

**UM OLHAR SOBRE OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DO 1º
AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I¹**
JOÃO BATISTA DA COSTA²

RESUMO: Na escola, as brincadeiras e os jogos são de suma importância para o desenvolvimento das crianças e, se usados corretamente, pode levar ao aluno determinado tipo de conhecimento, de forma dinâmica e prazerosa. Com base nessa premissa, o presente artigo teve como objetivo analisar a importância do lúdico nas salas de aula do ensino fundamental. Para tanto, foram investigados professores e alunos de uma escola pública municipal localizada em Ouricuri – PE, a metodologia aplicada foi de natureza qualitativa e descritiva com a utilização de observações e questionários semiestruturados, cujos dados foram analisados por meio da análise de conteúdo. Além disso, foi feita uma investigação bibliográfica que desse o suporte à fundamentação teórica consultando autores como: Vygotsky (1998), Santos (2002), Antunes (1992), Carvalho (2004), Wajskop (2009), Kishimoto (2002) e (FREIRE, 1996). Os resultados mostram que muitos docentes ainda usam o modelo tradicional de ensino. Nesse sentido, constata-se que os docentes precisam ampliar seus conhecimentos para melhorar sua metodologia de ensino na sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Aprendizagem. Ensino fundamental I.

ABSTRACT: At school, play and games are of utmost importance for the development of children and, if used correctly, can lead to the student's particular type of knowledge, in a dynamic and pleasurable way. Based on this premise, the present article aimed to analyze the importance of the playful in the classrooms of elementary school. In order to do so, we investigated teachers and students of a municipal public school located in Ouricuri - PE, the applied methodology was qualitative and descriptive with the use of observations and semistructured questionnaires, whose data were analyzed through content analysis. In addition, a bibliographic investigation was carried out to support the theoretical foundations of Vygotsky (1998), Santos (2002), Antunes (1992), Carvalho (2004), Wajskop (2009), Kishimoto (2002) and Freire, 1996). The results show that many teachers still use the traditional teaching model. In this sense, it is verified that the teachers need to broaden their knowledge to improve their methodology of teaching in the classroom.

KEYWORDS: Ludic. Learning. Elementary school I.

¹ Artigo apresentado à Universidade de Pernambuco – UPE, Pólo Ouricuri, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Gestão e Coordenação em Educação, sob a orientação da Professora Ma. Relma Lúcia Passos de Castro Mudo.

² Graduado em Pedagogia, pela Universidade de Pernambuco- UPE. E-mail: informaticacostalanhous@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Ludicidade, pode ser considerada como uma ferramenta de qualidade no aprendizado para a criança, se inseridas a partir de técnicas que promovam o desenvolvimento das habilidades fundamentais nesse processo. Partindo desse pressuposto, o referido tema surgiu com a necessidade de melhorar a didática de ensino na educação do 1º ao 5º ano. Diante dessa observação, surgiu as seguintes indagações: o que fazer para melhorar a aprendizagem destas crianças, qual a idade adequada para tal métodos usados, que métodos seriam usados, como introduzir todos os métodos em sala de aula e quem trabalhar estes métodos.

Para buscar resposta a essas inquietações, nosso estudo tem como objetivo analisar a importância do lúdico nas salas de aula do ensino fundamental I. Mais especificamente, averiguar se os discentes que lecionam aulas do 1º ao 5º ano tem conhecimento da importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças e adolescentes, e se esses recursos são aplicados adequadamente, quanto à sua idade; observar as aulas durante a aplicação de jogos e brincadeiras, verificando se estão possibilitando aos educandos a construção do conhecimento, do raciocínio lógico, pensamento reflexivo e a criatividade.

Para tanto, tivemos como sujeitos, professores e alunos de uma escola pública municipal localizada em Ouricuri – PE. Nela, foram realizadas observações e aplicados questionários para coletar as informações necessárias à realização do estudo. Ademais, foi feita uma demonstração de teorias que subsidiaram as afirmações e descobertas deste estudo baseado em autores como Vygotsky (1998), Santos (2002), Antunes (1992), Carvalho (2004), Wajskop (2009), Kishimoto (2002) e Freire (1996) dentre outros.

Com isso, esperamos que os resultados obtidos possam contribuir para a ampliação da didática dos professores e para a aprendizagem de crianças e adolescentes do 1º ao 5º ano.

2 O QUE PENSAM OS TEÓRICOS SOBRE A FUNÇÃO DO LÚDICO NO PLANEJAMENTO DE ENSINO E NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Apesar de uma realidade repleta de subsídios metodológicos para o desenvolvimento intelectual dos alunos, ainda existem muitas escolas que funcionam no sistema tradicional de ensino, fazendo com que a ação educativa não

inclua no planejamento educacional, jogos e brincadeiras. Diante disso, surge a necessidade do planejamento das aulas e da metodologia aplicada em determinados conteúdos para as crianças, visto que “a infância é um conjunto de possibilidades criativas que não devem ser abafadas”. Todo ser humano tem necessidade vital de saber, de pesquisar, de trabalhar. Essas necessidades se manifestam nas brincadeiras, que não são apenas uma diversão, mas um verdadeiro trabalho. (GADOTTI, 1994, p.53),

Sobre o assunto, Freire (1996, p. 30) afirma que “ensinar implica respeitar os saberes dos educandos e não simplesmente transferir os conteúdos sem discutir o porquê daqueles conteúdos” [...], sabendo que essas atividades trabalham os movimentos livres e espontâneos do educando (FREIRE, 1996). Nesse sentido, podemos dizer que, trabalhando jogos e brincadeiras, as crianças e adolescentes se sentem livres para fazer o que gostam e, dentro desse gostar surge o resultado do aprender. Diante desse olhar, podemos dizer que, o processo de ensino-aprendizagem no decorrer dos anos, embora venha sofrendo mudanças na metodologia de ensino, ainda falta muito para se ter grandes resultados, que satisfaçam a educação como um todo.

Para Oliveira (1990), com brincadeiras e jogos o espaço escolar pode se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula. Corroborando com essa afirmação, destacamos que:

a brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto todo – da vida natural/ interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo [...] a criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para de seu bem e dos outros [...] O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL apud, KISHIMOTO, 2002, p.23).

Do ponto de vista de Vygostky, o educando deve se sentir motivado, para isso a utilização do lúdico é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, mas para que haja crescimento do ser. Ele diz ainda que:

O efeito educativo da brincadeira infantil, na qual as crianças se sentem ligadas por toda uma rede de regras complexas ao mesmo tempo aprendem a subordinar-se a regras a essas regras como a

subordinar a elas o comportamento das outras e a agir nos limites rigorosos traçados pelas condições da brincadeira. (VIGOSTSKI, 1934 p.263).

Diante dessas premissas, podemos, então, ratificar a ideia de que as brincadeiras têm grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada podem estar presente nas aulas. Com uma conduta mais alegre e prazerosa, poderemos ver traços marcantes do lúdico como ferramenta de grande importância e com um imenso fundamento no aprendizado da criança sem descharacterizar a linha desenvolvimentista do âmbito escolar. (Freire, 1996).

Para Benjamim (2002) quando se utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, devemos planejar situações que visam a construção de significados, de indagação que busquem promover o cognitivo, mas envolvendo também emoções, afetividade, compreensão e ligação entre as pessoas. Desse modo, o jogo ou brincadeira irá proporcionar trocas, partilhas, confrontos, negociações e acima de tudo afetividade e momentos harmônicos. Assim, acreditamos que esse brincar funciona tanto como estratégia para a construção da coletividade como auxílio para a compreensão de conteúdo.

Brito (2001), diz que a utilização de jogos como recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita em matemática e outros conteúdos, devendo, no entanto, saber que a utilização desses recursos auxilia para que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

Para Brenelli (2003) A criança constrói a sua personalidade brincando visto que é uma parcela importante de sua vida E essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Segundo Antunes (2005), os jogos são também de grande auxílio para a criança controlar seus impulsos, adquire domínio sobre os objetos e aprende a dominar a si mesma. Enfim, através da experiência lúdica, a criança desenvolve-se física, social, emocional e cognitivamente. Porque através do jogo as mesmas vão construindo sua inteligência e o próprio amadurecimento social.

Aguiar (2002) também advoga que a brincadeira, em seu todo, é um período de aprendizagem significativa para a criança, independentemente de onde ocorra. Na escola, mais precisamente nas Séries Iniciais, o trabalho com o lúdico pode ser feito de forma a reconhecer as questões da infância, despertando interesses, e

como tentativa de estudar os assuntos de modo mais agradável. Torna-se importante tais atividades, também porque são novas possibilidades, para aqueles alunos com mais dificuldades de aprendizagem, de apreensão do conteúdo.

De acordo com Severino (1991) o jogo, quando bem orientado e planejado, pode ser um recurso pedagógico muito importante durante o processo de alfabetização. Assim sendo, em conformidade com os teóricos acima, podemos assegurar que, Embora atualmente, sejam usados diversos métodos tecnológicos, como: computadores, tablets, jogos *online*, lousa digital, o lúdico favorece a apropriação do sistema alfabético, auxilia no processo de interação social entre os envolvidos na atividade, como também pode favorecer a criação da zona de desenvolvimento proximal que se dá por um processo interativo possibilitando a análise coletiva, para solucionar um problema com a ajuda do outro, e consequentemente, inferir na construção da aprendizagem.

2.1 O DESENVOLVIMENTO HUMANO SEGUNDO PIAGET

Historicamente falando, Piaget (1896-1980) foi um psicólogo e filósofo suíço, conhecido pelo seu trabalho pioneiro no campo da inteligência infantil. Passou grande parte de sua carreira profissional interagindo com crianças e estudando o seu processo de raciocínio. Os seus estudos tiveram um grande impacto sobre os campos da Psicologia e, principalmente, da Pedagogia.

Para Piaget (1978), a inteligência consiste na capacidade individual de acomodação ao meio e, desta forma, o processo cognitivo teria início nos reflexos fortuitos e difusos do recém-nascido, desenvolvendo-se por estágios, até alcançar o nível adulto do raciocínio lógico. Existe uma assimilação progressiva do meio ambiente e uma acomodação das estruturas mentais para os novos conhecimentos adquiridos do mundo em que vive. Conhecendo como se dá o desenvolvimento da criança em cada etapa de seu desenvolvimento, poderá facilitar o planejamento pedagógico.

Em seu livro intitulado “Nascimento do saber” (1978), identificou 4 estágios de desenvolvimento humano: Sensório-motor (0 – 18/24 meses); Pré-operatório (2 – 7 anos); Operações concretas (7 – 11 anos) e Operações formais (11/12 – 15/16 anos). Vejamos:

2.1.1 Sensório-motor (0 – 18/24 meses)

O autor utiliza essa denominação em virtude da percepção de mundo da criança, onde coordena as sensações vivenciadas junto com comportamentos motores simples, unindo o sensorial a uma coordenação motora primária. Segundo Piaget, o bebê tem sensações e descobre o mundo por meio do deslocamento de seu corpo. Ele diz que, nesse período, os bebês desenvolvem a capacidade de reconhecer a existência de um mundo externo a eles, tendo autonomia para explorá-lo e construir sua percepção de mundo.

2. 1.2 Período pré-operatório (2-7 anos)

Para Piaget (1978), o que marca a passagem do período sensório-motor para o pré-operatório é o aparecimento da função simbólica ou semiótica, ou seja, é a emergência da linguagem. Nessa concepção, diz o filósofo, a inteligência é anterior à emergência da linguagem e por isso mesmo não se pode atribuir à linguagem a origem da lógica, que constitui o núcleo do pensamento racional. Na linha piagetiana, desse modo, a linguagem é considerada como uma condição necessária, mas não suficiente ao desenvolvimento, pois existe um trabalho de reorganização da ação cognitiva que não é dado pela linguagem.

2.1.3 Período das operações concretas (07 a 12 anos)

Na visão de Piaget, esse é o Início da construção lógica, ou seja, é a capacidade da criança de estabelecer relações que permitam a coordenação de pontos de vista diferentes. No plano afetivo, isso significa que ela será capaz de cooperar com os outros, de trabalhar em grupo e ter autonomia pessoal. De acordo com o autor, no plano intelectual surge uma nova capacidade: as operações, isto é, ela consegue realizar uma ação física ou mental dirigida para um fim (objetivo) e revertê-la para o início. Consegue exercer suas habilidades e capacidades a partir de objetos reais, concretos. Inicia-se a capacidade de reflexão (pensar antes de agir). Em nível de pensamento, a criança consegue estabelecer corretamente as relações de causa e efeito e de meio e fim, sequenciar ideias ou eventos, trabalhar com ideias sob dois pontos de vista e formar o conceito de número.

No aspecto afetivo da vontade, atua quando há conflitos de tendência ou intenções (entre o dever e o prazer, por exemplo). A criança adquire autonomia e

organiza seus próprios valores morais. Para Piaget, Sentimentos morais, característicos desse período são o respeito mútuo, a honestidade, o companheirismo e a justiça, que considera a intenção na ação.

2.1.4 Período das operações formais (11 ou 12 anos 15/16)

Piaget caracteriza essa fase como a passagem do pensamento concreto para o formal, abstrato. A criança domina, progressivamente, a capacidade de abstrair e generalizar, criar teorias sobre o mundo, principalmente sobre aspectos que gostaria de reformular. Sua relação social, inicialmente uma fase de interiorização, aparentemente é antissocial. Atinge o equilíbrio entre pensamento e realidade, quando comprehende a importância da reflexão para a sua ação sobre o mundo real. No aspecto afetivo, o adolescente vive conflitos entre familiares e na sociedade entre amiguinhos e demais.

Piaget (1978) diz ainda que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Para ele, o processo da educação infantil, no papel do professor é importante, pois ele cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado, ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. O escritor ressalta que é urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

Piaget assegura, também, que o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade e potencial de construir o desenvolvimento da criança.

Segundo ele, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais

encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

3 METODOLOGIA

A construção dessa pesquisa deu-se por meio da abordagem qualitativa, a qual nos ajudou a apurar opiniões e atitudes explícitas e conscientes dos entrevistados. Conforme Assis Guerra (2014, p. 11), nas pesquisas qualitativas, o cientista objetiva aprofundar-se na compreensão dos fenômenos que estuda “ações dos indivíduos, grupos ou organizações em seu ambiente ou contexto social”, interpretando-os segundo a perspectiva dos próprios sujeitos que participam da situação, sem se preocupar com representatividade numérica, generalizações estatísticas e relações lineares de causa e efeito.

O presente estudo teve como espaço uma escola pública municipal de 1º ao 5º ano, na cidade de Ouricuri-PE. A instituição foi escolhida pelo fato de ainda haver professores lecionando dentro de métodos tradicionais e quase nada envolvendo a ludicidade. A pesquisa envolveu 3 salas diferentes na mesma escola.

Com relação aos sujeitos, foram entrevistados 3 (três) professores diferentes, das 3 (três) turmas existentes nessa escola, as quais denominamos P1, P2 e P3. Assim, P1 é graduada em Pedagogia com pós-graduação em Psicopedagogia; P2 está cursando atualmente Pedagogia 4º período e P3 é Graduada em Pedagogia.

Os instrumentos utilizados foram questionários e observação. Aos professores foram feitos questionamentos quanto a contribuição do brinquedo educativo para a construção do conhecimento; o tempo disponível para as crianças brincarem; a disponibilidade de espaço que a escola oferece para as crianças brincarem; as brincadeiras mais frequentes feitas pelas crianças na escola; os brinquedos preferidos pelas crianças; os brinquedos disponíveis na escola de acordo com os níveis de desenvolvimento cognitivo da criança, o conhecimento teórico sobre o tema “brincar”; a diferença entre brincadeira, brinquedo e jogo didático; a influência o ato de brincar no desenvolvimento da aprendizagem; se os pais aceitavam a brincadeira como atividade educativa; tipos de jogos que favorecem o desenvolvimento da criança e adolescente, os jogos praticados nas aulas de educação física que leva os adolescentes a pensar sobre a vida social, os jogos

praticados em sala de aula dentro da disciplina de matemática, português, e que disciplina mais se associa com brincadeiras e jogos.

Após a coleta dos dados, as perguntas foram tabuladas, e as questões subjetivas categorizadas de acordo com os conteúdos abordados, para então serem analisados levando em consideração a teoria estudada.

4 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

Apresentamos, aqui, a análise dos dados coletados por meio do questionário e da observação, fazendo um paralelo com o embasamento teórico apresentado. Por questões éticas, a identidade dos sujeitos foi preservada e denominadas de P1, P2 e P3.

- A primeira pergunta foi se as professoras que brinquedo era educativo e se contribuía para a construção do conhecimento. Todas responderam sim e justificaram:

P1- já que as crianças se divertem e ao mesmo tempo aprendem.

P2- As crianças adoram brincar e dentro das brincadeiras elas podem aprender algo diferente.

P3- As brincadeiras levam as crianças a pensarem enquanto brincam e isso faz com que o seu conhecimento seja ampliado.

Tais dizeres corroboram com a visão de Vygotsky (1934) no momento em fala do efeito positivo da brincadeira educativa infantil.

- A pergunta seguinte questionava se não houvesse envolvimento da criança com o brinquedo, haveria construção de conhecimento. P1 e P3 disseram que não e P2 respondeu sim. Assim, justificaram:

P1- Se não houve envolvimento da criança com o brinquedo não teve construção de conhecimento onde aquele brinquedo trazia algo para a criança.

P2. O conhecimento não vem apenas do brinquedo, mas como será usado o brinquedo para prover conhecimento.

P3- Isso vai depender como o brinquedo é utilizado em sala de aula, se apenas para divertimento ou dentro da aprendizagem.

Diante desse pressuposto, podemos dizer que as justificativas das professoras estão de acordo com as palavras de Benjamim (2002) que relata que, quando o professor utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, deve planejar situações que visam a construção do conhecimento e de significados.

- Na terceira questão, perguntamos se as mesmas utilizavam o brinquedo como atividade em sala de aula. Todas responderam positivamente. P1 disse que era muito difícil, P2 não justificou e P3 respondeu raramente. Verificamos aqui, uma incompatibilidade entre as respostas e as justificativas. Porém, ressaltamos a necessidade de estimular a atividade construtiva da criança, conforme advoga Piaget (1978).
- Na questão subsequente, perguntamos qual o tempo disponível para as crianças brincarem. P1 e P3 disseram que no intervalo e P2 disse que brincavam nos momentos das aulas uma ou duas vezes por semana. Relembramos aqui, o pensamento de Aguiar (2002) quando diz que, a brincadeira é um período de aprendizagem significativa para a criança, independentemente de onde esteja.
- Na quinta questão, perguntamos as professoras qual era a disponibilidade de espaço que a escola oferece para as crianças brincarem. Todas responderam: uma quadra e um pátio. Isso condiz com dizer de Oliveira (1990), quando destaca que o espaço escolar pode se transformar em um espaço agradável e prazeroso utilizado com brincadeiras e jogos.
- A sexta pergunta foi em relação às brincadeiras mais frequentes feitas pelas crianças na escola. Todas disseram esconde-esconde e corridas. Nesse momento, percebemos semelhanças entre a prática pedagógica das professoras.
- No questionamento seguinte, procuramos saber quais os brinquedos preferidos pelas crianças. As três responderam que na escola não há brinquedos. Diante dessas respostas, destacamos a precariedade que as escolas públicas passam, resultando em uma grande falha na educação, pois para Brenelli (2003), a criança constrói a sua personalidade brincando.
- Logo em seguida, perguntamos quais eram os brinquedos disponíveis na escola de acordo com os níveis de desenvolvimento cognitivo da criança. P1- ábaco; P2 e P3- não há brinquedos disponíveis. Sobre isso, Piaget (1978) diz que a

atividade lúdica, é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança e indispensável à prática educativa.

- A nona questão versava sobre o conhecimento teórico sobre o tema "brincar". As três disseram que sim. Tais dizeres estão de acordo com o ponto de vista de Piaget (1978) quando lembra que é fundamental que os professores tenham conhecimentos didático-pedagógicos.
- A décima pergunta foi se as professoras sabiam a diferença entre brincadeira, brinquedo e jogo didático? As três, também, disseram que sim.

Quando questionadas se o ato de brincar influenciava no desenvolvimento da aprendizagem e se os pais aceitavam a brincadeira como atividade educativa.

Assim, responderam:

P1- sim, as crianças que brincam são mais ativas, mais inteligentes. Sim os pais aceitam as brincadeiras como atividades educativas.

P2- sim, dependendo da brincadeira e se o objetivo é aprender as brincadeiras levam as crianças a aprender brincando. Os pais aceitam sim.

P3- sim os jogos e brincadeiras podem trazer aprendizagem para a crianças. Sim os pais aceitam as brincadeiras como atividade educativa.

Conforme as repostas, percebemos que, mesmo diante de tantos obstáculos e carência estrutural na escola, é importante estimular a atividade construtiva da criança, conforme Piaget (1978).

- Subsequentemente, questionamos os tipos de jogos elas conheciam e que favoreciam o desenvolvimento da criança e adolescente. Disseram:

P1- eu conheço muito poucos.

P2- eu conheço o jogo da tabuada, o bingo das letras, o bingo das palavras e caça palavras.

P3- o bingo das letras.

Embora saibamos das dificuldades os professores passam no seu ambiente de trabalho, bem como a falta de qualificação, precisamos lembrar das palavras de Freire (1996) quando afirma que ensinar implica respeitar os saberes dos educandos e não simplesmente transferir os conteúdos.

- A décima terceira questão, perguntamos quais os jogos eram praticados nas aulas de educação física e se levavam os adolescentes a pensarem sobre a vida social. Todas responderam: atletismo, corridas e futebol. Corroboramos, aqui, a importância do brincar destacada por vários autores supracitados.
- Quando questionadas sobre o tipo de jogos praticados em sala de aula dentro da disciplina de matemática, português. Responderam:
 - P1- o jogo da tabuada, o bingo das letras e o bingo das palavras.
 - P2- o jogo da tabuada e o bingo das letras.
 - P3- o jogo da tabuada, o ábaco e o bingo das letras.

Tais jogos despertam no aluno, o espírito de cooperação com os outros, de trabalhar em grupo e ter autonomia pessoal, conforme Piaget (1978).

- Por fim, pedimos que dissessem que disciplina mais se associava com brincadeiras e jogos. As professoras foram unâimes: educação física, matemática e português. Relembamos, nessas respostas, Brito (2001), quando fala da utilização de jogos como recursos pedagógicos.

Com o propósito de confrontar informações sobre o problema proposto, do ponto de vista do pesquisador, foram feitas observações no espaço escolhido a fim de adquirir informações acerca dos objetivos da nossa pesquisa. Nelas, verificamos, certa contradição entre os dizeres dos professores e observação visto que o lúdico não está ocupando o espaço que deveria dentro da aprendizagem e que os jogos e as brincadeiras, vem sendo realizados, como simples atividade para preencher o tempo dos educandos, onde os mesmos acontecem sem objetivos definidos e sem objetivo educacional. Tais olhares contradizem o que Piaget (1978) fala sobre a importância do lúdico e da criatividade. Para ele, esses, deveriam encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade e potencial de construir o desenvolvimento da criança.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse artigo, procuramos discutir a importância de se trabalhar o lúdico no currículo da Educação Infantil, já que os jogos e brincadeiras precisam ganhar espaço e lugar e um tempo considerável dentro do planejamento de sala de aula para seus adequados fins. Ter um espaço de ludicidade na instituição de ensino é ter um ensino e aprendizagem com uma perspectiva de um ambiente de socialização e participação afetiva, de edificação de relação com o outro, de assimilação de diferentes culturas, de aprendizado, resolução e escolhas e de ampliando a imaginação e capacidade criadora do educando.

Dessa maneira, a recriação de significados é um item integrante das atividades com jogos e brincadeiras, assim dando condição para que o/a educando/a se constitua e se desenvolva em um lugar de contínua transformação. É fundamental que o espaço para o/a educando/a e o tempo comporte seu inteiro desenvolvimento. E é assim que deve ser a entrada do lúdico na vida deles para assim nascer um desenvolvimento mais completo e saudável.

Ao brincar, a/o educando/a aumenta sua independência ao passa a ser mais criativo e mais participante, é com o uso da ludicidade que consegue-se estimular sua sensibilidade dentro do mundo de visão lúdica, unindo a maneira de aprender ao agradável, sempre valorizando a cultura popular, desenvolvendo habilidades motoras, diminuindo a agressividade que muitas vezes acontecem pois trabalha-se inúmeras regras, exercitando a imaginação e a criatividade, desenvolvimento um/a educando/a sadio trabalhando desde cedo a vida em sociedade.

7 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas Inteligências**. 8 . Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- ASSIS GUERRA, **Manuel de Pesquisa Qualitativa**. Belo Horizonte: Anima Educação, 2014.
- BRUNELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar**. São Paulo: Papirus, 1996.
- CUNHA, N.H.S. **Brinquedo, desafio e descoberta – Subsídios para a utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1988.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GADOTTI, Moacir. **Histórias de idéias pedagógicas**. 2 ed. São Paulo: Ática, 1994.
- NEWCOMBE, N. **Desenvolvimento Infantil: abordagem de Mussen**. 8 ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.
- _____. **Nascimento da inteligência na criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

8 APÊNDICE

1. Você acha que brinquedo é educativo e contribui para a construção do conhecimento?
2. Se não houve envolvimento da criança com o brinquedo, haverá construção de conhecimento? Sim, não, por quê?
3. Você utiliza o brinquedo como atividade em sala de aula?
4. Qual o tempo disponível para as crianças brincarem?
5. Qual a disponibilidade de espaço que a escola oferece para as crianças brincarem?
6. Quais as brincadeiras mais freqüentes feitas pelas crianças na escola?

7. Quais os brinquedos preferidos pelas crianças?
8. Quais os brinquedos disponíveis na escola de acordo com os níveis de desenvolvimento cognitivo da criança?
9. Você tem conhecimento teórico sobre o tema "brincar"?
10. Você sabe a diferença entre brincadeira, brinquedo e jogo didático?
11. O ato de brincar influencia no desenvolvimento da aprendizagem? Os pais aceitam a brincadeira como atividade educativa?
12. Que tipos de jogos você conhece que favorece o desenvolvimento da criança e adolescente?
13. Quais jogos são praticados nas aulas de educação física que leva os
14. Que tipo de jogos são praticados em sala de aula dentro da disciplina de
15. Que disciplina mais se associa com brincadeiras e jogos?