

**O LÚDICO CONTRIBUINDO COM AS MÚLTIPLAS LINGUAGENS:
PLANEJAR, FAZER E REVER**

**PLAYFULNESS CONTRIBUTING TO MULTIPLE LANGUAGES:
PLANNING, DOING AND REVIEWING**

Diego Ramos Pereira de Souza¹

Ricardo Alexandre Agreli de Lira Miranda²

Jucelino da Silva Costa³

Girlaine Marcia de Mendonça Oliveira⁴

Maria Aparecida Santos da Silva⁵

José Wilker da Silva⁶

Glauco de Gouvêa Caldas⁷

Ramires Maria do Nascimento Domingos⁸

Ivanilda Maria Alves⁹

Maria Bruna da Silva¹⁰

Inaldevania de Melo Silva¹¹

Resumo: O lúdico é essencial para o crescimento infantil, em virtude de suas manifestações simbólicas

-
- 1 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 2 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 3 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 4 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 5 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 6 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 7 Doutor em Educação pela Veni Creator University
 - 8 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 9 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 10 Mestre em Educação pela Veni Creator University
 - 11 Mestre em Educação pela Veni Creator University

e da utilização de forma lúdica das diferentes linguagens: verbal, literária, visual, musical e corporal. O artigo retrata uma busca da ludicidade no processo de formação educacional, tendo como ponto de partida a articulação com trabalho das múltiplas linguagens no processo de sistematização seguindo a sequência: P-F-R (Planejar, Fazer, Rever) na sala de interesses, aspecto central da abordagem de HIGH/SCOPE. O estudo de caso tem como objeto de pesquisa alunos da 1ª infância, na faixa etária 3-5 anos. Este trabalho proporcionou às crianças um ambiente de aprendizagem ativa que promoveu a ação/reflexão através de interações criativas e permanentes com pessoas, materiais ideais, estimulando as crianças a realizar escolhas e tomar decisões.

Palavras-Chaves: Planejamento. Linguagens. Lúdico.

Abstract: Games, toys and games are essential for children's development, because of their symbolic manifestations and the playful use of different languages: verbal, literary, visual, musical and corporal. This article deals with the rescue of the playful as an educational process, starting with the articulation with the work of multiple languages in the process of systematization following the sequence: PFR (Plan, Do, Revere) in the interest room, central aspect of the approach HIGH / SCOPE. The case study is aimed at students of Early Childhood Education, aged 3-5 years. This work provided the children with an active learning environment that fostered action / reflection through creative and permanent interactions with people, ideas materials, encouraging children to make choices and make decisions.

Keywords: Planning. Languages. Ludic.

INTRODUÇÃO

Nas fases do ser humano em decorrer de sua vida, há sempre algo a descobrir e o novo nas descobertas faz com que o processo do aprender torne aprimorado no processo do aprender e

descobrir conhecimentos dos mais simples até os mais complexos, e essa interação faz com que a sociedade desempenhe o ser participativo, crítico e criativo. E a interação entre o conhecimento interage na busca saberes e de trocas de experiências, que se dá pelo processo chamado educação. E na ação conjunta de aprimoramento e a cooperação entre as pessoas no processo de cooperação, onde visamos infância como uma idade ideal para o lúdico e as brincadeiras. Acreditamos que por meio delas, a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Destacamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois é brincar é inerente na criança. É sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo.

E ao introduzir um ambiente lúdico permanente através da sequência P-F-R (Planejar-Fazer-Rever) alicerçadas na concepção da Proposta High Scope, proporcionando a aprendizagem através da ação e do brincar, oferecendo possibilidades de escolha, de interagir com objetos, colegas, adultos, e acima de tudo, sendo a criança o centro do planejamento curricular, articulando esse trabalho com o enfoque nas múltiplas linguagens visando o meio de apropriação de conhecimento na sala de interesses.

Acreditamos que o espaço da sala de aula, se dá através da reorganização com a introdução, de novos materiais, tornando-o mais atrativo para brincadeira, proporcionando dessa forma a iniciativa e as interações com a sociedade e o público infantil, de modo a contribuir para sua autonomia e desenvolvimento integral.

A metodologia constou em um momento de análise da situação da sala, logo após a aquisição de materiais para a implantação da sala: Área das artes, Área da casa, Área de música, Área de fantasia e Área da leitura. Em seguida, a implantação das áreas de interesse com a participação do público infantil e exploração das áreas implantadas.

A Lei nº 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), art. 29, a Educação Infantil deve promover uma integração para o desenvolvimento da criança em seus físico, afetivo,

intelectual, linguístico e social. Para tanto, se faz necessário sua interação com outras crianças e adultos e contextos sociais diferentes, bem como seu contato com materiais diversificados, de modo que tenham oportunidade de brincar, aprender, observar, conversar, questionar e construir sentidos a respeito do mundo e de suas identidades pessoal e coletiva, produzindo cultura.

METODOLOGIA

Este artigo, cuja pesquisa tem como área de conhecimento as ciências humanas visa enfatizar a importância do lúdico no ambiente educacional, salientando a contribuição da ludicidade (das brincadeiras, jogos, contação de histórias, desenhos, entre outros) para o processo de identificação das dificuldades educacionais, o desenvolvimento cognitivo, assimilação de valores, aquisição de comportamentos, habilidades. Pautado em pesquisas bibliográficas, tem como base teórica Jean Piaget (1978) entre outros que irão reforçar as afirmações contidas no presente artigo.

EDUCAÇÃO E O LÚDICO

Desvendar o processo pelo qual se efetiva a aquisição de conhecimentos pela criança é fundamental para o trabalho do educador infantil, no entanto, resta-nos saber qual é a relação existente entre o lúdico e a construção do conhecimento da criança, bem como qual é a sua influência na organização do trabalho pedagógico na educação infantil.

Percebe-se que os educadores necessitam falar de planejamento, na educação infantil o brincar também envolve planejar, pois possibilita a intervenção intencional e não ao acaso, permitindo o enriquecimento das propostas, contribuindo para o sucesso das atividades. Através do planejamento o educador irá definir seus objetivos, resultados que pretendem alcançar, conteúdos e quais recursos utilizar.

O educador responsável pela criança precisa estabelecer uma ligação afetiva com a criança

e dedicar um tempo maior a ela, pois precisa conhecê-la, a fim de ajudá-la e também obter dados significativos para compartilhar com os familiares. A família deverá ser sempre acolhida, pois a separação por eles também é muito difícil. Se os pais forem bem recebidos e sentirem-se seguros, maior será a confiança depositada na instituição, e com isso, maiores serão as chances de sucesso na adaptação.

A criança ao receber o estímulo desenvolve o seu cognitivo que é refletido nas respostas motoras, e os seus atos, vão se tornando conscientes, isto é, através da estimulação desenvolve-se a criança como um todo, seja nas funções psicomotoras, nas funções afetivas e na sua autoestima. Jogar e brincar são atividades que contribuirão no desenvolvimento da psicomotricidade.

Desta maneira as escolas junto com os profissionais da educação devem facilitar a aprendizagem, estimulando o potencial de cada criança, por isso é de total necessidade que haja um planejamento, sabemos ser um grande desafio para os educadores, pois, muitos deles precisam perceber a importância de ser um facilitador de aprendizagem, e que saiba analisar as necessidades individuais das crianças e que reconheçam as dificuldades encontradas na essência de cada uma.

É importante diversificar meios para inovação dessas atividades lúdicas, explorando conteúdos como: a arte, que trabalha com espaços bidimensionais e tridimensionais; a música, que trabalha com os movimentos corporais; a natureza, ensinando a importância da preservação do planeta que eles vivem; o movimento, trazendo um trabalho intencional para desenvolvimento da coordenação motora; a sociedade, trabalhando a valorização das tradições culturais esquecidas; a linguagem oral e escrita, trabalhando com livros para a valorização da leitura e escrita.

Acompanhar, observar e registrar as ações das crianças demanda tempo e interesse. O olhar precisa voltar-se para as crianças com o desejo de compreendê-las melhor. O profissional da educação infantil precisa comprometer-se com seu grupo de crianças, acompanhar seus avanços e retrocessos e conseguir ouvir cada criança em suas especificidades.

A APRENDIZAGEM AFETIVA

A sequência do Planejar-Fazer-Rever é o elemento central da rotina diária dentro da concepção de aprendizagem High Scope, deve conter todos os elementos para construir uma aprendizagem através da ação, na medida em que apoia os interesses naturais das crianças, estimula suas capacidades de tomar iniciativa e ativa suas competências para resolver problemas.

Planejar significa deixar as crianças relatarem através de gestos e/ou palavras o que pretendem fazer. David Weikart acreditava que fazer planos faz com que as crianças se utilizem de grande diversidade de ações mentais.

Fazer é o momento em que as crianças irão concretizar suas intenções, transformando os planos iniciais em ações reais até terminarem a brincadeira ou transforma-la em outra, esse tempo contribui para que as crianças resolvam problemas e criem estratégias que apoiem o seu fazer. Nesse momento o papel do professor é observá-las, apoiá-las e ajudá-las quando necessário.

Rever possibilita que as crianças relembrem suas experiências de trabalho e associem seus planos iniciais àquilo que efetivamente realizaram, esse momento promove nas crianças momentos de reflexão e compreensão, além de poderem falar o que realizaram para outras crianças e para o professor, o tempo todo o professor deve ter uma postura de apoio e acolhimento para com elas.

Para High Scope, o currículo deve guiar-se em uma trajetória coerente que mantenha relação com o ensino e a aprendizagem; a criança deve ter apoio para devolver suas potencialidades e competências individuais através de oportunidades que lhes proporcionam em aprendizagem através da ação, e toda equipe que se envolve com as crianças deve trabalhar em harmonia quanto ao currículo para garantir que a teoria e a prática caminhem sempre unidas.

A perspectiva central do currículo da abordagem High Scope baseia-se no processo de Planejar-Fazer-Rever no qual estão inseridos “todos os elementos da aprendizagem através da ação – materiais, manipulação, escolha, linguagem das crianças e apoio dos adultos” (HOHMANN; WEIKARD, 2007, p.247).

O currículo High Scope – expressão que pode ser traduzida para “grande amplitude” situa-

se no quadro de uma perspectiva voltada para o desenvolvimento na educação infantil, iniciada na década de 1960 por David Weikart, de orientação Piagetiana, cognitivista e construtivista, o currículo visa a manipulação e exploração de novas experiências, pois Piaget apresenta a criança pequena como um ser que vai construindo seu desenvolvimento cognitivo nas ações sobre as coisas, as situações e os acontecimentos.

Estas situações educacionais devem acontecer em “campos de ação” em que a criança possa transformar as explorações em aprendizagens significativas (PIAGET, 1998). Num primeiro momento, a criança manipula, explora e descobre os objetos de seu interesse num espaço em que se realiza a aprendizagem pela ação.

Diante do exposto, é de importância questionar: de que forma designar uma sala organizada em áreas de interesse apoiada na abordagem de High/Scope dando enfoque ao desenvolvimento das múltiplas linguagens? Nessa abordagem o ambiente de aprendizagem é um lugar que apoia a criança como aprendiz ativo. O espaço é organizado em áreas de interesse, as crianças se dão de maneira independente e autônoma, onde circulam em vários ambientes.

Deve-se avaliar/reavaliar as interações que ocorrem dentro do espaço. A sala de interesses assegura aos educadores a certeza de que é extremamente necessária para construção de uma aprendizagem ativa, a observação das crianças, as interações com/entre ela e o planejamento para ela. Nessa prática de observação foi o registro diário no intuito de replanejar o espaço sempre que achamos necessário para construirmos e apoiarmos nosso trabalho visando os interesses e competência das crianças.

O projeto de intervenção pautado na Proposta High Scope foi realizado com crianças na faixa etária 3-5 anos da educação infantil na Escola Municipal Monsenhor Luiz Barbosa.

O trabalho foi dividido em três fases: a) observação das salas de aula, buscando identificar como a escola/professora se utiliza do lúdico para promover o desenvolvimento das múltiplas linguagens, b) reorganização, construção e introdução de novos materiais, bem como a execução de ações na intenção de auxiliar a criança na exploração do espaço de modo que possibilite construir

conhecimentos, diversos através das brincadeiras e jogos explorando os diversos tipos de linguagens; c) apresentação do espaço, com o intuito de ambientá-las e familiarizá-las.

Na segunda etapa do projeto foram realizadas as intervenções fundamentadas no processo de Planejar-Fazer-Rever. Dando continuidade com a análise dos resultados através de uma auto-avaliação com os componentes do grupo que desenvolveu o projeto, da escuta das crianças, professores e da equipe gestora no que diz respeito a esse projeto de intervenção, buscando entender de que forma o mesmo contribuiu para o desenvolvimento dos aprendizes que participam dele.

Sala de áreas foi o termo dado pelas alunas para designar uma sala organizada em áreas de interesses. As ações das crianças se dão de maneira independente e autônoma, onde circulam em vários ambientes.

Durante as observações pudemos perceber que a escola tinha um acervo razoável em relação a jogos, fantasias, livros de literatura infantil, porém estavam em local desativado e quase sem uso, visto que as crianças dificilmente tinham acesso sozinhas. A partir daí, surgiu a SALA DE ÁREAS, que nada mais é que uma sala de interesse, fundamentada na proposta de High Scope. No decorrer do projeto a escola recebeu doação dos pais, funcionários, numa tentativa de ampliar e renovar os objetos da sala.

Como embasamento na abordagem estudada é adotado um espaço estruturado com área de interesse, contendo diversos materiais para atrair e promover oportunidades, levando em consideração a criança escolher, manipular, imaginar e fazer suas criações com inteira liberdade. Dessa forma, a sala foi dividida em áreas específicas: blocos, casinha, faz-de-conta, artes, música, tecnologia, leitura e brinquedos. Os adultos, no papel de mediadores, estimulam as iniciativas, valorizam as conquistas, organizam as áreas e planejam uma rotina diária, de forma que as crianças saibam por elas mesmas refletir e procurar nas áreas de interesses o que estão idealizando fazer.

Durante a realização deste projeto foi elaborado um manual de orientação para os professores sobre os procedimentos adequados à sequência Planejar-Fazer-Rever. O manual contempla os elementos chaves da sequência e a postura do professor no momento de sua prática com desenvolvimento que

auxiliam os conteúdos educativos.

A ludicidade na construção do processo de aprendizagem na educação infantil tem como objetivo maior, revelar a importância do aprender brincando, através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras. A palavra lúdica vem do latim ludus e significa brincar. Brincar torna-se fonte de desenvolvimento e aprendizagem, sendo uma atividade fundamental da criança.

O brincar foi objeto de investigação por Aristóteles e Platão pela qual via algo sem valor. Já outros teóricos como Montaigne, Comênio, Jean Jacques Rousseau, Pestalozzi e outros, ressaltaram a importância da ludicidade na educação infantil.

A criança brinca por ser uma necessidade básica, ela necessita criar, jogar, brincar e inventar, desenvolvendo assim uma capacidade de lidar com complexas dificuldades psicológicas. Além disso, o brincar leva ao desejo de aprender. De acordo com Figueiró (2012, p.27):

(...) Os jogos e as brincadeiras podem, além disso, auxiliar na identificação das dificuldades de aprendizagem, alterações do desenvolvimento, no diagnóstico de determinadas condições comuns da criança e como auxiliar no tratamento, na melhoria, na aceitação dos procedimentos médicos, na tranquilização, da qualidade de vida e prognóstico, bem como nas internações hospitalares.

O lúdico transforma a visão do desenvolvimento de uma forma mais realista, a criança pode se expressar em meio às descobertas, analisar e criticar e transformar a realidade, possibilitando a construção de uma identidade infantil autônoma.

Segundo Piaget (1974), a brincadeira não tem finalidade adaptativa, não provoca um aprimoramento dos esquemas mentais, ou de ação, da criança. Sua importância para o desenvolvimento reside no fato de possibilitar pela aplicação de esquemas conhecidos a objetos “inadequados” – a transformação do significado dos objetos e criação de símbolos lúdicos individuais.

A necessidade do lúdico na educação infantil é o principal mecanismo para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas. Sendo importante organizar e estruturar o espaço de forma a estimular a necessidade de esse brincar,

desenvolvendo atitudes cooperativas e orientando que o mais importante no brincar é participar das brincadeiras e dos jogos.

EDUCAÇÃO E LUDICIDADE

O mundo do lúdico é onde a criança está em constante exercício. É o mundo do jogo, da brincadeira, o faz-de-conta, da surpresa e o da fantasia, por isso é necessária toda a atenção dos pais e educadores porque é através das brincadeiras que ocorre a descoberta de si mesmo e do outro, dessa forma aprende-se.

A ludicidade tem conquistado um espaço muito importante principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a principal essência da infância.

Friedrich Froebel foi o primeiro educador a dar valor aos brinquedos considerando a educação infantil indispensável para a formação da criança, ideia que foi aceita por grandes teóricos da educação que surgiram depois dele.

A relação entre o brincar e a criança pertence à natureza infantil, tornando todas as atividades em algo útil em seu desenvolvimento e na forma de aprender e conseqüentemente no modo de agir na sociedade. De acordo com Santos e Cruz (1999, p.20):

O brinquedo é um meio natural que possibilita a exploração do mundo, e a criança que explora e descobre o mundo de forma prazerosa torna-se preparada para receber as surpresas que este próprio mundo lhe reserva.

O lúdico vai permitindo uma visão de um mundo mais realista para criança, portanto é importantíssima a utilização dos jogos e brincadeiras nos processos pedagógicos, abrangendo eixos indispensáveis ao desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e psicomotor.

Conforme Zanlorenzi (1989) a ludicidade auxilia a criança a elaborar conceitos, relações e construções lógicas, bem como a possibilidade de expressar-se de forma afetiva, corporal e cognitivas.

Com as possibilidades das atividades lúdicas é necessário que a escola repense o processo de ensino e aprendizagem, proporcionando tanto aos professores quanto aos alunos situações criativas de aprendizagem e desenvolvimento. Infelizmente atualmente vivemos em uma sociedade capitalista, o consumismo invade o mundo infantil na fase mais doce e prazerosa da criança, o “algo simples” torna-se mágico, mas a sofisticação invade essa fase trazendo conteúdos prontos, sendo muitas crianças tratadas como pequenos adultos, por isso é fundamental o resgate dessa infância, valorizando a cultura lúdica proporcionada pelos brinquedos.

O principal papel do educador é justamente provocar a participação dos alunos. Através dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos, despertando na criança cooperação, companheirismo e autonomia. Por isso também é importante as atividades coletivas em sala de aula, precisa aprender a apresentar seu ponto de vista, sendo necessário criar um ambiente propício, onde as crianças expressassem seu íntimo, seus sentimentos e suas afetividades, nesse momento se constrói o mais alto grau no desenvolvimento cognitivo. De acordo com Moss (2002, p.246):

[...] profissional que reflete sobre sua prática, um pesquisador, um construtor do conhecimento, tanto do conhecimento das crianças como do dele próprio, sustentando as relações de aprendizagem em ambientes e situações desafiadoras, questionando constantemente suas próprias imagens de criança e seu entendimento de aprendizagem infantil e outras atividades, apoiando a aprendizagem de cada criança, mas também aprendendo com ela.

Entendemos assim que durante a educação infantil o relacionamento social das crianças é constituído por meio dessas atividades lúdicas, que as crianças vivenciam o seu passado e imaginam o futuro, através da imaginação. A brincadeira não pode tornar-se um mero passatempo, tem que funcionar dentro de um contexto social, transformando uma realidade difícil e propiciando a liberação da imaginação, ou da fantasia.

O PAPEL DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Todo brinquedo é educativo e pedagógico, se o educador souber trabalhar adequadamente. O jogo está presente no cotidiano da criança, toda a atividade é um jogo e quando caracterizado pelo aspecto lúdico torna-se um grande facilitador na construção do conhecimento. Piaget foi um grande defensor do lúdico no desenvolvimento infantil e considerava o jogo como um elemento coadjuvante no processo evolutivo da criança.

O brinquedo é a grande oportunidade de desenvolvimento, pois é um substituto dos objetos reais, podendo a criança manipulá-los.

Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende, estimula a curiosidade, a autoconfiança, autonomia, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, concentração e atenção, estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, suas sensibilidades visuais e auditivas. Para Froebel (1912 p.48) a brincadeira é importante para o desenvolvimento da criança especialmente nos primeiros anos.

Mediante disso, entendemos que as atividades lúdicas contribuem e dão oportunidade às crianças para momentos de expressão, trabalhar a cooperação e a troca de informação. É interessante o educador reavaliar suas atividades e seus conceitos, principalmente em relação aos jogos e que durante esse processo a criança tenha espaço para sua fala, suas ideias e suas sugestões, deixando as crianças à vontade em busca de seus próprios conhecimentos.

As atividades lúdicas são de tamanha importância para a saúde mental do ser humano, é um espaço que merece a atenção dos pais e professores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, possibilitando também o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando os estudos sobre a importância da ludicidade na formação da personalidade.

Segundo Froebel (1912) a criança é capaz de pensar com seus próprios meios, idealizar e assimilar. A criança se expressaria através das atividades de percepção sensorial, da linguagem e do brinquedo. A linguagem oral se associaria à natureza e à vida, observando, portanto, a graduação e a continuidade do desenvolvimento que advém de atividades espontâneas, no qual o caráter lúdico é o fator determinante para a concepção do conhecimento e ainda uma visão linear do processo educativo.

Ao depararmos com essas práticas e principalmente a brincadeira e o faz-de-conta que possibilita as crianças usar a imaginação.

Embora eles se desliguem do mundo real, mas mantendo um vínculo com o mesmo, sendo através das atividades lúdicas, conseguem reelaborar até as vivências do dia a dia como os hábitos de higiene, respeito pelo próximo e a interação.

Devemos entender que ensinar é um convite à descoberta e como papel de educadores devemos estimular e explorar toda a capacidade desenvolvida e já existente na criança.

Também devemos ressaltar a importância que a educação é baseada na ideia de que a criança deve ser colocada em situações onde ela possa agir, explorando exercícios sensoriais, trabalhos manuais e expressão artística, mergulhando em diversas matérias através da ludicidade.

Segundo Rousseau (1968), as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural.

A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canalizar emocionalmente através das atividades lúdicas que quando bem direcionadas só trazem excelentes benefícios à criança. Essas atividades lúdicas e o desenvolvimento humano foram classificados em três fases distintas: aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais.

APRENDIZAGEM INFANTIL

Nos aspectos psicomotores relacionam-se as habilidades motoras e musculares, escrita e aspectos sensoriais. O aspecto cognitivo relaciona-se com a aprendizagem e a maturação. Já o aspecto afetivo-sociais relaciona sentimentos e emoções. O fato é que esses três aspectos interdependem uns do outro, ou seja, a criança necessita dos três aspectos para tornar-se um adulto completo.

Precisamos contribuir para a mudança e produtividade dos alunos tornando a escola em um processo de aprendizagem, vivenciado prazerosamente pelas crianças.

A educação sempre trouxe diversos desafios e principalmente aos que se dedicam à sua causa. Muito já foi pesquisado e discutido e a ludicidade é sempre um tema atual e indispensável existente na escola, sendo fundamentais sempre criações de projetos que priorizem as suas didáticas e utilizem como forte ferramenta na construção de conhecimento.

Por isso é importante respeitar o tempo da criança, sua maneira de estar conectada com o mundo, de vivê-lo, de descobri-lo, de conhecê-lo.

É buscando novas maneiras de utilizar a ludicidade na aprendizagem que conseguiremos uma educação de qualidade e que supera as necessidades da criança. Por isso os educadores da educação infantil têm o dever de transformar esse brincar em um trabalho pedagógico, cabe a nós educadores recuperarmos a ludicidade de nossos alunos. É necessário que o educador assuma o seu dever perante a aprendizagem de seus alunos.

As brincadeiras norteiam as ações das crianças e contribuem para o desenvolvimento de suas capacidades. Enquanto brincam, as crianças viajam pelo mundo da imaginação e da fantasia, invadem mundos e terras distantes, criam, recriam e potencializam a sua capacidade imaginativa. Conseguem escolher os pares para partilhar, transferem papéis e transformam conhecimentos que têm em ferramentas para brincar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse projeto permitiu ampliar a visão dos educadores, levando-os a novas reflexões, à abertura de novos caminhos em busca de novos conhecimentos, promovendo a interação de todos, criando dessa forma, uma visão responsável no que diz respeito ao processo ensino-aprendizagem.

O trabalho com as múltiplas linguagens na Sala Interesse proporcionou uma mais independência às crianças, permitindo-lhes que em cada área que elas frequentassem sonhassem, explorassem o ambiente de maneira criativa, estimulassem sua sensibilidade visual, auditiva, desenvolvendo habilidades motoras, diminuindo a agressividade, exercitando a imaginação e a

criatividade, aprimorando a inteligência emocional, aumentando a integração promovendo assim, o desenvolvimento integral da criança.

Observamos durante a execução do projeto que as crianças passaram a cobrar o momento de irem para sala de interesse, ouvimos relatos de pais que as crianças falavam tudo que faziam na sala e a mudança de comportamento em casa, pois se tornaram mais organizadas e responsáveis. As professoras criaram uma imagem positiva da sala e consideraram um ganho para a escola, uma maneira de trabalhar diferente e atingir seus objetivos.

Acredito ser importante ressaltar que quando a criança brinca, ela combina diferentes ações motoras entre si, divertindo-se em repetir várias vezes os mesmos esquemas, durante a infância a criança finge ações como: dormir, imitar os pais ou personagens que se identifica, essa fase é marcada pelos símbolos lúdicos da brincadeira.

O universo lúdico ele abraça de uma forma ampla o brincar, o brinquedo, a brincadeira e o jogo dando um suporte durante o desenvolvimento das atividades, com uma metodologia inovadora para melhor aproveitamento durante a integração, contribuindo para a melhoria do ensino e aprendizagem.

A ludicidade sendo um instrumento de estimulação para qualquer etapa do desenvolvimento infantil garantirá uma educação de qualidade que vise o conforto e a aprendizagem significativa da criança a transformando-a em um indivíduo capaz de discordar e apresentar soluções para problemas que possam surgir.

A partir do momento que a criança é trabalhada de maneira lúdica notamos um progresso, que não é manifestado imediatamente, mas aos poucos observamos as mudanças caracterizadas por tal trabalho e que darão a um progresso total.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

BARRETO, Siderley de Jesus. Psicomotricidade: educação e educação. Blumenau: Odorizzi, 1998.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

EDWARDS, Carolyn, CANDINI, Lella; FORMAN, George. As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância. Porto Alegre: Arned, 1999.

FIGUEIRÓ, João Augusto. As bases neurofisiológicas do brincar. In: AFFONSO, ROSA Maria Lopes (org). Ludodiagnóstico: investigação clínica através do brinquedo. Porto Alegre: Artmed, 2012 p. 26 – 37.

FROEBEL, Friedrich. Education by development: the second part of the pedagogics of the kindergarten. Ed. W.T. Harris. Trad. De Josephine Jarvis. New York: D. Appleton, 1912 [1ª versão 1895]. (International Education Series, v.30)

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Editora Pioneira, 2003.

LLEIXÀ ARRIBAS. Educação infantil: desenvolvimento, currículo e organização escolar. 5ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

MONTESSORI, Maria. A criança. Rio de Janeiro: Nórdica, 1994 p.65.

MOSS, P. Reconnectualizando a infância: crianças, instituições e profissionais. São Paulo: Cortez, 2002 p. 235-248.

PIAGET, J. O nascimento da inteligência da criança. 2ed. Tradução de Álvaro Cabral, Rio de Janeiro: Zohar, 1974.

PIAGET, J. A psicologia da criança, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PETTY, A.L.S. Ensaio sobre o valor pedagógico dos jogos de regras: uma perspectiva construtivista, 1995. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

ROUSSEAU, J. Emílio ou da Educação. São Paulo: DIFEL, 1979, p.569.

SANTOS, SANTA Marli Pires dos. Brinquedos e infância: um guia para pais e educadores. Rio de

Janeiro: Vozes, 1999.

FERREIRA, Maria Augusta Aguiar. Organização do espaço - escola segundo o modelo curricular High/Scope.

YGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

