. Aprendizagem e Desenvolvimento. Brincadeiras

ABSTRACT

The present work has developed a study on the importance of playing and ludicity in early childhood education and its general objective is to analyze the contributions that play the ludic can provide for the teaching and learning of children in infancy Education. Throughout this monograph, we sought to reflect on the contributions and importance of playfulness, games, classroom games as educational knowledge, seeking to show the influence that this methodology brings on the cognitive and social development of children. The research was carried out at the Reference Center for Early Childhood Education (CREI), Maria do Socorro Rodrigues, located in the neighborhood of Colinas do Sul II, in the city of João Pessoa-PB, where the questionnaires were applied with eight educators who were willing to respond. The main authors used for the conclusion of this monographic work were Cunha (1984, 1998, 2002); Kishimoto (1996, 1998, 2000, 2001, 2009); Marcelo (2004); Ronca (1989); Vygotsky (1979), among others. It is concluded that play in early childhood education, although used by teachers as a facilitating strategy in the teaching-learning process of children, still requires a greater attention on the part of educators of children's education.

Key words: Education infantil. Learning and developmet. just kidding

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A CRIANÇA	12
	2.1 O Brincar no Ambiente Escolar da Educação Infantil	17
3	O LÚDICO: Breve conceituação	20
	3.1 Os Jogos e Brinquedos Educativos	22
4	O BRINCAR NO CONTEXTO ATUAL	25
	4.1 A importância do faz de conta para as crianças	26
	4.2 O brincar e as mídias digitais	27
	4.3 O uso de aplicativos na aprendizagem das crianças	28
5	O BRINCAR COM TEATRO DE FANTOCHES	30
	5.1 O trabalho com o teatro de fantoches em sala de aula na educação infantil: Um relato de experiência	32
6	PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA	34
	6.1 Análise e discussão dos resultados da pesquisa	34
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
	REFERÊNCIAS	44
	APÊNDICES	48

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho monográfico preocupou-se em investigar acerca do termo brincar, da utilização dos jogos, das brincadeiras, dos brinquedos educativos e do lúdico em sala de aula na educação infantil. Assim, teve como foco principal relatar sobre as contribuições que cada um pode oferecer para auxiliar os educadores no desenvolvimento; no ensino e na aprendizagem das crianças da educação infantil, demonstrando que quando o educador valoriza o trabalho em sala de aula com o brincar, os jogos, as brincadeiras, brinquedos educativos, estará fazendo uso de uma ferramenta indispensável, auxiliando no cotidiano na aprendizagem das crianças.

As leituras necessárias à realização desse estudo, revelaram que nas atividades em que as crianças necessitam de atenção e concentração, as brincadeiras, os jogos e os brinquedos educativos, tem se mostrado fortes aliados, auxiliando no amadurecimento cognitivo, conseguintemente, servindo de estímulo para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, trazendo assim vários benefícios para o ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil.

O objetivo geral deste estudo pautou-se em: analisar as contribuições que o brincar e o lúdico podem, proporcionar para o ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil. E para dar conta desse objetivo foram traçados os seguintes objetivos específicos: relatar as principais características, do ato de brincar e sua importância no desenvolvimento infantil; investigar como os educadores desenvolvem as práticas lúdicas e brincadeiras em sala de aula; entender os aspectos favoráveis que o brincar, e o lúdico podem proporcionar as crianças.

Essa monografia se fundamenta em várias pesquisas bibliográficas, a exemplo de livros, revistas, artigos. Os principais autores utilizados foram: Cunha (1984, 1998, 2002); Kishimoto (1996, 1998, 2000, 2001, 2009); Kraemer (2006); Marcelo (2004); Ronca (1989); Vygotsky (1979) entre outros. Portanto, para se ter uma melhor compreensão sobre o tema abordado, de como o brincar, os jogos, as brincadeiras, os brinquedos educativos e o lúdico são entendidos e trabalhados com os educadores, optou-se pela aplicação de questionários contendo perguntas fechadas, com os educadores, por meio do qual foi possível expor suas opiniões sobre o tema abordado. A pesquisa foi realizada com as educadoras do Centro de

Referência em Educação Infantil (CREI) Maria do Socorro Rodrigues, localizado no bairro do Colinas do Sul II, na cidade de João Pessoa-PB.

Assim, o trabalho foi organizado buscando apresentar as possibilidades ofertadas pelo brincar, os jogos e o lúdico, enquanto ferramentas pedagógicas, numa tentativa de auxiliar os educadores da educação infantil no ensino e aprendizagem das crianças.

Para uma melhor compreensão desse estudo, o trabalho foi organizado da seguinte forma. No segundo capítulo argumenta-se sobre a importância do brincar, para a criança abordando os benefícios que o brincar proporciona para o desenvolvimento das crianças, bem como no ensino e aprendizagem.

O terceiro capítulo fala sobre o lúdico e faz uma breve conceituação sobre os jogos e brinquedos educativos, com fins pedagógicos, mostrando sua importância para as crianças, os benefícios que eles trazem. Aborda também a brinquedoteca como um caminho para o lúdico.

O quarto capítulo destaca o brincar no decorrer do tempo. Aborda o brincar de faz de conta para as crianças; fala das características dos jogos simbólicos, mostrando como a brincadeira de faz de conta é importante e traz para a criança o amadurecimento social, emocional, físico e intelectual. Ainda fala sobre o brincar e as mídias digitais discutindo um pouco sobre o uso das mídias digitais e das novas tecnologias pelas crianças.

O quinto capítulo relata sobre o brincando com teatro de fantoches, fala da potencialidade que o teatro de fantoches tem na educação infantil e suas contribuições para o ensino e aprendizagem.

O sexto capítulo apresenta o percurso metodológico da pesquisa, mostrando a análise e a discussão dos resultados da pesquisa. Nesta seção analisaram-se os dados coletados na pesquisa de campo, a partir dos questionários respondidos pelas educadoras do CREI Maria do Socorro Rodrigues.

Por fim, apresentamos as considerações finais e as referências.

2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A CRIANÇA

A grande alegria de uma criança é poder brincar e se divertir, brincar é um momento natural da infância, qual a criança que não gosta de brincar? Já que a infância é a idade das brincadeiras.

Brincar é a principal atividade das crianças. O brincar é um direito de todas as crianças. Além de ser de suma importância para o desenvolvimento dos pequenos, o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem para as crianças, as brincadeiras, os jogos, os brinquedos educativos e o faz de conta, são atividades fundamentais para o desenvolvimento das crianças.

O brincar se torna uma atividade fundamental para as crianças, pois é brincando que elas descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social, o brincar também contribui para a aprendizagem da linguagem das crianças. É uma forma de atividade complexa, indispensável ao desenvolvimento infantil, em todos os seus aspectos, seja físico, cognitivo, emocional, psico-afetivo ou social.

Diversos estudos ressaltam a importância do brincar. Alguns apontam a importância do brincar como fator de desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e físico da criança, pesquisas e estudos têm demonstrado a importância do brincar na vida de uma criança. Alguns estudos também ressaltam que o brincar tem três grandes objetivos para as crianças que são os seguintes, primeiro é o prazer que toda criança tem quando se pratica o ato de brincar; o segundo é a expressão dos sentimentos através das brincadeiras, como por exemplo, as crianças expressam seus sentimentos, seus desejos e suas habilidades através das brincadeiras e o terceiro objetivo é aprendizagem que cada criança aprende sempre com alguma brincadeira. De acordo com Vygotsky

A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico (VYGOTSKY, 1979, p.45).

Sendo assim, no ato do brincar, as crianças podem desenvolver muitas habilidades não só o desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico, mas podem também ter importante desenvolvimento, tais como a atenção, imitação,

memória e a imaginação. A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na vida da criança desde cedo.

Para Cunha (1998, p. 9): “brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades”. Acrescenta ainda, que brincar é um dom natural que contribuirá no futuro para o equilíbrio do adulto, pois o ato de brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

O ato de brincar se destaca com fundamental importância no processo de aprendizagem da criança enquanto ser humano, pois não se trata só de um momento de diversão, mas ao mesmo tempo, acontece a formação da assimilação de conhecimentos da criança, que será levada para sua vida futura.

As brincadeiras também contribuem de uma forma bastante efetiva para o relacionamento social das crianças, visto que oferece uma forma livre e autônoma de interação entre as mesmas. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) menciona que o ato de brincar é “uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia...” (BRASIL, 1998, p. 22). O documento também aponta que, por meio das brincadeiras, a criança desenvolve a imaginação, porque através do brincar, ela passa a se comunicar desde cedo utilizando gestos, sons e representação de papéis o que acontece nas brincadeiras de faz de conta que auxilia no desenvolvimento de capacidades importantes, tais como a atenção, imitação, memória, imaginação; bem como estimula o amadurecimento na sua relação com o outro e na sua interação, utilização de regras e papéis.

O prazer que a criança tem de descobrir o mundo em que está inserida, através das brincadeiras, na construção do seu caráter, sua formação moral e social, de acordo com o ambiente no qual se encontra, mostrando assim, que as brincadeiras são importantíssimos instrumentos pedagógicos no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, ajudam a construir conhecimento e ainda proporcionam momentos prazerosos para o desenvolvimento da criança. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI).

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica (BRASIL, 1998, v1. p.28)

Destacando as brincadeiras de faz de conta, essa brincadeira permite que a criança possa ser quem ela quiser em sua imaginação, onde e quando quiser. Além de poder transformar qualquer personagem que ela desejar ser. Nesta brincadeira de faz de conta a criança brinca em um mundo imaginário e bem divertido.

Entre os benefícios do brincar elegemos aqueles que consideramos mais importantes e que podem auxiliar no desenvolvimento cognitivo das crianças. E, para falar mais um pouco sobre o desenvolvimento cognitivo das crianças, vamos abordar em relação ao desenvolvimento e inteligência infantil o que são as quatro fases descobertas por Jean Piaget que é um dos mais conhecidos psicólogos de todos os tempos.

Segundo Piaget (1979) o processo de desenvolvimento possui quatro estágios sucessivos, que indicam o grau de desenvolvimento da criança. São eles: Período Sensório motor, referente a criança de 0 a 2 anos, Período Pré-Operacional com crianças de 2 a 7 anos, Período Operacional de Concreto, compreendendo as crianças de 7 a 11 anos e por último, o Período Operacional Formal com crianças de 12 anos ou mais idade.

A primeira fase, segundo Piaget (1979) denominou de período sensório-motor, compreende o estágio que vai do nascimento até os dois anos de vida da criança.

A segunda fase foi denominada de pré-operatória-operatória, destinada a crianças de dois a sete anos de idade. Esse estágio se caracteriza pela explosão linguística e a utilização de símbolos. A leitura da realidade é parcial e incompleta, visto que a criança prioriza aspectos que são mais relevantes aos seus olhos.

A terceira fase recebeu o nome de Operações Concretas, com crianças de sete a onze anos de idade aproximadamente. Esse estágio é o período em que a lógica começa a desenvolver-se, e a criança já consegue ao seu modo, organizar e sistematizar situações e relacionar aspectos diferentes da realidade. Sua compreensão do mundo não é mais tão prática, mas ainda depende do mundo concreto para realizar abstrações.

A criança se torna capaz de raciocinar logicamente, mesmo se o conteúdo do seu raciocínio é falso.

A quarta fase chamada de Operações formais e Pensamento, esse estágio, predomina a lógica formal, a criança já pode realizar abstrações sem necessitar de representações concretas e pode, também, imaginar situações nunca vistas ou

vivenciadas por ela. Nesta fase a criança, ampliando as capacidades conquistadas na fase anterior, já consegue raciocinar sobre hipóteses na medida em que é capaz de formar esquemas conceituais abstratos e através deles executar operações mentais dentro de princípios da lógica formal.

Nesse sentido, a brincadeira surge como um importante aliado no desenvolvimento da criança, pois favorece o desenvolvimento do aspecto físico, já que é possível através do brincar a criança se tornar mais alegre, descontraída, dinâmica e assim observamos que existem diversas razões para a criança brincar, sendo uma delas o próprio prazer que podem usufruir enquanto brincam.

O aspecto social também é contemplado pelo ato de brincar, já que muitas crianças demonstram dificuldade de interação social. Quando a criança tem a oportunidade de interagir com outras crianças, através do ato de brincar, ela vivencia experiências que dão oportunidades a trocas de ideias e isso ajuda bastante na socialização entre elas.

A socialização é tão fundamental no desenvolvimento infantil quanto à nutrição, cuidados e atendimentos às necessidades vital, isso vem se comprovando ao longo dos anos (VELASCO, 1996, p.14).

Quando mais de uma criança brincam juntas, surge a comunicação, conhecida como comunicação entre os pares e isto favorece no processo de socialização, já que a brincadeira é um fato social, espaço privilegiado de interação infantil, de constituição do sujeito criança como também sujeito humano.

O brincar é de suma importância para as crianças, pois auxilia no desenvolvimento infantil, pois é através do brincar que a criança aprende regras, valores, condutas, costumes de sua sociedade, e possibilita a aprendizagem e o desenvolvimento de várias habilidades essenciais para o desenvolvimento das crianças. Elencamos abaixo, as diferentes possibilidades do brincar, a partir da teoria de Jean Piaget e as Fases do Desenvolvimento Infantil.

O brincar psicomotor: refere-se às brincadeiras lúdicas, ações motoras e psíquicas, ou seja, são movimentos corporais liberados pela mente, é um processo contínuo e dinâmico.

O brincar social: refere-se ao brincar coletivo que vai definir um lugar, esse lugar pode ser na escola, na praça, na rua, em clubes entre outros. No entanto, só é

considerado como brincar social se a criança não brincar sozinha, ou seja, se tiver outras crianças brincando com ela.

O brincar afetivo: se dá através da socialização do brincar com os objetos, amigos e pais. Sendo que nas crianças irão despertar, experimentar e expressar sentimentos como: paixões, tendências, emoções que vão ser fatores que vão levar a mesma a ter um melhor empenho no que se refere ao convívio social, ajudando também no crescimento cognitivo, e contribuindo para criar laços de amizade.

O brincar cognitivo: são através dos brinquedos, jogos que a criança vai ter a construção de representações mentais, habilidade perceptiva, ter a capacidade para pensar e compreender algum fato ocorrido em seu meio social usando o imaginário.

Nesse sentido, as brincadeiras despertam nas crianças a criatividade, ajudam-nas a construir as suas próprias fantasias, despertam também para um mundo do saber, o mundo do faz-de-conta, entre outros. Segundo Cunha (1984, p.15), “enquanto brinca a criança está se exercitando física, social e emocionalmente. Está crescendo em descoberta que vai fazendo, experiência que vai adquirindo”.

A criança que brinca demonstra uma boa saúde. As diferentes brincadeiras, sejam elas de carácter mais físico, como por exemplo, as brincadeiras de pega-pega, aonde as crianças vão se exercitar correndo, a brincadeira de pular amarelinha onde a criança pula entre outras brincadeiras, fazem com que as crianças gastem energia e também se exercitem.

Por meio do brincar, as crianças se tornam, mais tranquilas. O tempo livre permite que as crianças brinquem. Por meio das brincadeiras, os pequenos se divertem, interagem com outras pessoas e com isso, relaxam e ficam mais tranquilas.

O ato de brincar possibilita que as crianças se expressem e se soltem, mais. Muitas vezes, no vocabulário usado, no tipo de atividade escolhida para divertir, e nas atitudes do próprio brincar é possível ver como cada criança se expressa.

É também através de várias brincadeiras que as crianças entram em contato com outras crianças e até mesmo com os adultos. Isso é muito importante porque, além das crianças se divertirem, apreendem as noções de convivência que são necessárias para viver em sociedade.

As brincadeiras ajudam os pequenos a entender o mundo. Por meio das brincadeiras e, de maneira lúdica, as regras podem ser trabalhadas e entendidas, seguidas e até mesmo construídas. As crianças aprendem que normas são importantes para que as pessoas possam conviver em harmonia.

As brincadeiras estimulam no desenvolvimento dos sentidos (táteis, visuais, auditivos, etc.), da coordenação motora, do movimento, do equilíbrio e da imagem corporal.

As brincadeiras e os jogos infantis, também podem ser instrumentos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem das crianças, tendo um importante impacto para o desenvolvimento saudável e para a vida psíquica das crianças.

2.1 O BRINCAR NO AMBIENTE ESCOLAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Fortuna (2000 p. 4), defender a prática do brincar na escola em sala de aula, não significa negligenciar a responsabilidade do educador sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças da educação infantil.

As crianças que brincam em sala de aula com um propósito pedagógico, se apropriam do aprendizado de forma ativa e direta, mas também através da representação, ou seja, da fantasia, das brincadeiras dos jogos e do faz de conta, possibilitando que aprendam de uma forma lúdica e eficaz. A sala de aula pode se tornar um lugar de brincadeira, se o educador da educação infantil conseguir conciliar as aulas, com as brincadeiras pedagógicas, com um único propósito, que as crianças aprendam e ao mesmo tempo se divirtam.

Na educação infantil já podemos comprovar a importância das brincadeiras lúdicas em sala de aula, estimulando a criança a sempre querer aprender mais e mais. Ressaltando que as atividades lúdicas são caminhos que contribuem para o bem estar das crianças, seja as brincadeiras dentro ou fora da sala de aula ou até mesmo em casa.

Um educador atento deve observar e registrar as brincadeiras de sua turma em sala de aula, para depois intervir de modo pedagógico, visando elaborar atividades que possam ajudar e contribuir no desenvolvimento integral das crianças. Ou seja, é no ato de brincar, que podem surgir outras oportunidades educativas de ensinar que vai muito além, dos conteúdos e do currículo escolar tradicional.

A brincadeira pedagógica trabalhada corretamente acrescentará ao cotidiano da criança, ajudando na aprendizagem e no seu desenvolvimento. Os educadores da educação infantil devem estimular a realização de brincadeiras educativas, ordenar no espaço interno da sala de aula, com o objetivo de facilitar a aprendizagem das crianças para uma forma atrativa, divertida e lúdica, já que o brincar proporciona situações imaginárias, contribuindo no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

O educador da educação infantil deve fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática pedagógica as brincadeiras, o jogo, o faz de contas, pois seu objetivo é formar educando atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios.

Esse profissional precisa priorizar em sala de aula o lúdico em sua prática pedagógica, valorizando a liberdade de aprender pelo mecanismo mais simples e mais eficiente. De acordo com KRAEMER

As brincadeiras têm um papel especial e significativo nas interações criança-adulto e criança-criança. Por meio delas as formas de comportamento são experimentadas e socializadas. Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as próprias brincadeiras, usando o antigo e o novo (KRAEMER, 2006, p.13).

Ao longo dos anos as brincadeiras foram evoluindo, mudando, mas sem desprezar sua finalidade, que é proporcionar alegria a uma criança.

Em várias escolas de educação infantil, seja ela privada ou pública alguns educadores trabalham o brincar de forma dispersa com o objetivo de apenas ser uma recreação para as crianças brincarem e se divertirem.

As brincadeiras, o faz de conta, os jogos, juntamente com os brinquedos educativos com fins pedagógicos mostram a sua importância em sala de aula no ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil, auxiliando os educadores da educação infantil, tornando-se o ambiente da sala de aula mais atrativo e envolvente para as crianças pequenas, possibilitando que as aulas se tornem mais divertidas, com um clima mais harmônico e produtivo para as crianças.

O educador da educação infantil que planeja, incorporando as brincadeiras e os jogos educativos só tem a ganhar com os bons resultados que poderá alcançar

em sala de aula, pois é importante que o mesmo valorize estes momentos da brincadeira e do brincar em sala de aula, mostrando com isso, que o brincar não representa apenas uma recreação para as crianças da educação infantil, mas é uma porta que se abre para o saber e aprender quando se tem uma aula bem planejada. Isto é, toda criança gosta de brincar e quando a brincadeira tem fins educativos e pedagógicos, ela se torna ainda mais interessante.

Sendo assim, o educador tem que propiciar oportunidades para as crianças brincarem sempre, planejando um ambiente de atividades ricas, prazerosas, lúdicas, educativas, no sentido de estimular e despertar o interesse das crianças em aprender e adquirir sempre, mais e mais conhecimentos.

O ato de brincar no ambiente escolar, possibilita a formação de um grande laço entre as crianças e os professores, construindo uma Pedagogia do afeto na educação infantil, permitindo também um ato de amor, cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que pressupõem o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador a disponibilidade corporal e o envolvimento afetivo, como também, cognitivo de todo o processo de criatividade e prazer que envolve as crianças. O brincar também é uma linguagem essencial das crianças. Para Kishimoto

O brincar também contribui para a aprendizagem da linguagem. A utilização combinatória da linguagem funciona como instrumento de pensamento e ação. Para ser capaz de falar sobre o mundo, a criança precisa saber brincar com o mundo com a mesma desenvoltura que caracteriza a ação lúdica. [...] as crianças que brincam geralmente não estão sós. A escola não deve cultivar apenas a espontaneidade, já que os seres humanos necessitam de diálogo, do grupo (KISHIMOTO, 1998, p. 148-149).

O brincar causa na criança, inúmeras sensações bem como promove novas vivências, o que acarreta num desenvolvimento e por consequência um aprendizado, sempre acompanhados pelo prazer, que o brincar proporciona a cada criança.

3 O LÚDICO: Breve conceituação

De acordo com Santos (2000, p. 57) “a palavra lúdico, significa brincar”. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, e é relativo também à conduta daquele que joga, que brinca, que se diverte”. Assim, o lúdico é uma das melhores maneiras para envolver as crianças nas atividades de construção do conhecimento.

O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia, de ensino que promove para as crianças um excelente rendimento escolar, além do conhecimento, oralidade e aprendizagem no ato de brincar. A escola ao trabalhar com o lúdico poderá proporcionar situações imaginárias, auxiliando no ensino e aprendizagem das crianças, ajudando no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com outras pessoas, tornando fonte de prazer em aprender com lúdico. De acordo com Ronca

O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência (RONCA ,1989, p. 27).

Os conteúdos lúdicos são muito favoráveis para a aprendizagem infantil, tornando-se, pois, muito importante as iniciativas lúdicas nas escolas. Além de potencializar a criatividade, e contribuir para o desenvolvimento intelectual das crianças. De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (BRASIL, 1998, v1. p.27) “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”. Neste sentido, o lúdico contribui para o desenvolvimento da criança e favorece a autoestima e valorização pessoal.

A prática do lúdico, seja em sala de aula ou até mesmo fora dela, exerce um papel importante no desenvolvimento e aprendizagem das crianças, porém a ausência do lúdico é vista em algumas escolas, pois muitos educadores ainda priorizam o ensino tradicional, tornando as atividades pouco atraentes, para as crianças e muitas vezes não atingindo êxito realização das atividades pedagógicas, pela ausência do lúdico.

Há vários educadores da educação infantil que não dão a devida importância que o lúdico deveria ter em sala de aula. Mas, é importante ressaltar o quanto as

aulas lúdicas contribuem para o ensino e aprendizagem das crianças. Por outro lado, há também vários educadores da educação infantil comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica e reconhecem que o lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento integral de seus alunos. Vejamos o posicionamento de Kraemer em relação a esse aspecto. Um professor com visão atualizada no que diz respeito ao ensino e que ouse utilizar novas técnicas de aprendizagem nas quais o aprender torna-se uma atividade agradável (KRAEMER, 2007, p.16).

As atividades lúdicas são instrumentos de motivação, pois por meio delas, as crianças podem expandir o seu conhecimento e exercitar suas habilidades de forma descontraída, desenvolvendo suas habilidades, seu raciocínio e sua criatividade sem se sentir pressionada em aprender os conteúdos. Quando se trabalha o lúdico, a criança interage com mais facilidade e de forma prazerosa, seja com os educadores ou com os colegas de sala. Segundo Almeida

“A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento”. (ALMEIDA,1994, p.41)

E assim proporcionando um melhor desempenho da aprendizagem, através da ludicidade, mostrando o quanto as atividades lúdicas contribui para o desenvolvimento das crianças e entre outros inúmeros benefícios.

É possível afirmar que um elemento importante da atividade lúdica para as crianças é que, quando se trabalha o lúdico, ele prevalece no tempo, e se houve um significado este será lembrado, assim como as historinhas também ficam marcadas nas lembranças e na vida das crianças. As atividades lúdicas são importantes, não só para a educação infantil, bem como para todas as séries, conforme aponta Ronca,

O lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil (RONCA, 1989, p. 99).

E é nessa perspectiva que o lúdico se torna muito importante nas escolas, seja ela pública ou privada, o importante é sempre praticar o lúdico com as crianças.

A utilização do lúdico como prática pedagógica garante uma aprendizagem significativa para as crianças principalmente aquelas, que apresenta dificuldades de aprendizagem. Para Santos

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p.12).

Um dos objetivos do trabalho lúdico é o de auxiliar a criança a obter um melhor desempenho na aprendizagem através da utilização de uma metodologia espontânea, divertida e recreativa. O lúdico também age como forma de comunicação das crianças, tornando a aprendizagem também uma forma de ver o mundo, respeitando suas características e raciocínios próprios.

A proposta do lúdico é promover uma aprendizagem significativa e divertida para as crianças da educação infantil, ajudand0-as a ter um bom rendimento em seu aprendizado. Quando o educador se utiliza das atividades lúdicas, está estimulando o desenvolvimento da criança. De acordo com Marluf

As atividades lúdicas, juntamente com a boa pretensão dos educadores, são caminhos que contribuem para o bem-estar e entretenimento das crianças, garantindo-lhe uma agradável estadia na creche ou na escola (MALUF, 2008 p.11).

Com base nesse conceito é importante que os educadores da educação infantil se apropriem dessa percepção das aulas lúdicas, que proporciona uma influência positiva nas atividades desenvolvidas em sala de aula.

3.1 OS JOGOS E BRINQUEDOS EDUCATIVOS

Os jogos e os brinquedos educativos abrangem o desenvolvimento motor, a atenção, a memorização, a percepção espacial e as noções básicas (de cores, formas geométricas, lateralidade, ritmo, classificação e relações de parentesco), entre outros conceitos.

Na visão de Kishimoto os jogos,

[...] na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras são como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação, conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante de propostas curriculares (KISHIMOTO, 1996, p. 11).

Observando por esse lado, é possível afirmar que os jogos, juntamente com os brinquedos educativos com fins pedagógicos, mostram a sua importância para as crianças da educação infantil, pois estão pautados na didática da Educação Infantil, voltada para o brincar e a ludicidade como uma das principais ferramentas para o ensino-aprendizagem das crianças, envolvendo assim, conhecimento, aprendizagem e habilidades que devem ser utilizados de forma integrada, tanto em situações de recreação como em aulas aplicadas em sala de aula.

Os brinquedos educativos tem um propósito na realização das brincadeiras, com objetivo de extrair a aprendizagem significativa no contexto escolar das crianças.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remetem para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2009, p.36).

Os brinquedos Educativos são vistos como uma das principais ferramentas do educador no ensino infantil, sobretudo quando as crianças tem livre acesso a esses brinquedos.

O brinquedo quando utilizado corretamente pelo educador, no ambiente escolar, ajudará na aprendizagem da criança. Por essa razão, o educador precisa saber como empregar este brinquedo em sala de aula, com o intuito de ajudar no ensino e aprendizagem da criança e não para tirar a atenção desta. Para Kishimoto

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico (KISHIMOTO, 1996, p.14).

Os brinquedos são objetos que dão suporte ao brincar, assim a educação por meio do brinquedo, das brincadeiras e do lúdico possibilita um crescimento favorável da criança, investindo numa elaboração íntegra do conhecimento e aprendizagem infantil.

O jogo normalmente é visto por seu caráter competitivo, ou seja, uma disputa onde existem ganhadores e perdedores; esta visão está vinculada à postura de muitos educadores, para os quais o jogo é um ato diferente do brincar. Sendo assim, não podemos considerar o jogo apenas como uma competição. As atividades lúdicas é o berço obrigatório das atividades sociais e intelectuais.

Um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não devemos isolar as crianças em suas carteiras. Ao contrário, devemos incentivar os trabalhos em grupos, a troca de ideias, a cooperação que acontece por ocasião dos jogos. Para Ambra (2012, p.26), “O valor do jogo para o desenvolvendo tem sido ressaltado, difundido de maneira positiva e utilizado como valor educativo”.

Como já dito, os educadores podem trabalhar os jogos educativos, sobretudo por estes permitirem o aprimoramento ou desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

Os jogos didáticos, por sua vez, representam uma ferramenta eficaz na aprendizagem dos pequenos. São aqueles jogos projetados para o desenvolvimento pedagógico.

Por último, tem os jogos de entretenimento, que são também jogos educativos, mas não possuem objetivos pedagógicos definidos, pois, sua principal função é entreter.

4 O BRINCAR NO CONTEXTO ATUAL

Vivemos em uma época, em que muitas das crianças não têm mais liberdade de brincar nas ruas, nas praças públicas, nas calçadas, nos parquinhos. Nos dias de hoje, a falta de segurança nas ruas impede as crianças brincarem livremente.

Em decorrência disso, as crianças brincam menos, muitas vezes ficam em casa ou até mesmo em apartamentos minúsculos, muitas delas crianças, não tem nem espaço físico adequado para poder brincar

As crianças de antigamente se divertiam muito, mas ao ar livre em contato com a natureza. Elas não tinham tantos brinquedos como as de hoje e por isso, tinham que usar sua própria imaginação e criatividade para criar os seus próprios brinquedos.

Dentre as brincadeiras de antigamente, estão as brincadeiras de empinar pipas, de bola de gude e soltar pião. Estas envolviam principalmente os meninos. Já as meninas, brincavam de bambolê, de pular corda, de *iô iô*, amarelinha, passa anel, cabra cega. Ao brincarem ao ar livre, as crianças se exercitavam bastante, principalmente quando brincavam de pega-pega, pula corda, evitando assim, a obesidade infantil, muito comum nos dias de hoje.

Como consequência das mídias digitais e outras influências sociais e culturais, algumas brincadeiras foram substituídas, e hoje em dia, muitas crianças nem sabem e nem tem ideia de como eram as brincadeiras de antigamente.

A geração de hoje é a das novas tecnologias. Por isso, que a maioria dos brinquedos são eletrônicos. As crianças se divertem com tabletes, vídeo game, computador, smartphone, entre outras mídias digitais. No mundo atual, é comum vermos crianças ainda muito pequenas já conectadas ao mundo digital, aos jogos. Sendo assim, as brincadeiras infantis de antigamente estão cada vez mais esquecidas pela criança.

Num mundo cada vez mais marcado pela tecnologia é fácil encontrar crianças, sabendo manusear corretamente diversos aparelhos eletrônicos, e muitas das vezes com melhor desempenho e habilidades que os adultos.

4.1 A IMPORTÂNCIA DO “FAZ DE CONTA” PARA AS CRIANÇAS

Não há dúvidas que toda criança adora brincar do faz de conta, O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil ressalta que “O faz-de-conta é momento privilegiado de interação entre as crianças. Por isso, a importância de ter um espaço para esse tipo de brincadeira, assegurado na rotina, ao longo de toda a educação infantil” (BRASIL, 1998. V 2 p.33). A brincadeira de “faz de conta” é também conhecida como jogo simbólico.

Assim, questionamos, qual a criança que não usa a sua própria imaginação para ser um super-herói? É na brincadeira dos super-heróis que as crianças constroem sua própria confiança, e supera os obstáculos da vida real. As crianças usam da imaginação para ser um personagem de algum desenho animado. Ou seja, qual a criança que não sonha com o mundo imaginário dos contos de fadas? A menina que quer ser a cinderela, que brinca de casinha, que brinca de mamãe cuidando de suas bonecas como se fossem suas filhas e dessa forma a criança deve obedecer às regras do comportamento maternal, deixando sua imaginação ir além. É na brincadeira do faz de conta que a criança atua, representa papéis e elabora o que virá a ser no futuro.

Uma das fases, mais importante da criança é a magia do faz de conta, juntamente com a infância. No brincar de faz de conta, as crianças aprendem agir em função da imagem de um adulto ou algum personagem; a brincadeira torna se um cenário onde a criança usa toda a sua criatividade e imaginação.

O brincar de faz de conta é a maneira que toda criança, começa a interagir com o mundo à sua volta. Ele traz para a criança amadurecimento social, emocional, físico e intelectual. Quando a criança brinca do faz de conta, ela brinca se diverte, representa papéis, cria interações com as outras crianças e entre outros, conforme afirma Macedo (2004),

Graças ao faz-de-conta, a criança pode imaginar imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, pouco a pouco, vai reconstruindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ano de vida. Com isso, pode ampliar seu mundo, estendendo ou aprofundando seus conhecimentos para além de seu próprio corpo; pode encurtar tempos, alargar espaços, substituir objetos, criar acontecimentos. Além disso, pode entrar no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites. (MACEDO, 2004, p.10).

A brincadeira do faz de conta é muito importante para o desenvolvimento das crianças, pois através dela, elas expressam seus sentimentos, dificuldades e facilidades. Por meio do faz de conta, a criança entra em um mundo de fantasia adquirindo a capacidade para lidar com o mundo real. Com isso, ela vai amadurecendo, pois, brincar do faz de conta possibilita um mundo de aprendizagem e desenvolvimento do “eu”.

A brincadeira de faz-de-conta é um momento de aprendizado, pois permite que a criança tenha a possibilidade de viver papéis, estabelecendo com os adultos interações que possibilitem trocas de ideias, auxiliem na aprendizagem e no processo de desenvolvimento humano. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI).

A diferenciação de papéis se faz presente, sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc, imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro (BRASIL, 1998, v 2. p.22).

No momento em que brinca, a criança trabalha diversas dimensões de aprendizagem, envolvidas pelo mundo do faz-de-conta que a brincadeira lhe oferece. O faz de conta é um universo que envolve a imaginação da criança, apresenta novos elementos partindo do olhar que ela tem do mundo que a cerca, do mundo que pode ser criado através de sua própria imaginação, além de oportunizar um maior interesse por estas novas informações e por consequência possibilita um maior aprendizado.

4.2 O BRINCAR E AS MÍDIAS DIGITAIS

Hoje em dia percebemos que tem sido cada vez mais comum o uso das mídias digitais e das novas tecnologias pelas crianças, as quais vivem rodeadas de novas invenções, novos brinquedos eletrônicos com cores vibrantes, luzes e sons diferentes. O fato é que antes mesmo das crianças serem alfabetizadas, já tem contato com a tecnologia digital. Para Costa

Não há como negar, internet é hoje o principal entretenimento de crianças e adolescentes, superando a televisão e passando a exercer papel de destaque nas relações sociais (COSTA, 2011, p. 34).

A verdade é que as crianças têm iniciado cada vez mais cedo à utilização dessas ferramentas midiáticas. Algumas delas, passam horas e horas usando um dos aparelhos de mídia digital. E, como estamos falando de tecnologia, temos presenciado novas invenções hoje, a exemplo de televisão Smart TV. São tipos de aparelho de TV com a possibilidade de conexão direta às plataformas digitais.

Vale ressaltar que não é recomendável que a criança passe muito tempo em frente à TV, ainda que seja assistindo programas infantis educativos. Até porque, a criança tem que interagir uma com as outras crianças. Mas, cenas de crianças brincando entre si, estão cada vez mais raras. O fascínio que a tecnologia exerce sobre elas, é indescritível. Como já sinalizado, algumas crianças nem sabe falar direito, mas já manipulam sem nenhuma dificuldade ipads, smartphones, tablets e outras ferramentas, com o objetivo de baixar jogos e aplicativos.

Apesar dos malefícios, é possível enxergar algumas vantagens trazidas pela tecnologia. Uma delas é quando a mesma é utilizada com fins pedagógicos, com assinala Costa (2011, p. 60), “a alfabetização digital deve também ser inserida no contexto educacional, deste da pré-escola. Tendo em vista o que muitas crianças já dispõem de tecnologia nas suas casas”. Nesse aspecto, vale lembrar que ao acessarem as redes digitais, é necessário que as crianças sejam supervisionadas por um adulto, afinal a tecnologia pode ser usada de forma positiva ou negativa.

4.3 O USO DE APLICATIVOS NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

Como se sabe, a tecnologia atualmente faz parte do cotidiano das crianças, sobretudo com a utilização de alguns aplicativos que ajudam no processo de construção do conhecimento e desenvolvimento das crianças.

Os aplicativos voltados para a alfabetização das crianças em sua maioria são divertidos e eficazes, pois, por meio deles, as crianças demonstram o interesse de aprender brincando. Mas, não podemos esquecer de que é sempre importante observar e avaliar quais aplicativos que podem ser utilizados no auxílio do aprendizado das crianças.

Hoje no mercado tem uma grande variedade de aplicativos voltados para o público infantil. Um desses, é o aplicativo ABC do Bitta que é um jogo educativo que

estimula o raciocínio lógico, a coordenação motora e o desenvolvimento dos pequenos. Um jogo divertido e interativo, que estimula o processo de alfabetização, e com versão em português, através do qual a criança aprende brincando com as letras.

Outro aplicativo divertido são os aplicativos de desenhar e colorir. Como exemplo, tem um aplicativo com mais de duzentas páginas e vários conteúdos educativos, permitindo que a criança desenhe e cora seus próprios seus desenhos, como estivesse desenhando e colorindo em uma folha de papel, podendo desenhar e colorir livremente. Já o Match game animal é um jogo de memória para baixar e é totalmente grátis. Este jogo torna-se uma brincadeira produtiva para as crianças que vão aprender a ler, escrever e pronunciar o nome dos animais de diferentes espécies. Como a pronúncia dos nomes dos animais é em outras línguas, isso auxilia também na aprendizagem das crianças em línguas como inglês e espanhol.

Aplicativos com os personagens animados. Tem na internet inúmeros aplicativos com os personagens favoritos das crianças, que ficam ainda mais envolvidas com os jogos educativos, como é o caso do aplicativo Masha e o Urso da série popular que envolve as aventuras de Masha, uma garota que é cuidada por um urso e seus amigos, animais como tigre, lobo, pinguim, esquilo, lebre e entre outros.

Os Jogos Educativos de Masha e o Urso são divididos em seis categorias diferentes para as crianças aprender e ao mesmo tempo se divertirem. Todos os seis jogos são educativos, tais como: Resolva quebra-cabeças: com peças de diferentes tamanhos e formas; Pintura e cor: os desenhos mais divertidos para colorir; Operações e números básicos: aprenda os números de 1 a 10; Música e instrumentos: toque xilofone, piano ou bateria. Lembrando que esses jogos são voltados para crianças, ajudando-as a no aprendizado das crianças de forma divertida e lúdica.

O fato de as crianças utilizarem a tecnologia pode trazer algumas preocupações para os pais ou responsável, vez que esses têm o dever de observar e acompanhar de perto o conteúdo que as crianças estão acessando na internet.

5 O BRINCAR COM TEATRO DE FANTOCHES

Qual a criança que nunca se encantou com um teatro de fantoches? Qual a criança que nunca parou e ficou admirado (a) com as histórias e os personagens do teatro de fantoches? Toda criança se diverte ao assistir uma historinha com o teatro de fantoches.

A utilização do teatro de fantoches na educação infantil é uma ferramenta importante para a construção de uma aprendizagem lúdica e divertida. Os fantoches podem ser utilizados de várias formas, especialmente, como complementação no ensino e aprendizagem das crianças. Os educadores que se utilizam dos fantoches estão contribuindo para uma aprendizagem lúdica e bastante divertida, podendo através dessa técnica, explorar diversos conteúdos, podendo obter um resultado bastante satisfatório e positivo.

Com a utilização do teatro de fantoches, os educadores podem abordar qualquer assunto se utilizando dos bonecos, tanto para contar as historinhas como também para poder auxiliar na aprendizagem de temas específicos como por exemplo, a importância da higiene pessoal; a educação no trânsito; o respeito às pessoas mais velhas; a educação alimentar; preservação do meio ambiente, entre outros temas educativos, que ao serem trabalhados por meio dos fantoches as crianças vão entender e aprender de uma forma mais significativa, lúdica e divertida.

O Teatro de fantoches se torna uma excelente ferramenta pedagógica que auxilia no caminho do conhecimento, estimulando a criança a pensar, a criar, a ter novas ideias, podendo despertar espontaneamente à atenção e a observação por um determinado assunto. O brincar com os fantoches leva as crianças ao um mundo imaginário, ou seja, o brincar de faz de conta se utilizando dos personagens dos fantoches. De acordo com CUNHA

Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer (CUNHA, 2001 p.14).

A criança que tem a oportunidade de brincar com os bonecos de fantoches, tem a chance de ampliar o seu vocabulário, por isso, é interessante que o educador incentive as crianças a contar e recontar histórias infantis e até mesmo dramatizar algumas histórias se utilizando dos fantoches, assim cada vez mais, vão ampliando

o seu vocabulário, já que a criança quando manipula um fantoche, dar fala aos personagens, estimulando não só o seu vocabulário, como também, a interação com as outras crianças.

A brincadeira com fantoches, também estimula a criança a desenvolver a potencialidade da voz, isto é, de acordo com o personagem representado, a criança pode falar grosso, fino, imitar sons de animais, de elementos da natureza como, por exemplo, chuva e trovoadas, construindo momentos lúdicos, tornando as aulas mais divertidas e prazerosas. Elas começam a adequar a voz às diversas situações, aliando o ritmo vocal ao gestual do personagem, representado por ela através dos fantoches.

Os fantoches também se tornam meios privilegiados para que os educadores possam prender a atenção e a observação das crianças em determinados temas abordados em sala de aula, já que uma das vantagens é dar vida as histórias, nas mãos das crianças. Ele deixa de ser um objeto e torna-se um personagem, cria vida, tem uma ação e uma identidade.

O brincar com o fantoche proporciona para as crianças momentos de prazer, alegria, aprendizado e também é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança.

Os fantoches não devem ser excluídos da educação infantil. Ao contrário, deve ser trabalhado em sala de aula, pois a escola é um espaço de conhecimento e aprendizagem, e quando o educador se der a oportunidade de utilizar dessa rica ferramenta, irá perceber o quanto esse recurso pode lhe auxiliar em sala de aula, tornando-se fundamental para o desenvolvimento perceptivo da criança.

Se todos os educadores da educação infantil fizessem a inclusão do teatro de fantoches em sala de aula, utilizando todo o potencial que os fantoches carregam, em seu mundo mágico, para ajudar no ensino e aprendizagem como também no desenvolvimento integral das crianças, seria de grande valor pedagógico.

É interessante que o educador esteja constantemente inventando e reinventando formas de conquistar a atenção das crianças, para que a aula se torne cada dia mais atrativa e proveitosa. Para tanto, cabe ao mesmo ser um educador autônomo, criativo e inovador, de modo que a inclusão do teatro de fantoches em suas aulas já é um passo importante.

As atividades com os fantoches no cotidiano escolar são muito importantes, devido à influência que os mesmos exercem sobre às crianças, pois quando eles

estão envolvidos emocionalmente na ação, por meio do teatro de fantoches, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Quando o educador dar uma aula se utilizando dos fantoches, ele está criando na sala de aula um diferencial, ou seja, uma motivação, possibilitando que às crianças participem ativamente das atividades em sala, assimilando experiências e informações e incorporando atitudes e valores. Sendo assim, cabe ao educador, o papel de mediador da aprendizagem, devendo fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática de ensino, as brincadeiras, como uma ferramenta de aprendizagem infantil.

5.1 O TRABALHO COM O TEATRO DE FANTOCHES EM SALA DE AULA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Um Relato de Experiência

Ao cursar a disciplina Estágio Supervisionado II, em Educação Infantil no 5º período tive a oportunidade de estagiar em um Centro de Referência em Educação Infantil (CREI) e fazer uma intervenção em sala de aula, aonde fiz uso do teatro de fantoche, para trabalhar com as crianças entre três e quatro anos de idade do pré-escolar I.

A princípio, elaborei um plano de aula em que o tema trabalhado foi a importância da higiene bucal e, a abordagem do tema se deu por meio do teatro de fantoches. Assim, expliquei sobre a necessidade de escovar os dentes diariamente, sensibilizando as crianças sobre a importância de cuidar da saúde bucal. Por fim, falei sobre os problemas causados pela falta da escovação.

Quando dei início à apresentação com o teatro de fantoches observei o quanto às crianças manifestaram o interesse em participar da atividade em sala. Durante a manipulação dos fantoches, as crianças ficavam bem concentradas e atentas na história que estava sendo interpretada. As crianças realmente interagem.

O fato é que os fantoches foram e são extremamente úteis para auxiliar no ensino e aprendizagem das crianças, além de transmitir algo educativo, ajudando assim a abordar o tema com mais clareza. Essa técnica, ainda proporciona alegria e divertimento para as crianças, auxiliando no processo de aprendizagem.

Foi possível observar, que quando se trabalha com os fantoches, as crianças têm uma melhor compreensão do assunto abordado, sem falar que essa ferramenta pedagógica estimula a imaginação dos pequenos.

Sem dúvidas, a escola é um ambiente favorável a experimentações, daí a necessidade de o educador está sempre atento as novidades pedagógicas, explorando-as da melhor maneira possível e ao seu favor.

Na utilização dos fantoches, deve-se permitir que as crianças criem suas próprias histórias a deem nomes a cada fantoche, despertando assim, a criatividade proporcionada na manipulação dos fantoches.

Observa-se que ao manipular o fantoche, atribuindo no seu imaginário infantil que o boneco tem vida, as crianças são capazes de manifestar sentimentos e atitudes, antes impensadas. Constata-se ainda, que o teatro de fantoches é uma fonte de felicidade que gera alegria, prazer, aprendizado e também é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança.

O teatro de fantoches como já falado antes é uma excelente ferramenta pedagógica, que auxilia no caminho do conhecimento, estimulando a criança a pensar, a criar e a ter novas ideias.

6 PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA

Para a realização dessa pesquisa, foram aplicados oito questionários utilizados na coleta de informações, explorando questões relacionadas ao estudo. Cada questionário foi composto por doze perguntas, todas abertas. E teve como objetivo principal, saber a opinião das educadoras em relação a contribuição que o brincar; os jogos e o lúdico proporcionam para a educação infantil.

A pesquisa foi realizada no Centro de Referência em Educação Infantil (CREI), localizado no bairro do Colinas do Sul II, na cidade de João Pessoa-PB. A instituição tem oito educadoras que se dispuseram a contribuir com esta investigação, respondendo todas as perguntas do questionário.

O CREI Maria do Socorro Rodrigues, é composto por oito salas de aula, com acomodação para 178 crianças, com idade entre seis meses e quatro anos de idade. O centro funciona em tempo integral, de segunda a sexta.

6.1 Análise e Discussão dos Resultados da Pesquisa

Perguntamos as educadoras como elas veem a prática do brincar em sala de aula. Para tanto obtivemos as seguintes respostas:

“Vejo que as crianças também aprendem brincando, as brincadeiras dirigidas também são educativas”. (EDUCADORA, A).

“O brincar tem compreensões pedagógicas é uma estratégia poderosa na formação da personalidade, nos domínios da inteligência e na evolução. E no brincar que usa sua imaginação” (EDUCADORA C).

“É muito importante, pois em uma sala infantil tem que ter a prática do brincar” EDUCADORA, D).

“Muito importante pois é com o lúdico que as crianças aprendem mais” (EDUCADORA, E).

“Vejo de uma maneira clara e positiva pois devemos ser dinâmico e sempre trabalhar com o material lúdico” (EDUCADORA, H).

Em relação à primeira pergunta, todas as educadoras veem a prática do brincar em sala de aula como algo importante e realmente de fato é, pois é através do brincar que as crianças aprendem por meio do brincar e por meio da brincadeira que a aprendizagem se torna mais divertida e atraente para as crianças. Quando a

criança tem a oportunidade de aprender enquanto brinca, torna a brincadeira ainda mais importante e válida do que é realmente.

O brincar sempre traz êxito para o ensino e aprendizagem das crianças. Também favorece o fortalecimento da autonomia da criança. Nesse sentido, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) ressalta que “A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa” (BRASIL, 1998 v 1. p.27.). E quando essa prática do brincar é acompanhada com brincadeiras pedagógicas, se torna mais importante ainda, o brincar é um potente instrumento de aprendizagem para a criança.

Ao serem questionados acerca das brincadeiras que utilizavam no dia a dia, as educadoras responderam:

“São brincadeiras lúdicas, dirigida pelas tias, cantiga de rodas e etc.” (EDUCADORA, A).

“São diversas as brincadeiras, desde as músicas as motoras, utilizo das brincadeiras para trabalhar os mais diversos conteúdos (EDUCADORA, B).

“Pega-pega, pula corda, brincadeiras livres” (EDUCADORA, E).

“As brincadeiras são: brincar de roda; brincar com os brinquedos da sala; cantar ludicamente com as crianças” (EDUCADORA, F).

“Cantiga de roda músicas gesticulares, jogos paradidáticos, músicas infantil” (EDUCADORA, G).

As respostas das educadoras foram variadas em relação às brincadeiras que elas desenvolvem com as crianças. Algumas desenvolvem as brincadeiras lúdicas, cantigas de rodas outras, preferem trabalhar com músicas, as danças e as brincadeiras livres.

Sobre as brincadeiras lúdicas, essas tornam o ambiente mais agradável, além de agir como facilitador na aprendizagem das crianças. Já em relação as cantigas de roda, é importante que a educadora trabalhe com as crianças, visando um resgate histórico dessas cantigas, já que faz parte da cultura do folclore. As cantigas de rodas ajudam ainda as crianças no desenvolvimento na linguagem oral, musical, promovendo a interação das crianças umas com as outras.

Perguntamos também às educadoras entrevistadas qual a disponibilidade de espaço, que a escola oferece para as crianças brincarem, a partir da qual obtivemos as seguintes respostas:

“São oferecidos: pátio, parque, sala de DVD, a própria sala de aula” (EDUCADORA, A).

“Área externa (solário) que fica dividido para cada duas salas ainda temos o parque, área com areia e a sala de multiuso” (EDUCADORA B).

“Um espaço bom e confortável” (EDUCADORA, E).

“Os espaços oferecidos para as crianças são ótimos para brincar livremente” (EDUCADORA F).

“O parque, o pátio do CREI e a sala de multiuso” (EDUCADORA H).

Como é possível observar nas respostas, todas as educadoras responderam que o CREI tem um espaço adequado para que as crianças possam brincar. Os espaços apontados por elas foram a sala de aula, o pátio, a área externa da sala, área com areia e a sala de multiuso, entre outros.

Realmente, quando da minha experiência de estágio, a instituição oferecia um amplo espaço, limpo, organizado, com vários brinquedos e Playground para as crianças brincarem, contendo uma grande área externa e interna, correspondendo a uma área de 2.800 metros quadrados, possuindo uma excelente estrutura. Quanto as salas de aulas, essas são bem amplas. Na parte estrutural, vale lembrar que o CREI foi construído em PVC concretado possibilitando um ambiente mais frio. Foi inclusive, o primeiro do Norte e Nordeste a ser construído.

Outra pergunta direcionada as educadoras foi se os pais ou responsáveis aceitam a brincadeira como atividade educativa, ou apenas ver como uma simples recreação. Vejamos abaixo algumas respostas dadas por elas.

“Alguns realmente desconhecem a brincadeira como um aprendizado, mas no geral recebemos um bom retorno” (EDUCADORA, B).

“Os pais ver como uma simples recreação” (EDUCADORA, C).

“Sim, ver como educativas, mas nem todos” (EDUCADORA, D)

“Simplesmente como uma recreação” (EDUCADORA, E).

“Sim, pois através do brincar a criança desenvolve a sua imaginação” (EDUCADORA, F).

“Sim, pois através do brincar desenvolve uma atividade educativa” (EDUCADORA, H).

Como é possível concluir das respostas, as educadoras A, F, E e H responderam afirmativamente a questão, isto é, os pais aceitam a brincadeira como atividade educativa. Já as educadoras B, C e E responderam que os pais ver o brincar, apenas como simples recreação.

De fato, alguns pais reconhecem a importância do brincar, outros já não aceitam com tanta facilidade e enxergam no brincar, apenas um tipo de diversão, ou seja, “brincar pelo brincar”. Contudo, quem manifesta esse tipo de entendimento, não tem o conhecimento da importância que o brincar tem como por exemplo: ajudar a criança a se desenvolver, despertar a criatividade, auxiliar no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança e entre outros benefícios que o brincar proporciona para as crianças.

Em relação a essa questão, Fortuna (2008, p. 4) afirma que: “defender o brincar na escola, por outro lado não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento”.

Como já sinalizado, alguns pais por desconhecer a verdadeira importância dos benefícios que o brincar pode proporcionar para as crianças, realmente ver o brincar apenas como uma simples recreação. Mas, a verdade é que o brincar vai além disso, trazendo vários benefícios para o desenvolvimento das crianças.

Perguntou-se as entrevistadas se na visão delas outras educadoras não dão a devida importância, que o lúdico deveria ter em sala de aula. Observemos o que responderam:

“Acho que sim, temos que praticar sim as brincadeiras lúdicas em sala de aula, sempre dirigidas pelas educadoras” (EDUCADORA, A).

“Sim, alguns não acham interessante, ou mesmo desconhecem esta importância mas acredito que pelo menos na educação infantil é reconhecida” (EDUCADORA, B).

“Os educadores como principal responsável pela organização das situações de aprendizagem, deve saber o valor da brincadeira para o desenvolvimento do aluno” (EDUCADORA, C).

“Não, acho que todos os educadores dão importância, sim” (EDUCADORA, D).

“Até agora não conheci esse tipo de educador” (EDUCADORA, E).

“Sim o lúdico é um do material pedagógico que desenvolve toda a sua coordenação motora do aprender” (EDUCADORA, H).

É bastante importante que as educadoras da educação infantil, sempre tenham um olhar especial para o lúdico, sempre criando algo novo que desperte nas crianças o interesse de interagir nas atividades.

Na educação Infantil podemos comprovar a influência positiva das atividades lúdicas em um ambiente aconchegante desafiador, rico em oportunidades e experiências para o crescimento sábio das crianças (MARLUF, 2008, p. 11).

Os educadores da educação infantil devem olhar o lúdico com mais atenção e observar os benefícios que ele traz para o ensino e aprendizagem das crianças, pois, a brincadeira pode se traduzir, numa importante ferramenta didática que irá auxiliar do desenvolvimento e o conhecimento das crianças.

Ao serem questionadas sobre se as crianças de hoje estão brincando menos e a razão disso, deram as seguintes respostas:

“Acho que é relativo, depende muito de cada família, da educação que a criança recebe em casa” (EDUCADORA, A).

“Não que estejam brincando menos, acredito que estão substituindo as brincadeiras. Eles continuam se divertindo, porém, acho que falta mais movimento, falta voltar a correr na rua” (EDUCADORA, B).

“No meu ponto de vista, acho que não” (EDUCADORA, C).

“Sim, pois elas quando chegam em casa vão logo para TV ou computador e etc” (EDUCADORA, D).

“Sim, porque as crianças de hoje não gostam muito de brincar, algumas preferem mais celular e notebook para brincarem” (EDUCADORA, F).

“Sim, no meu ponto de vista, as crianças não têm mais o prazer do brincar, pois, com tecnologia às crianças pensam mais em usar computadores” (EDUCADORA, H).

De acordo com a maioria das respostas, as crianças têm preferido brincar mais com brinquedos ligados à tecnologia. Isso pode ser explicado pela urbanização das grandes cidades, como também em razão da violência, vez que as crianças não têm mais o privilégio de brincar nas ruas, como ocorria antigamente.

A verdade é que estamos vivendo em um mundo das novas tecnologias e os pais devem limitar o tempo que os filhos ficam em frente à TV, principalmente

observando que tipo de conteúdo estão tendo acesso; mas também, o que eles estão acessando nas redes sociais, já que as mídias digitais têm seu lado positivo e o lado negativo.

Buscamos saber das educadoras se na visão delas as brincadeiras mudaram muito, em relação às brincadeiras de antigamente e como enxergam essa mudança.

“Sim, muitas crianças não brincam mais, tudo agora é digital” (EDUCADORA, A).

“Sim, O jogos e brincadeiras mudaram muito devido aos avanços tecnológicos. Antigamente não existiam muitos brinquedos de alta tecnologia eram brinquedos simples e saudáveis” (EDUCADORA, C).

“Sim, mudaram devido a tecnologia e isso não é muito bom, por que tira a inocência das crianças” (EDUCADORA, D).

“Ruim, pois as crianças estão perdendo a sua essência de brincar de boneca, carro, peteca de roda” (EDUCADORA, E).

“Sim mudaram, pois, acabou o prazer da brincadeira de antigamente, por exemplo, as crianças brincavam de boneca, amarelinha e hoje brincam só no computador” (EDUCADORA, H).

As respostas reforçam que as crianças, dessa nova geração da era digital, dedicam boa parte de seu tempo ao notebook, tablete, smartffhone, TV, entre outros, desconhecendo realmente o prazer de brincar, correr, pular, praticar atividades lúdicas.

Muitas vezes as crianças criavam seus próprios brinquedos e isso era importante para o desenvolvimento das crianças. Elas usavam e abusavam da sua própria criatividade.

Muitas crianças hoje, desconhece algumas brincadeiras de antigamente, como a brincadeira de soltar pião, de bola de gude que antigamente eram bastante comuns entre as crianças, principalmente entre os meninos. Outro exemplo, é a brincadeira de bambolê que alguns anos atrás as meninas adoravam.

Buscamos saber das educadoras entrevistadas, quais são as atividades lúdicas, que costumam utilizar em sala de aula. Vejamos abaixo o que responderam:

“Jogos educativos, cantigas de rodas, massa de modelar, DVD educativos, brincadeiras livres no pátio, parque, areia etc.” (EDUCADORA, A).

“Jogos e brincadeiras diversas, exposição e confecção de cartazes pelas crianças, exibição de vídeo, músicas, etc.” (EDUCADORA, B).

“Dança das cadeiras, passa a bola, túnel circuito” (EDUCADORA, E).

“As atividades lúdicas são as músicas através de cartaz, brinquedo de encaixe” (EDUCADORA, F).

“As atividades lúdicas são os brinquedos de encaixe e as músicas” (EDUCADORA, H).

Como é possível observar nas respostas, as educadoras ressaltam que usam jogos educativos, cantigas de rodas, massa de modelar, dança das cadeiras, passa a bola, túnel circuito, músicas e entre outros. A educadora C argumentou, como por exemplo, que brinca com as crianças da caça ao tesouro. Trata-se de uma brincadeira divertida e costuma agradar todas as crianças. É uma brincadeira em que as crianças vão ter que encontrar algum objeto, e para que as crianças encontrem o tesouro, a educadora terá que dar as pistas para as crianças tornando assim à brincadeira dinâmica e interativa e as crianças vão ter que decifrar pistas para que possa encontrar o tesouro. De acordo com Biase (2012, p.9) “É imprescindível ao professor compreender que o lúdico é uma forma privilegiada de aprendizagem”. Assim, ressalta-se que o lúdico pode se tornar uma motivação e um potencial facilitador da aprendizagem das crianças.

Procuramos saber das entrevistas o que achavam das crianças que já sabem usar as mídias digitais, como os *smartphones*, *ipads*, *tabletes*, entre outros, em alguns casos, mal sabem falar. Vejamos o que disseram.

“Sim, isso hoje é normal para essa geração, eu acho que atrapalha um pouco, também vai de cada família educar seus filhos e saber o momento de dar um objeto desses aos seus filhos” (EDUCADORA A).

“Tenho esse exemplo dentro da minha própria casa, meu filho aos dois anos manipula o smartphone melhor que minha mãe. Na sala de aula, nem se fala, até nas brincadeiras, tudo vira um “celular” (EDUCADORA B).

“Devemos usar como uma ferramenta, pois tem coisa que devemos aproveitar para o melhor aprendizado deles” (EDUCADORA D).

“Sim, porque as crianças são capazes de desenvolver a sua imaginação com tabletes e smartphones” (EDUCADORA F).

“Sim, tem coisas que eles aprendem tão rápido que esquece o brincar” (EDUCADORA H).

Definitivamente é impossível imaginar uma infância, livre da influência dos equipamentos eletrônicos já que as crianças nascem e crescem em um mundo

repleto de tecnologias. No entanto, isto não isenta a família de exercer um maior controle, acerca do acesso das crianças aos dispositivos (computadores, tablets e celulares), para garantir que estes não prejudiquem os pequenos. De acordo com Costa,

Não há como negar, a internet é hoje o principal entretenimento de criança e adolescentes, superando a televisão e passando a exercer papel de destaque nas relações sociais (2011, p. 34).

Quando a criança tem a oportunidade de usar um software educativo e adequado para sua faixa etária, este poderá auxiliá-la na construção do seu próprio conhecimento, ajudando no seu aprendizado. É importante ainda que a relação das crianças com os dispositivos seja a mais saudável possível, no intuito de evitar que o mundo digital se torne um problema para as crianças.

Por meio dos questionários aplicados, com as oitos educadoras do CREI, Maria do Socorro Rodrigues, os resultados da pesquisa apontam uma favorável aceitação no uso da metodologia lúdica, do brincar, dos jogos na educação infantil, como ferramenta de ensino e aprimoramento da aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Esta pesquisa possibilitou analisar melhor como as educadoras ver o brincar; os jogos; as atividades lúdicas e as mídias digitais em relação ao ensino e aprendizagem das crianças.

É possível ainda afirmar a partir dos questionários respondidos que as educadoras têm a consciência sobre a importância dessas ferramentas pedagógicas, mostrando que elas se utilizam desses métodos para auxiliar e contribuir com o ensino e aprendizagem das crianças. Por várias vezes, as educadoras relataram que se utilizam do lúdico, dos jogos como também das brincadeiras para ampliar os conhecimentos das crianças em suas atividades.

Os jogos e as brincadeiras são fundamentais no processo educativo, contribuindo significadamente para o desenvolvimento cognitivo, social e psicológico da criança, além de representarem atividades atrativas e instigantes, propicia à aprendizagem espontânea (BIASE, 2012, p.14).

É com a prática do lúdico, das brincadeiras e dos jogos que se dá a oportunidade, para que as crianças venham aprimorar cada vez mais o seu desenvolvimento podendo assim, ampliar seus conhecimentos através de uma metodologia dinâmica e eficaz.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se com clareza no decorrer deste trabalho, que as brincadeiras; os jogos; o lúdico; o teatro de fantoches e as mídias digitais tem sido utilizadas nas práticas pedagógicas, não apenas contribuindo para o ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil, como também mostrando uma grande contribuição à medida que torna as aulas mais atrativas, dinâmicas e prazerosas para as crianças, provendo assim, o diferencial em sala de aula e auxiliando os educadores a transmitir o ensino e aprendizagem, de uma forma mais dinâmica e divertida, despertando o interesse das crianças em sempre interagir e participar das aulas de uma forma espontânea.

Outro benefício promovido pelas atividades lúdicas, diz respeito ao prazer demonstrado pelas crianças, tornando o ambiente escolar um espaço de alegria e aprendizagem para as crianças da educação infantil. A partir das leituras bibliográficas, da pesquisa de campo e da análise dos questionários aplicados, foi constatado a importância do ato de brincar o espaço escolar; dos jogos; da ludicidade; do teatro de fantoches e as mídias digitais em sala de aula como ferramenta pedagógica, ajudando a potencializar as atividades, para que as crianças possam atuar nas aulas e nas atividades de forma mais prazerosa, dinâmica e atrativa, percebendo sobretudo, a grande importância e as contribuições dessa metodologia para a produção do conhecimento das crianças.

É importante resaltar ainda, que as vezes, o brincar é visto apenas como uma simples recreação ou um passa tempo. Entretanto, é preciso deixar bem claro que não concordamos, pois, o brincar promove um intercâmbio entre o ensinar e o aprender, proporcionando grandes e importantes contribuições para o desenvolvimento das crianças e, observando por esse lado, de forma alguma, deve ser visto e compreendido como perda de tempo. Por outro lado, várias pesquisas e estudos aponta a importância do brincar, dos jogos e do lúdico na vida de uma criança.

É ainda por meio do brincar, dos jogos e das atividades lúdicas que as crianças, descobrem o mundo que a cerca e assim aprendem a explorar os seus conhecimentos, provando que o brincar não é apenas “brincar por brincar” e sim brincar; aprender; desenvolver, entre outros benefícios.

Nesta pesquisa pode-se afirmar as contribuições e todos os benefícios que o brincar e o lúdico proporcionam às crianças, identificando que as brincadeiras e as atividades lúdicas a um método que renova e inova o trabalho dos educadores da educação infantil.

Conclui-se então, que esta pesquisa monográfica foi de grande importância para observar e constatar o papel do brincar e do lúdico, em sala de aula e até mesmo fora dela alcançando assim, o principal objetivo de compreender as importantes contribuições do brincar, dos jogos e da ludicidade para o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS

A importância da brincadeira no desenvolvimento infantil. Disponível em: <http://taismarapsicopedagoga.blogspot.com/2015/06/a-importancia-do-brinc>. Acesso em: 07 mar. 2018.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**, 2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.html>. Acesso em: 08 abr. 2017.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994

A ludicidade construindo a aprendizagem de crianças na educação infantil. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/a-ludicidade-construindo-a-aprendizagem-de-criancas-na-educacao-infantil/50878>. Acesso em: 03 set. 2017.

AMBRA, Karem. **Aprendendo a conviver: As regras na brincadeira de faz de conta**. São Paulo: EDC, 2012. 112p. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=6CGkAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=o+brincar+de+faz+de+conta&hl=pt>. Acesso em: 08 abr. 2017.

Brinquedos e brincadeiras na comunidade, Por Pastoral da Criança. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=HIFKDwAAQBAJ&pg=PA27&dq=o+brincar+de+faz+de+conta&hl=pt>. Acesso em: 14 maio 2018.

BIASI Mari. **Brincar e Aprender na Educação Infantil: O lúdico como recurso educativo**. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=hMBVBQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=O+BRI>. Acesso em: 04 abr. 2018.

BLOIS, Marlene Montezi; BARROS, Maria Alice Santos Ferreira de. **Teatro de Fantoches na Escola Dinâmica**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico S.A. 1967.

BRASIL, MEC. **Referencial Curricular para Nacional para a Educação Infantil**. (RCNEI) Volume 1. 1998, BRASILIA. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 11 maio 2017

_____. MEC. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. (RCNEI) Volume 2. 1998, BRASILIA. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>. Acesso em: 11 maio 2018.

COSTA E SILVA. Tiago Aquino da. **A importância da brincadeira no desenvolvimento infantil**. Disponível em: <http://dc.clicrbs.com.br/sc/noticias/noticia/2013/08/a-importancia-da-brincadeira-no-desenvolvimento-infantil-4227309.html> Acesso em: 06 jan. 2017.

CID, Eduardo Fausto Kuster. **O uso de jogos como estratégia motivadora no processo** ensino e aprendizagem. 2017. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=ofZADwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=jogos+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&hl=pt>>. Acesso em: 05 mar. 2017.

CONFESSOR, F. I. C. **Novas Tecnologias: Desafios e Perspectivas na Educação**. Edição Clube dos Autores, Brasil 2011. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=FhpTBQAAQBAJ&pg=PA1&dq=IVANILSON+COSTA+NOVAS+TECNOLOGIAS&hl=pt->>>. Acesso em: 06 de jun. 2018.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, Desafio e Descoberta**. Rio de Janeiro : FAE, 1998

_____, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

KRAEMER, Maria Luiza. **Quando o brincar é aprender**. Edições Loyola: São Paulo. 2007. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=vtl1yKhCQd8C&printsec=frontcover&dq=o+brincar+e+o+ludico+para+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&hl=pt->>>. Acesso em: 12 de jun. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996, 183 p.

_____. Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. Editora Pioneira Thomson Learning: São Paulo, 2003.

LIMA, Juliana Malcher de. **A importância dos fantoches**. Disponível em: http://infopediespes.blogspot.com/2011/04/importancia-dos-fantoches_3479.html Acesso em: 14 fev. 2017.

LOPES, Patrícia. **A importância do brincar**. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-brincar.htm> Acesso em: 22 jan. 2017.

MACEDO, Lino de. **Faz-de-conta na escola- a importância do brincar**. Revista Pátio Educação Infantil. Ano I - Nº 03, Dez. 2003-Mar. 2004.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Atividades lúdicas para educação infantil: Conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda, 2008. Disponível em:

<<https://books.google.com.br/books?id=qtQbBAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=O+BRINA>> Acesso em: 15 dez. 2017.

OLIVEIRA, Paulo Sales. **Brinquedos tradicionais brasileiros**. SESC, São Paulo, 1983.

PIAGET, Jean, **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**, Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

_____. Jean. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____. Jean. **A formação do símbolo na imitação, jogo e sonho, imitação e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.

RONCA P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: Sucata Vira Brinquedo**. Santa Marli Pires dos Santos e colaboradores. Porto Alegre: Artmed, 2007. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=2U1VIPTSQLYC&pg=PA9&dq=O+BRINCAR+NA>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

_____. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 6.ª Edição. Editora Vozes, 2000, páginas 128.

VELASCO, C.G. **Brincar, o Despertar Psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Edições Antídoto, 1979.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1971. Disponível em:

<<https://pt.scribd.com/doc/36952660/O-Brincar-e-a-Realidade-D-W-Winnicott-1975>>. Acesso em: 08 jul. 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE
CURSO DE PEDAGOGIA

RESPONSÁVEL: Este questionário será aplicado, junto aos Educadores das turmas de educação infantil. Tem como objetivo de identificar como a utilização da ação do brincar, dos jogos, do lúdico e até mesmo nas mídias digitais, influencia no ensino e aprendizado das crianças da educação infantil.

ROTEIRO DO QUESTIONÁRIO APLICADO COM AS PROFESSORAS

PERGUNTAS

1. Como você ver, a prática do brincar em sala de aula?
2. Quais são as brincadeiras que você, desenvolve com as crianças na instituição que você trabalha?
3. Qual a disponibilidade de espaço, que a escola oferece para as crianças brincar?
4. Os pais aceitam a brincadeiras como atividade educativa, ou apenas ver como uma simples recreação?
5. Em sua opinião, alguns educadores não dar a devida importância, que o lúdico deveria ter em sala de aula? Justifique sua resposta.
6. No seu ponto de vista, as crianças de hoje estão brincando menos?
7. Como você ver as brincadeiras, do faz de conta entre as crianças?
8. Hoje em dia as brincadeiras mudaram muito, em relação às brincadeiras de antigamente, como você ver essa mudança?
9. As crianças de hoje é uma geração das novas tecnologias, dos brinquedos eletrônicos e entre outros, como você ver tudo isso?
10. Quais são as atividade lúdicas, que você normalmente utiliza em sala de aula?

11. Você se lembra se suas brincadeiras quando criança?E para você como era o brincar naquela época?

12. É visível aproximação de crianças muito pequenas com as mídias digitais, algumas nem sabem falar direito, mas já manipulam smartphones, ipads, tabletes e entre outros, como você ver isso?



PREFEITURA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA
DIRETORIA DE GESTÃO CURRICULAR - DGC

João Pessoa, 06 de junho de 2018.

Senhor (a) Diretor (a),

Estamos autorizando Ana Paula Alves da Silva, aluna da Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba a aplicar instrumento pedagógico no CREI Maria do Socorro Rodrigues.

Certo de poder contar com a colaboração, agradeço antecipadamente.

Atenciosamente,

