

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**ADRIANA DE SOUZA CUNHA
ELIZENDA SOBREIRA CARVALHO DE SOUSA
JULIE ANNY SOARES DA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA BRINQUEDOTECA DO CENTRO
DE EDUCAÇÃO DA UFPB: um estudo de caso na Brinquedoteca da
UFPB**

JOÃO PESSOA – PARAIBA

JUNHO - 2016

**ADRIANA DE SOUZA CUNHA
ELIZENDA SOBREIRA CARVALHO DE SOUSA
JULIE ANNY SOARES DA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA BRINQUEDOTECA DO CENTRO DE
EDUCAÇÃO DA UFPB: um estudo de caso na Brinquedoteca da
UFPB**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Centro de Educação da Universidade Federal da
Paraíba como requisito para a obtenção do grau
de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Santuza Mônica de França
Pereira da Fonseca

Co-Orientadora: Prof^a. Marlene Helena de
Oliveira França.

**JOÃO PESSOA - PARAÍBA
JUNHO - 2016**

C972i Cunha, Adriana de Souza.

A importância do lúdico na brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB: um estudo de caso na Brinquedoteca da UFPB / Adriana de Souza Cunha, Elizenda Sobreira Carvalho de Sousa, Julie Anny Soares da Silva. – João Pessoa: UFPB, 2016.

60f. ; il.

Orientadora: Santuza Mônica de França Pereira da Fonseca
Co-orientadora: Marlene Helena de Oliveira França
Monografia (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Ludicidade. 2. Brinquedoteca. 3. Criatividade. I. Sousa, Elizenda Sobreira Carvalho de. II. Silva, Julie Anny Soares da. III. Título.

**ADRIANA DE SOUZA CUNHA
ELIZENDA SOBREIRA CARVALHO DE SOUSA
JULIE ANNY SOARES DA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA BRINQUEDOTECA DO CENTRO DE
EDUCAÇÃO DA UFPB: um estudo de caso na Brinquedoteca da
UFPB**

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.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APROVADO EM

____ / ____ / ____

**Santuza Mônica de França Pereira da Fonseca
Orientador(a)**

**Marlene Helena de Oliveira França
Co-Orientador(a)**

**Maria Deborah Cabral de Sousa
Examinador(a)**

**JOÃO PESSOA - PARAÍBA
JUNHO - 2016**

Dedicatória

Ao corpo docente do curso de pedagogia da UFPB e a nossa constante busca pelo crescimento pessoal e profissional.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida.

Aos pais, pela educação.

À família, pela compreensão e apoio.

A orientadora, Prof^a. Santuza Mônica de França e Co-orientadora Prof^a. Marlene Helena de França Oliveira pela dedicação e demarcação do caminho.

Aos colegas de turma, professores do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, servidores técnico-administrativos, a administração geral da coordenação do curso de Pedagogia e a direção do Centro de Educação da UFPB.

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo: se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas ser ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a ludicidade e a sua relação no desenvolvimento da criança a partir do trabalho que é desenvolvido na Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB. O trabalho está estruturado em três capítulos. As considerações iniciais sintetiza o tema proposto, apresentando o problema, as questões de pesquisa, os objetivos propostos e os teóricos do desenvolvimento infantil que apontam em suas teorias a importância do lúdico para a criança se desenvolver. No primeiro capítulo, foi feito um levantamento teórico da importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança; a relação entre o lúdico e a pedagogia; e as atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças. No segundo capítulo, tratamos dos caminhos metodológicos utilizados, conforme a natureza da pesquisa, descritiva e exploratória. O instrumento utilizado foi um questionário aplicado a onze estagiário(a)s da Brinquedoteca do Centro de Educação. No terceiro capítulo enfatizamos uma discussão sobre a Brinquedoteca do Centro de Educação como espaço de ludicidade e concluímos este capítulo com a análise interpretativa dos resultados obtidos a partir das concepções dos participantes da pesquisa acerca do lúdico na Brinquedoteca. Finalizamos nosso estudo considerando o jogar e o brincar de fundamental importância para qualquer faixa etária e que as atividades lúdicas quando bem exploradas e planejadas muito contribuem para formação, desenvolvimento e potencial criativo da criança. A Brinquedoteca é reconhecida como um espaço de ludicidade e de valorização da criança para que ela possa trocar experiências com as demais crianças de diferentes faixas etárias e construir suas próprias aprendizagens.

Palavras-chave: Ludicidade. Criatividade. Desenvolvimento. Brinquedoteca.

ABSTRACT

This study aims to analyze the ludicousness and its relationship in child development, starting from the work that is developed in the Toy Library of UFPB Education Center. The work is divided into three chapters. The initial considerations summarize the theme proposed, presenting the problem, research issues, the proposed objectives and the authors of child development that show in their theories the importance of the ludicousness in child development. In the first chapter, a theoretical survey of the importance of ludicousness to the development of the child was made; the relationship between the ludic and pedagogy; ludic activities in the learning process of children. In the second chapter, we dealt with the methodological approaches used, according with the nature of the research, descriptive and exploratory. The instrument used was a quiz applied to eleven trainees of the Toy Library of UFPB Education Center. In the third chapter we focus on a discussion about the Toy Library of UFPB Education Center as a space for the ludicousness, and we conclude this chapter with the interpretative analysis of the results of the research from the views of the participants about the ludicousness in the Toy Library. We end our study considering that the game and the play are of fundamental importance for any age group and that the ludic activities, when well explored and planned contribute a lot to the formation, development and creative potential of the child. The Toy Library is recognized as a child's appreciation and ludicousness space so that they can exchange experiences with other children of different age groups and build their own learning.

Keywords: Ludicousness. Creativity. Development. Toy Library.

LISTA DE QUADROS

Quadro Temático 01	O que se significa o lúdico para você?
Quadro Temático 02	Qual o papel do lúdico e como ele atua no desenvolvimento das crianças?
Quadro Temático 03	Como você define o espaço da Brinquedoteca do Centro de Educação (CE) enquanto espaço de ludicidade?
Quadro Temático 04	Por atender crianças com várias faixas etárias, como é desenvolvida a prática da ludicidade neste universo?
Quadro Temático 05	No seu ponto de vista, a Brinquedoteca pode desenvolver através da ludicidade o desenvolvimento infantil e a aprendizagem? De que forma?
Quadro Temático 06	Você percebe diferenças entre jogos e brincadeiras infantis? Explique?
Quadro Temático 07	Você considera o Projeto da Brinquedoteca um projeto relevante para o curso de formação em Pedagogia e outros cursos que irão atuar no universo infantil. Por quê?

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	11
1. LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM OLHAR PEDAGÓGICO	15
1.1 A importância da Ludicidade para o desenvolvimento da criança	15
1.2 A relação entre o lúdico e a pedagogia	22
1.3 Atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças	29
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	34
3. ANÁLISE DOS DADOS	36
3.1 A Brinquedoteca	36
3.2 O surgimento da Brinquedoteca	38
3.3 A Brinquedoteca do Centro de Educação como espaço lúdico	39
3.4 As concepções do(a)s estagiário(a)s acerca do lúdico na Brinquedoteca	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	58

O presente estudo fundamenta-se na ideia de investigar a ludicidade proporcionada no espaço da Brinquedoteca do CE e a sua relação para o desenvolvimento infantil, tendo como tema a importância do lúdico na Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB, localizada na Cidade Universitária, em João Pessoa – PB.

Entendemos que a ludicidade está diretamente ligada aos aspectos cognitivo, afetivo e social das crianças e que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras também contribuem para a aprendizagem das mesmas.

Como problema a ser investigado, levantamos a seguinte questão de pesquisa: Na concepção das estagiária(o)s até que ponto a ludicidade que é oportunizada no trabalho da Brinquedoteca contribui para o desenvolvimento das crianças que são atendidas nesse espaço?

Para a busca de resposta à questão acima apresentada, lançamos outras questões norteadoras, quais sejam: Como e por que as atividades lúdicas promovem o desenvolvimento das crianças? Quais atividades lúdicas desenvolvidas no trabalho da Brinquedoteca que as tornam tão importante, para contribuir no desenvolvimento das crianças?

Delineamos também as seguintes hipóteses, "que" ao final da pesquisa serão retomadas.

- As crianças que são atendidas na Brinquedoteca são estimuladas através da ludicidade aprimorando o seu desenvolvimento.
- As atividades lúdicas realizadas no espaço da Brinquedoteca são satisfatórias para promover o desenvolvimento das crianças e tornar a aprendizagem mais prazerosa e significativa.

Nessa pesquisa perseguiremos o seguinte objetivo geral: analisar a ludicidade desenvolvida na Brinquedoteca como campo de pesquisa e a sua relação no desenvolvimento da criança a partir do trabalho que é realizado na Brinquedoteca. Numa tentativa de dar conta do nosso objetivo geral, pautaremos nossa investigação com base em alguns objetivos específicos, tais como: compreender como o lúdico atua no desenvolvimento da criança; refletir sobre a intervenção do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da criança; discutir o trabalho da Brinquedoteca do

CE como um espaço de ludicidade vivo e estimulador do desenvolvimento das crianças.

Para os estudiosos da área, a ação lúdica traz a possibilidade da criança interagir e compreender o pensamento e a linguagem do outro, no compartilhamento das diversas situações do cotidiano, construindo dessa forma, valores como autonomia, cooperação e interação social, que muito contribuem para o seu desenvolvimento e construção do conhecimento da criança.

Essa pesquisa pretende investigar o quanto o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável no desenvolvimento e na vida das crianças. Investigará ainda em que medida o espaço da Brinquedoteca e o trabalho realizado na mesma é relevante para a formação das crianças que são atendidas, relacionando o “lúdico” e a brincadeira como elementos fundamentais no desenvolvimento da criança e conseqüentemente para propiciar a aprendizagem de acordo com o ritmo de cada criança.

O interesse em pesquisar o trabalho realizado no espaço da Brinquedoteca surgiu quando uma das autoras cursando a disciplina de Educação Infantil e também após a maternidade passou a observar a criança com “outro olhar”, sentindo também a necessidade de usufruir do espaço da Brinquedoteca para deixar o seu filho quando não tivesse com quem deixá-lo em casa. Dessa forma, poderia assistir às aulas a noite de forma tranquila sabendo que seu filho ficaria brincando e sendo bem cuidado na sua ausência. Atualmente, presenciamos estudantes do curso de Pedagogia e outros cursos, passando por situações semelhantes, presentes na sala de aula com suas crianças de colo ainda na fase de amamentação.

A pesquisa justifica-se pela necessidade de conhecermos a Brinquedoteca como espaço de atividades lúdicas influencia e contribui com o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Afinal, a ludicidade promove o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo, despertando na criança a interação com o outro e com o meio em que a mesma está inserida.

Enfim, o tema abordado é relevante para que se analise a ludicidade e o papel da Brinquedoteca do Centro de Educação. Bem como conhecer o que pensam as estagiárias (os) para que constatem se a ludicidade na concepção delas exerce um papel importante para o desenvolvimento das crianças que são atendidas. O interesse pela pesquisa surgiu da constatação de que havia uma necessidade da estudante de pedagogia, mãe, usufruir do espaço educativo da Brinquedoteca para deixar o(a)

seu(a) filho(a) e assistir às aulas principalmente no turno da noite, tendo a certeza de que a criança estaria brincando e sendo bem cuidada em sua ausência.

Para atingir os objetivos desejados em nosso trabalho, seguimos alguns critérios que foram construídos ao longo do caminho e previamente estruturados e organizados da seguinte forma:

Nas considerações iniciais destacamos a questão problematizadora da pesquisa, delineamos as hipóteses, as quais serão retomadas no final da pesquisa; destacamos os objetivos geral e específicos a serem atingidos, e por fim, justificamos a importância da ludicidade para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

No primeiro capítulo destacamos os tópicos que irão subsidiar o embasamento da fundamentação teórica a partir da análise dos participantes da pesquisa. Discutimos a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança; a relação entre o lúdico e a pedagogia; e, por fim, as atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças.

No segundo capítulo, enfatizamos os procedimentos metodológicos, local e sujeitos da pesquisa, bem como, o tratamento dos dados da pesquisa para posterior descrição, análises e discussão, conforme sugere a natureza do tipo de pesquisa selecionada – descritiva, exploratória, e cuja técnica utilizada na coleta de dados da pesquisa foi o questionário como subsídio para ilustrar as referidas análises dos participantes que colaboraram com esta pesquisa.

No terceiro capítulo focamos uma discussão sobre a Brinquedoteca do Centro de Educação como espaço de ludicidade, e concluimos este capítulo com a análise dos dados obtidos a partir das concepções dos participantes acerca do lúdico na Brinquedoteca acreditando dar um tratamento mais objetivo a nossa investigação.

E por fim apresentamos as considerações finais, onde são recapitulados todas as principais contribuições da pesquisa, a fim de se chegar a uma síntese e conclusão em relação aos problemas formulados, inclusive no que se refere a algumas sugestões para posteriores estudos na área da pesquisa em evidência.

Ressaltamos ainda a importância da pesquisa e a relevância das discussões no âmbito acadêmico, uma vez que a academia não pode se eximir do diálogo com as práticas político-pedagógicas no cenário lúdico da educação infantil, uma vez que, a educação infantil se constitui a base da formação sócio educacional de todo(a) cidadão(ã).

Esperamos que essas reflexões iniciais possam ser contempladas na elaboração deste estudo, que busca um novo caminho para reorientar as práticas lúdicas educativas.

1. LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM OLHAR PEDAGÓGICO

No presente capítulo discutiremos como os jogos, brinquedos e as brincadeiras influenciam na aprendizagem da criança e também pedagogicamente como as práticas lúdicas estimulam e contribuem para o desenvolvimento infantil.

1.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A palavra lúdico origina-se do latim ludos que significa brincar. Nesta 'Atividade' estão incluídos os jogos, divertimentos, brincadeiras, brinquedos, entre outros elementos. Olhando pedagogicamente, o lúdico não pode ser visto apenas como uma diversão, mas como uma oportunidade de aprendizagem, ampliação e concepção do mundo em volta da criança. Enquanto recurso pedagógico, o lúdico, deve ser visto pelo professor de forma planejada, como afirma Almeida (1994), o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica está garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo.

Preparação e planejamento são palavras-chave para incorporar brincadeiras e jogos na prática pedagógica; isto requer do professor um olhar pedagógico para quais estratégias de ensino-aprendizagem poderá desenvolver para as diferentes atividades lúdicas levando em consideração as faixas etárias, experiências, histórias de vida, e concepções de mundo inerente a cada ser humano para tornar o processo da aprendizagem significativo.

Nesse contexto, trazer a ludicidade para dentro da sala de aula requer do professor(a) auto-confiança, humildade, equilíbrio, responsabilidade e competência. Luckesi (2005), enfatiza que a ludicidade exige uma pré-disposição de cada pessoa envolvida na relação de troca de saberes e o que mais a caracteriza é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos, ou seja, a experiência lúdica como uma experiência interna do sujeito que a vivencia.

É essencial para o professor ter uma visão clara da importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança do jovem e do adulto e, principalmente, entender que se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer e conseqüentemente desenvolver uma prática pedagógica prazerosa em sala de aula.

A psicologia educacional explica que a medida que a criança avança em sua idade, também avança seu desenvolvimento motor, mental e social e, conseqüentemente, as atividades lúdicas apresentam mudanças significativas, tanto no tipo de brinquedo quanto nos objetos com que brinca. Se no primeiro ano de vida a criança brinca com seu próprio corpo e mostra prazer nos brinquedos motores e sensoriais, após o terceiro ano, brinca imitando atividades, se utiliza de brinquedos de representações de papéis e de construção, a exemplo dos bloquinhos de madeira. Já na fase escolar de primeiro grau a criança torna-se apta a obedecer regras e portanto, a brincar em grupo com outras crianças.

Dessa forma, a atividade lúdica representada por jogos e brincadeiras, desenvolve o aprendizado da criança e se apresenta como uma ferramenta para seu desempenho e desenvolvimento integral. É importante ainda, ressaltar os três elementos lúdicos essenciais para o desenvolvimento da criança: o jogo, o brinquedo e a brincadeira, conceitos ainda imprecisos no Brasil.

Segundo os estudos de Kishimoto (2007), o brinquedo, difere do jogo pela ausência de regras estabelecidas, é a representação de algo, substituí um objeto real para manipulação e, dessa forma, supõe uma relação íntima com a criança, enquanto que a brincadeira é a ação lúdica em si que a criança desempenha ao mergulhar no seu mundo de fantasia, imaginação, dramatização, faz de conta.

Bomtempo (2007) exemplifica que é muito comum crianças que brincam montadas em uma vassoura, imaginando estar cavalgando. Dessa forma, a criança vai construindo os caminhos para expressar seus sonhos e fantasias de acordo com os seus desejos.

Ainda, para Kishimoto (2007), é importante considerar as referências de Gilles Brougère e Jaques Henriot para identificar os três níveis de diferenciação que o jogo pode ter.

O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social	Um sistema de regras	Um objeto
Nessa concepção, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto. Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. Elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada tem a ver com a ordem do mundo.	Nesse caso, o jogo é constituído de um sistema de regras que permitem identificar diferentes, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. O xadrez tem regras explícitas: loto ou trilha. São as regras do jogo que distinguem, por exemplo, jogar buraco ou tranca, usando o mesmo objetivo.	Aqui se refere ao jogo enquanto objeto. O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. O pião, confeccionado de madeira, casca de fruta ou plástico, representa o objeto empregado na brincadeira de rodar pião.
O jogo, enquanto fato social, assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É esse o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.	Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica.	

Fonte: Kishimoto (2007, p. 16-17).

Dessa forma, o significado do jogo é atribuído levando em consideração fatores culturais, as regras estabelecidas e o simples objeto considerado. Na teoria de Huizinga (1951), citado por Kishimoto (2007, p. 23), ele defende a liberdade e espontaneidade da criança ao jogar e afirma que a criança joga buscando o lúdico.

No que se refere ao jogo, proporciona vários benefícios à criança: além de momentos de alegria, diversão, responsabilidade e compromisso, a criança passa a compreender que as regras existem e todos concordam a respeito delas, porém, num estágio mais elevado, elas passam a compreender que essas regras poderão ser mudadas, se todos concordarem.

Dessa forma, a ludicidade apresenta grandes benefícios para o desenvolvimento da criança, amplia sua vontade de aprender, é uma necessidade básica na vida do ser humano em todas as idades, não pode ser vista apenas como divertimento, mas como elementos fundamentais para o desenvolvimento do raciocínio, criatividade, interação e socialização com o próximo.

Na educação, o lúdico é uma ferramenta que pode dar mais vida e prazer ao desenvolvimento infantil. É notório que é por meio do brincar livre e exploratório que as crianças aprendem algo nas diversas situações do cotidiano, brincam com o seu

imaginário, fantasiam, interagem, criam novas possibilidades, aprendem a lidar com as emoções, criam as condições de aprendizagem e sociabilidade, equilibram o seu mundo cultural construindo sua identidade, personalidade e marca pessoal. Piaget (1998), esclarece que o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas e formas diferentes de brincar.

Nesse contexto, Sarmiento (2003), enfatiza que a natureza interativa do brincar constitui um dos elementos básicos das culturas da infância, e dessa forma, o brincar é uma ação humana que diz respeito tanto às crianças quanto aos adultos e trata-se de uma de suas ações sociais mais significativas, pois as crianças fazem de suas brincadeiras sua ação mais séria. O referido autor ainda ressalta a importância de resgatar as brincadeiras infantis uma vez que, a mídia e o mercado de produtos culturais para a infância estão evidentemente tomando conta do espaço da cultura lúdica da criança, ao substituir os brinquedos tradicionais por brinquedos industriais e tecnológicos.

A utilização e prática das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC cresceu significativamente com o aumento das TIC nas escolas, nas universidades, nas empresas. Todos esses aparatos tecnológicos afastam cada vez mais as crianças e adolescentes das brincadeiras infantis, brincadeiras de rua, rodas de conversa, visitas aos amigos e familiares, leituras de histórias em quadrinhos, entre outros. Muitas vezes os pais não têm o poder aquisitivo para possuírem um computador ou videogames em casa, mas, isto não interfere que os filhos façam uso destes em casas de amigos ou em lan houses, etc.

Com o surgimento das TIC o ensinar e o aprender exigem novos cenários educativos que comprometem as brincadeiras infantis, dessa forma, a Brinquedoteca precisa estar sempre atualizada com uma variedade de brinquedos incluindo os tecnológicos para acompanhar a cultura lúdica no contexto do mundo informatizado em que vivemos, mas com o discernimento de que estas ferramentas são tecnologicamente interativas e comunicativas, mas mesmo assim, são solitárias, então como superar essa solidão e viver a emoção através das brincadeiras, jogos e atividades lúdicas, eis a questão a qual poderemos fazer uma reflexão.

Nesse sentido, surge a necessidade de uma prática pedagógica que resgate a ludicidade, o diálogo, o respeito e atenção ao outro diante de uma realidade que está sendo historicamente desgastada, desacreditada e muitas vezes desrespeitada por

educadores e educandos influenciados pela sociedade da informação e da comunicação e pelos interesses das classes dominantes com comportamentos individualistas.

O processo de interação e comunicação no espaço educativo não depende de máquinas e sim de uma equipe pedagógica comprometida, que leve em consideração a personalidade pertinente a cada ser humano bem como seus estilos de aprendizagem, por exemplo, a criança tímida, a participativa, aquela com deficiências de aprendizagem, a mais ousada, a mais dedicada, entre outras, cada uma com suas características próprias.

O uso do computador na escola se tornou um desafio e, ao mesmo tempo, gerou mudanças significativas na concepção de ensino e aprendizagem. Conforme observa Ponte (1992), o computador por si só pode ser tanto uma contribuição positiva como negativa para o processo de ensino-aprendizagem, dependendo da forma como for utilizado. É preciso que haja uma mudança de atitude, de postura intelectual e metodológica na concepção de ensino e de aprendizagem. Como afirma Ripper (1996, p. 58):

O que é necessário é uma mudança na própria estrutura do ensino (...). Para isso, é necessário preparar o professor para assumir uma nova responsabilidade como mediador de um processo de aquisição de conhecimento e de desenvolvimento da criatividade dos alunos. Introduzida neste contexto, a tecnologia pode ser uma ferramenta valiosa, facilitando esta intermediação e um atendimento mais individualizado, e ajudando a remover barreiras ao processo de descoberta e ao acesso ao conhecimento.

É consenso que o comportamento da sociedade mudou devido as influências tecnológicas e que o currículo na escola precisa ser retrabalhado constantemente, de acordo com a velocidade requerida pelos novos processos de formação. Nesse contexto, o diálogo entre a família e a escola é essencial para a formação cidadã e para equilibrar o que de melhor a tecnologia pode oferecer com hábitos saudáveis, práticas esportivas e atividades lúdicas e prazerosas. O papel do diálogo é tão importante para a interação na escola que Paulo Freire (1980) propõe uma concepção dialógica de ensino, colocando o diálogo como uma forma de conscientização e libertação crítica.

De acordo com Puga e Silva (2008), as Brinquedotecas, em sua estrutura física e social têm como principal objetivo promover o desenvolvimento de atividades

lúdicas, o empréstimo de brinquedos e jogos educativos. Cabe aos educadores um olhar pedagógico para resgatar a Brinquedoteca enquanto espaço da criança para a brincadeira, desenvolvida com espontaneidade e exercida com a liberdade inerente a todo ser humano. Em qualquer idade as pessoas precisam exercer sua capacidade para atividades lúdicas, e a Brinquedoteca pode ser o ambiente ideal para estimular a ludicidade e o prazer de brincar.

Dessa forma, os objetivos educacionais precisam estar em consonância com os recursos utilizados. Faz-se necessário avaliar as possibilidades e os limites de cada material utilizado considerando sua adequação ao que está sendo proposto, tendo em vista uma aprendizagem mais significativa no processo educativo e que atenda aos diferentes estilos de aprendizagem do aluno.

A teoria de Vygotsky (1978) aponta a importância do ato de brincar na constituição do pensamento da criança, o brincar das crianças é imaginação em ação. Assim, a atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento das crianças porque as liberta de situações difíceis e de ações que devem ser completadas, não pela ação em si, mas pelo seu significado.

Neste sentido, acreditamos que quando a criança cria situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato e novos significados acontecem nessa interação dialética sujeito/meio social e objeto. Dessa forma, o ato de brincar é tão importante no processo de desenvolvimento da criança que Vygotsky (1978) definiu o conceito de Zona de desenvolvimento potencial ou proximal para explicar o que uma criança é capaz de fazer com o auxílio de pessoas mais experientes. Por outro viés, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil afirma que:

Para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL, RCNEI, 1998, p. 27).

E nesta visão, segundo a qual o direito de brincar é uma questão legal e reconhecida por lei, podemos afirmar que o direito da criança brincar tem seu respaldo jurídico, e dessa forma deve ser promovido pelos educadores(as) no cotidiano da escola. A brincadeira, segundo Kishimoto (2007, p. 21),

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com jogo.

A brincadeira constitui parte integrante no processo de aprendizagem da criança, mas é importante ressaltar que, para se obter bom aproveitamento das brincadeiras, se faz necessário a criação de um ambiente adequado, espaço suficiente para fluir a criatividade, a imaginação e o faz de conta, com brinquedos diversos, variedade de cores, fantasias, espelhos, utensílios diversificados, caixas de tamanhos diferenciados, cordas, entre outros elementos para que a criança sinta-se a vontade em suas produções, criações e num ambiente favorável ao desenvolvimento da sua criatividade.

O aparecimento da criatividade necessita de fatores ambientais e organizacionais que favorecem o seu aparecimento. O papel do educador é fazer a mediação desse processo dando total liberdade para que a criança possa explorar em suas brincadeiras todas as possibilidades possíveis de imaginação, produção, criação, para que suas ideias possam fluir normalmente sem quebra do potencial criativo da criança.

Outro termo indispensável para a compreensão do campo lúdico é o brinquedo, considerado por Vygotsky (1978) como o principal meio de desenvolvimento cultural da criança. Através do brinquedo a criança assume e ensaia papéis, incorpora várias experiências sociais e culturais, e fazendo uso da imaginação pode transformar os objetos e as formas de comportamento produzido e disponibilizado em seu ambiente específico. Kishimoto (2007, p. 18) afirma que o brinquedo difere do jogo porque esse supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, é algo presente no lugar de algo. Podemos dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los (KISHIMOTO, 2007, p. 18).

Diferentemente do jogo, o brinquedo é um suporte para ser utilizado pela criança que vai ajudar no seu desenvolvimento físico e mental, possibilitar novas descobertas, dessa forma, possui uma relação mais íntima com o universo da criança. Conforme ressalta Kishimoto (2007, p. 18)

o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular.

É por meio do lúdico, que a criança percorre um prazeroso caminho em busca de sua aprendizagem, e o papel do educador é mediar esta conexão utilizando jogos e brincadeiras para tornar suas atividades pedagógicas lúdicas e prazerosas.

1.2 A RELAÇÃO ENTRE O LÚDICO E A PEDAGOGIA

Agir pedagogicamente, introduzindo atividades lúdicas na prática educativa, significa possibilitar a relação da criança com o seu mundo externo, possibilitar à criança formar conceitos, selecionar ideias, estabelecer relações, interações, fazer estimativas, explorar sua capacidade criativa, socializar-se, aprimorar suas habilidades. Tudo isso e muito mais pode ser introduzido através de uma brincadeira, um jogo, ou qualquer outra atividade que permita à criança interagir e desenvolver suas potencialidades. Assim, a educação lúdica é considerada como sendo uma proposta que visa à formação da personalidade, após passar pelas várias graduações da vida escolar. É na observação e mediação do professor e no comportamento das crianças ao brincar que surgem as estratégias mais adequadas para a intervenção pedagógica:

A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de educação infantil, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e ideias, da experimentação, da reflexão, da elaboração de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos etc. Para isso, o professor deve conhecer e considerar as singularidades das crianças de diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes, valores, crenças, etnias etc. das crianças com as quais trabalha respeitando suas diferenças e ampliando suas pautas de socialização (BRASIL, RCNEI, 1998, p. 30).

O lúdico é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e agir pedagogicamente introduzindo atividades lúdicas na prática educativa facilita a aprendizagem e os processos comunicativos no âmbito social e cultural do conhecimento, colabora para que a criança desenvolva uma aprendizagem significativa.

Nessa perspectiva, a teoria da Aprendizagem Significativa - AS, é uma tentativa voltada para a explicação de como se dá a aprendizagem cognitiva no contexto escolar. Nessa teoria, aprendizagem diz respeito à assimilação de significado (MOREIRA, 2001).

Para a Teoria Ausubeliana, o essencial no processo de ensino é a AS, isto significa que o material a ser aprendido precisa fazer algum sentido para a criança, e nessa visão, o fator mais importante de aprendizagem é o que ela já sabe. Para que a aprendizagem ocorra, conceitos relevantes e inclusivos devem estar claros e disponíveis na estrutura cognitiva da criança.

Dessa forma, a aprendizagem ocorre quando uma nova informação ancora-se em conceitos ou proposições relevantes preexistentes. Neste processo a nova informação interage com uma estrutura de conhecimento específica, a qual Ausubel define como conceitos subsunçores, e enfatiza a necessidade de oferecer uma educação que faça sentido para a criança levando em consideração os conceitos já existentes na sua estrutura cognitiva. Para que a A.S. se realize são necessárias duas condições: 1ª) disposição do aluno para aprender; 2ª) material didático estruturado de maneira que apresente significado para a compreensão dos conceitos a serem construídos pelo aluno. Ausubel privilegia o conhecimento prévio ou a interação entre o que o aluno já sabe com aquilo que deseja aprender.

Para Ausubel, aprendizagem significa organização e integração do material na estrutura cognitiva. A estrutura cognitiva entendida como estrutura hierárquica de conceitos que são abstrações da experiência do indivíduo. Para que novas ideias sejam aprendidas é necessário que os conceitos mais relevantes estejam claros e disponíveis na estrutura cognitiva, para que haja uma ancoragem de novas ideias e conceitos. Essa assimilação pressupõe a disposição da criança em relacionar o material a ser aprendido de maneira substantiva e não arbitrária, pois, não haverá A.S. se houver o propósito de memorizar esse material ao invés de apreendê-lo significativamente.

Ainda nessa perspectiva significa que educar ludicamente é o oposto da concepção de que aprender é memorizar mecanicamente e, acumular conhecimentos. É conceber a escola como um local de alegria, felicidade, afetividade e atividades prazerosas. Lembrando as palavras de Freire (2004, p. 23), "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção". De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p. 23),

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, RCNEI, 1998, p. 30).

Desta forma, as atividades lúdicas possuem características específicas e trazem grandes contribuições para o desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões, para formar seus conceitos e conhecer o mundo a sua volta. Podemos caracterizá-las parafraseando da seguinte forma: o **Desenho**, como uma forma de expressão ou representação de um tema real ou imaginário, desenvolve a coordenação motora e visual, o conhecimento das cores e suas combinações, tonalidades e organização no papel; a **Modelagem**, consiste na realização do traçar, delinear, reproduzir contornos e fazer modelos, importante para desenvolver a coordenação motora e estimular a formação de noções de peso, massa, volume e forma; a **Construção**, consiste na forma de ação e criatividade, a arte de construir algo, estimula as noções de tamanho, superfície, forma, peso, volume, quantidade e equilíbrio; a **Dramatização**, ato de tornar dramático, interessante ou comovente, proporciona à criança a oportunidade de resolver conflitos íntimos, experimentar papéis e dar vazão aos sentimentos; a **Pintura**, ato de representar com os dedos ou as mãos, figuras, traços ou cores, desenvolve a coordenação motora, visual-motora, a harmonia; o **Recorte e colagem**, atos ou efeitos de recortar e colar, desenvolve a coordenação motora, visual e os movimentos das mãos e dos dedos. Dessa forma, por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz, elabora e reelabora as diversas situações vividas em seu cotidiano.

O **jogo** como **atividade lúdica** pode ser visto como a forma mais espontânea da criança entrar em contato com a realidade, como uma forma de resolver os problemas do cotidiano, como atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, que definem a perda ou o ganho. Conforme, Piaget (1998) os jogos são essenciais na vida da criança e podem ser estruturados basicamente em três formas de assimilação. Eles podem ser de exercício, símbolos e regras. O jogo de exercício, aquele que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, possibilita a

aprendizagem através da observação e experiência. O jogo simbólico constitui uma ferramenta ideal para criação da fantasia, autonomia, criatividade, exploração de significados e capacidade imaginativa da criança. O jogo de regras, como o próprio nome diz, requer regras e pessoas para jogar, tem objetivos a serem alcançados, um jogador só pode jogar após a jogada do outro e tem como uma das características a competição.

Nessa perspectiva, trabalhar a ludicidade dentro do espaço educativo requer do professor autoconfiança e acreditar que o lúdico precisa estar presente no seu planejamento pedagógico para um melhor aprendizado e resultados positivos ao longo da vida, ou seja, de zero a cem anos. Por isto, é de fundamental importância uma reflexão crítica do binômio lúdico/pedagogia, pois sem essa relação a criança não desenvolve sua curiosidade, capacidade de (re)construir, refazer, aprender, recriar, desenvolver o potencial de criatividade, de suma importância para o desenvolvimento da espécie humana. É notório que a criatividade constitui o alicerce no processo de evolução da criança, ao lado da inteligência e curiosidade. Conforme Alencar (1995, p. 85), a criatividade pode ser compreendida como a atividade que está relacionada com “os processos de pensamento que se associam com a imaginação, o insight, a invenção, a intuição, a inspiração, a iluminação e a originalidade”.

Dessa forma, é importante para os pais e professores estimularem desde cedo, a criatividade da criança, promover sua curiosidade e imaginação deixando-a construir e vivenciar seu mundo de fantasia. Na concepção freireana, sem esta curiosidade é impossível sintonizar prática e teoria de forma dialética, numa prática com perspectiva democrática do conhecimento.

Um dos desafios das escolas de educação básica e infantil é produzir uma nova forma de educar as crianças nos espaços educacionais, garantindo e mantendo o compromisso com a infância e adolescência, tanto na organização desses espaços, como na prática pedagógica, observando as características das crianças no que se refere à ludicidade, ambiente propício, estética, ética, elementos importantes nessa fase da vida. Lembrando Freire (1996, p. 109) “o espaço pedagógico é um texto para ser constantemente lido, interpretado, escrito e reescrito.” E não podemos pensar que a prática educativa resume-se a mera transmissão de saberes, elaboração de atividades e o cumprimento de tarefas e cronogramas. Para Freire (2004, p. 143) “a prática educativa é tudo isso: afetividade, alegria, capacidade científica, domínio técnico a serviço da mudança ou lamentavelmente da permanência do hoje”.

Sintonizar o lúdico e a pedagogia, introduzindo atividades lúdicas na prática educativa, significa possibilitar a relação da criança com o seu mundo externo, estabelecer relações, interações, explorar sua capacidade criativa, socializar-se. Pode ser introduzida através de uma brincadeira, um jogo, ou qualquer outra atividade que permita a criança interagir e desenvolver suas potencialidades. O lúdico desperta o interesse das crianças, faz-se indispensável relacionar o lúdico às atividades escolares como recurso estimulador da aprendizagem, no qual a criança sintá-se instigada a interagir com esses materiais pedagógicos, que têm como finalidade o desenvolvimento do educando. Essas atividades podem ser aplicadas nas diversas faixas etárias conforme suas reais necessidades, para que de forma prazerosa possa gerar o seu equilíbrio afetivo, o desenvolvimento de suas habilidades intelectivas, de autocontrole e auto-realização.

A relação entre a pedagogia e o lúdico encontra-se na forma como o professor faz a ponte entre a teoria e a prática pedagógica, na sua metodologia em sala de aula, utilizando-se de uma postura lúdica, na qual se faça presente as características do lúdico em si, ou seja, quando no seu modo de ensinar e na seleção dos conteúdos apresentados ele reconhece a importância da ludicidade.

A título de exemplo, relatamos uma experiência de atividade lúdica intitulada “*Desafio de Colaboração*” vivenciada por uma das autoras deste trabalho enquanto cursista do “*Curso de Especialização em Design Instrucional para EAD Virtual*”, realizado na Universidade Federal de Itajubá – Estado de Minas Gerais – Pólo de Bicas (2008/2009).

A referida atividade tinha como objetivos evidenciar a importância da comunicação e colaboração na construção de uma história; incentivar a interação para o cumprimento da atividade em determinado prazo; desenvolver a percepção da responsabilidade com a construção coletiva; criar um ambiente interativo e estimular a criatividade, coerência e o raciocínio.

Vale ressaltar que esta é uma técnica própria para convivência grupal e socialização a qual podemos trabalhar atividades lúdicas desenvolvendo o potencial criativo das crianças, jovens e adultos.

Como se tratava de um curso à distância, a tarefa solicitada foi a seguinte: criar uma história, no Fórum de Discussão, com a participação de todos os integrantes do seu grupo. Cada cursista deve ficar bem atento ao desenvolvimento da história para

não perder o fio da meada, com uma seqüência lógica, não desviar do assunto, até que todos participem e deem um desfecho interessante e surpreendente à história.

É importante enfatizar que, enquanto o colega não postar sua contribuição, o próximo da lista não poderá inserir nada. Cada integrante do grupo deverá postar sua contribuição somente uma vez e terá que respeitar a ordem definida pelo líder do grupo para postar sua colaboração, o último integrante da lista terá que encerrar a história.

Para realização desta tarefa com eficiência, a turma foi dividida em 03 grupos de 10 (dez) e um grupo de 9 (nove) componentes, tendo em vista 39 participantes.

Foram dadas duas situações–problema, onde cada grupo deverá escolher somente uma e construir uma história relacionada ao tema de estudo, empregando os conhecimentos trabalhados durante o curso. Vejamos um pequeno trecho descrito abaixo acerca da situação 01.

Situação 01:

Era uma quinta-feira, do mês de fevereiro...

Estavam todos da Equipe da EAD da UNIFEI trabalhando, quando toca o telefone e...

Triiimm ...

Era uma quarta-feira do mês de fevereiro, estavam todos da Equipe da EAD da UNIFEI trabalhando, quando toca o telefone e do outro lado da linha é o coordenador do curso de Física, que será iniciado em março no pólo de Bicas, dizendo que acaba de receber uma matrícula de um aluno que tem deficiência visual **(Cursista 01)**

Imediatamente uma reunião com toda a equipe foi convocada. Era necessário começar a agir. Não diria que a situação era difícil, era apenas uma novidade, um desafio. Toda a equipe conhecia as necessidades dos PNE's, conhecia-se muito sobre o uso de tecnologias de informação e comunicação, mas nenhum participante da equipe tinha trabalhado na prática no desenvolvimento de cursos com acessibilidade para um deficiente visual. Todo o conhecimento era meramente teórico. Muitas possibilidades poderiam ser desenvolvidas. Pois, qual seria a metodologia adequada para que o PNE pudesse ter uma aprendizagem satisfatória? Que tipo de tecnologia assistiva poderia ser usada? Seriam necessárias adaptações? Quais os softwares poderiam ser usados? Como desenvolver inclusão e acessibilidade? **(Cursista 02)**

Iniciava-se um momento de grande expectativa. Era preciso, agora mais do que nunca a mobilização de toda a equipe na seleção e preparação do material para o trabalho com os PNE's. Embora o desafio fosse grande, a vontade de desenvolver um bom trabalho também era. E assim todos sem exceção se dispuseram para desenvolver um trabalho de excelência **(Cursista 03)**

A primeira tarefa da equipe, escolher o público alvo dentro do universo dos PNE's, para isso a equipe foi dividida em pequenos grupos. Cada um ficou responsável pela análise e estudo dos casos e apresentação das possíveis ferramentas **(Cursista 04)**

Imediatamente as equipes começaram a perceber que só os conhecimentos teóricos não bastavam, era necessário um conhecimento mais amplo das dificuldades que enfrentam as PNE's, foi aí que cada grupo decidiu buscar informações em instituições especializadas no atendimento dessas pessoas. O grupo responsável pela análise dos casos de pessoas com necessidades visuais decidiu fazer uma visita à Associação dos Cegos, uma Instituição da cidade de Juiz de Fora, e tamanha foi à surpresa do grupo ao se dar conta do potencial, da capacidade, da sensibilidade que possui as PNE's **(Cursista 05)**

Assim, com a falta de alguns da equipe, por alguma razão estão atrasados... os presentes decidiram adaptar atividades com Softwares que incluem as pessoas com deficiência. O Falador¹ será o principal, mas poderemos usar outros recursos. Partimos, em equipe, com divisão de tarefas para analisar as possibilidades de oferecer aos alunos atividades atraentes e adequadas para a turma **(Cursista 06)**

Para o sucesso de uma equipe o trabalho deve ser interativo e colaborativo. Aproveitando a criatividade de todo o conhecimento adquirido em cursos de especializações (equipe multidisciplinar) e a pesquisa anterior em loco, passaram a criar possibilidades pedagógicas que viabilizassem a adaptação de PNE's no curso de Física. Sendo assim realizaram os seguintes passos: **(Cursista 07)**

Primeiramente, fizemos uma entrevista com todos os alunos sobre quais dificuldades eles tinham em relação ao entendimento de física. E verificamos que as dificuldades inicialmente era a compreensão dos problemas, ou seja, interpretação e em seguida a resolução, ou seja, base em Matemática. Então convocamos um professor de Matemática, um de Física, um professor de Língua Portuguesa, um pedagogo, um web designer e um DI, para que todos juntos criássemos atividades lúdicas através de um software que atendesse aos alunos PNE's, afim de que pudéssemos solucionar os problemas apresentados por eles e o resultado depois de muito trabalho e esforço foi **(Cursista 08)**

Um sucesso, pois conhecendo cada um e diagnosticando uma forma de superar estas barreiras, todos os profissionais envolvidos juntos com os alunos conseguiram através da união, carinho e força de vontade criar um espetacular trabalho, mostrando que quando realmente se quer abraçar uma causa com empenho e qualidade não poderia dar outro resultado **(Cursista 09)**

Como posto anteriormente, esse foi apenas o relato de uma atividade vivenciada por uma das autoras deste trabalho e que poderá muito bem ser adaptada para aplicação em sala de aula presencial ou em outros espaços educativos de forma lúdica, interativa, colaborativa e prazerosa.

¹ É um sistema auxiliar ou prótese para comunicação que viabiliza a absorção de informação pelos portadores de necessidades visuais, utiliza sintetizador de som que converte o texto digitado em áudio. Possui a imagem de uma “boca animada” que faz os movimentos correspondentes aos sons e tem função de leitura labial.

Dessa forma, a criança passa a estimular de forma espontânea sua curiosidade e criatividade, construindo o conhecimento de forma prazerosa e significativa, tornando-se o sujeito da aprendizagem. Através de uma aula lúdica é que se estimula o desenvolvimento do potencial criativo, e não apenas a produção ou reprodução de conteúdos pré-estabelecidos para simples cumprimento de atividades obrigatórias, e a criança torna-se sujeito do processo no qual pedagogicamente falando é despertado o desejo de aprender de forma alegre, prazerosa, estimulando a curiosidade.

Partindo desse contexto, e de acordo com os estudos acerca da ludicidade, pode-se dizer que a educação lúdica muito vem contribuindo com a aprendizagem das crianças no âmbito escolar em qualquer faixa etária.

1.3 ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

Acreditamos que a presença do lúdico no processo escolar é essencial para despertar nas crianças e adolescentes o gosto pelos desafios e criatividade, daí a importância de colocar em prática tendo em vista uma aprendizagem prazerosa e significativa para a formação e desenvolvimento do ser humano. O lúdico está presente nas diversas situações do nosso cotidiano, a exemplo dos jogos de tabuleiros, jogos de memória, jogos de cartas, palavras-cruzadas, entre outros, que nos acompanha por toda a vida apesar de ser mais discutido e relacionado com a fase infantil.

Nesse contexto, é importante despertar (o)(a) educador(a) para utilização dos recursos pedagógicos com atividades lúdicas mais interativas possíveis e inseri-las em seu planejamento pedagógico para que as crianças possam desenvolver sua personalidade e provocar um maior interesse pelas atividades escolares, construir o raciocínio de forma interativa, descontraída e prazerosa.

Com as atividades lúdicas, espera-se da criança o desenvolvimento da sua coordenação motora, da expressão corporal e a interação com os objetos e conteúdos a sua volta desenvolvendo seu potencial criativo, fantasioso e imaginário e por conseguinte uma melhor realização do processo ensino-aprendizagem. Assim, (o)(a) educador(a) torna seu trabalho mais eficiente e produtivo principalmente na tentativa de alcançar uma aprendizagem significativa.

Para Almeida (1994), a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira ou diversão. Ainda para este autor, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão. Trabalhar com atividades lúdicas permite aos alunos:

- ▶ Desenvolver a criatividade, imaginação e a sociabilidade;
- ▶ Reforçar os conteúdos lecionados;
- ▶ Reforçar o respeito pelas regras, colegas e professores;
- ▶ Aceitar diferentes opiniões;
- ▶ Adquirir novas competências e habilidades;
- ▶ Reforçar os laços com os seus companheiros, coesão grupal;
- ▶ Saber lidar com os resultados (principalmente quando se perde ou erra);
- ▶ Tornarem-se mais seguros e confiantes;
- ▶ Serem mais espontâneos (o lúdico é inerente à condição humana) e uma maior e melhor integração quer na turma, quer na escola.

Sabe-se que a aprendizagem muitas vezes depende do interesse e motivação do(a)s discentes, e dessa forma, existem várias alternativas para se introduzir atividades lúdicas no contexto da sala de aula, todavia isto requer uma predisposição e co-responsabilidade por parte dos(as) discentes para obtenção e desempenho de resultados satisfatórios.

São diversas as formas de expressão das atividades lúdicas básicas, tais como: desenho, modelagem, construção, dramatização, pintura a dedo, pintura com pincel, recorte, colagem, jogos didáticos, jogo de azar, danças, modelagem, música, brincadeiras, recreação, fantoches, leitura, passeios, softwares educativos, entre outras, cada uma com suas especificidades, conceitos e características próprias. Para

Kishimoto (2007), o ato de brincar apresenta duas dimensões que merecem destaque. A dimensão lúdica, onde a criança é quem escolhe a brincadeira de forma livre e espontânea, que pode ocorrer de forma prazerosa ou não em sua forma de interação com o meio a sua volta. Na dimensão educativa, onde é o adulto quem direciona a brincadeira com um objetivo específico a ser alcançado para a construção do conhecimento.

Vale ressaltar que o mais importante é a forma como é feita a mediação dessas atividades no contexto curricular, as estratégias utilizadas para concretizar os objetivos propostos e garantir uma aprendizagem significativa para a criança, que estimule sua autonomia na construção da aprendizagem. Isso requer do educador, um olhar de professor mediador, ou seja, aquele que oportuniza à criança desenvolver sua autonomia propondo jogos e brincadeiras, de forma lúdica e prazerosa, na busca da aprendizagem e de acordo com o desenvolvimento cognitivo da criança. A esse respeito Fonseca (1998) posiciona-se com clareza, enfatizando que o desenvolvimento de uma criança é inseparável do desenvolvimento cognitivo dos seus mediadores, sejam eles, pais, médicos, professores ou psicólogos.

A título de sugestão de atividade, relatamos uma recente experiência de atividade lúdica sobre o TANGRAM, realizada em maio do corrente ano, com as crianças e jovens com deficiências na Associação Pestalozzi, situada na Avenida Ranieri Mazzilli no Cristo Redentor, em João Pessoa.

O TANGRAM é um antigo quebra-cabeça de origem chinesa, que pode ser utilizado pedagogicamente no trabalho com as crianças portadoras de deficiências ou não, para criar diferentes imagens e contar histórias, explorar formas, tamanhos, texturas, estimular o desenvolvimento da imaginação, atenção, concentração, identificar cores, construir formas geométricas e habilidades matemáticas, possibilita também um trabalho colaborativo.

O TANGRAM é formado por 07 (sete) peças: 2 (dois) triângulos grandes, 1 (um) triângulo médio, 2 (dois) triângulos pequenos, 1 (um) paralelogramo e 1 (um) quadrado. Com esses simples elementos podemos formar infinitas figuras humanas, de animais, entre outros objetos diversos para explorar as habilidades de criatividade da criança, jovem e adolescente.

Para isto, utilizamos alguns recursos didáticos tais como: cartolinas, papéis coloridos tipo A4, papel EVA, tesoura, cola, régua, lápis de escrever tipo grafite, entre

outros necessários para a confecção do mural e seguimos algumas etapas a seguir para execução desta atividade:

- ▶ 1ª Etapa: Apresentar o TANGRAM e deixar que as crianças explorem livremente suas peças e montem as figuras que quiserem. Conversar sobre a sua origem e curiosidades a respeito;
- ▶ 2ª Etapa: Montar algumas figuras utilizando-se das sete peças componentes do Tangram;
- ▶ 3ª Etapa: Fazer a montagem de um mural e postar em lugar visível para apreciação de toda comunidade escolar.

Vale ressaltar a importância de avaliar continuamente a interação do grupo, a participação e a cooperação das crianças durante a atividade, bem como, o envolvimento e desempenho realizado na atividade proposta.



Foto 01: Atividade Lúdica: Associação Pestalozzi (maio/2016)



Foto 02: Atividade Lúdica: Associação Pestalozzi (maio/2016)

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Segundo Demo (1995) a ciência vive do desafio constante de descobrir a realidade que se descobre e se esconde, simultaneamente, e qualquer conhecimento é apenas um recorte da realidade. Assim, realizar uma pesquisa significa desfazer a aparência visível, observável, para surpreender a realidade por trás disso. Ainda de acordo com Demo (1995, p.11), metodologia “significa, na origem do tema, estudo dos caminhos, dos instrumentos usados para se fazer ciência”. Nesse sentido não está restrita apenas aos métodos e técnicas utilizados na pesquisa, pois envolve também “a intenção da discussão problematizante”.

A investigação trata-se de um estudo empírico, pautou-se em visitas à Brinquedoteca e aplicação de questionário a onze estagiário(a)s da Brinquedoteca, para saber suas concepções acerca do papel do lúdico para a educação infantil, como ele atua no desenvolvimento da criança e como o espaço da Brinquedoteca pode desenvolver a prática da ludicidade.

Realizamos um estudo de caso, que segundo Yin (2005), trata-se de uma forma de pesquisa investigativa de fenômenos atuais dentro de seu contexto real, em

situações em que os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente definidos. Esse método como outras estratégias de pesquisa, representa uma maneira de investigar um tópico empírico seguindo um conjunto de procedimentos pré-especificados, dessa forma, permite uma maior compreensão de uma realidade específica, investigar os elementos mais pertinentes e uma descrição dos seus pontos mais relevantes (YIN, 2005).

Conjuntamente, com o método descritivo-exploratório, pretendemos descrever o contexto cotidiano da Brinquedoteca para fazer uma avaliação, ainda que de forma descritiva, das situações vivenciadas pelos sujeitos da pesquisa.

Com base em questionamentos propostos aos sujeitos da pesquisa, buscamos discutir questões relacionadas ao brincar no ambiente da Brinquedoteca.

Após coleta das informações produzidas, deu-se continuidade à interpretação dos dados e, por fim, foi feita uma cuidadosa revisão do material para obter o resultado da pesquisa.

Faz-se necessário assinalar que a finalidade da pesquisa é buscar a descrição da realidade a ser estudada tal qual ela se apresenta, buscando entendê-la a partir da percepção daqueles que se dispuseram a responder, e do significado que ela adquire para os sujeitos envolvidos, no caso, os estagiário(a)s da Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB.

Na tentativa de dar conta do nosso objetivo geral que é analisar a Brinquedoteca como campo de pesquisa para a ludicidade e a sua relação no desenvolvimento da criança, pautaremos nossa investigação com base em alguns objetivos específicos, tais como: compreender como o lúdico atua no desenvolvimento da criança; refletir sobre a intervenção do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da criança; discutir o trabalho da Brinquedoteca do CE como um espaço de ludicidade vivo e estimulador do desenvolvimento das crianças.

Quanto ao ambiente da pesquisa, foi realizada na Brinquedoteca do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, localizada na Cidade Universitária, Campos I, João Pessoa - PB. Considerando os sujeitos da pesquisa, aplicamos o questionários aos estagiários(as) dos Curso de Pedagogia, Psicopedagogia e Terapia Ocupacional, período 2015.01 em torno de 11 participantes que se dispuseram a responder os questionamentos para posterior descrição e análise dos resultados.

No presente estudo, optamos pela coleta de dados primária, através da aplicação de questionário, que na argumentação de Gil (1994, p. 90) "entende-se um

conjunto de questões que são respondidas por escrito pelo entrevistado". Para Severino (2007, p. 125) "um conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo".

3. ANÁLISE DOS DADOS

3.1 A Brinquedoteca

A Brinquedoteca é um espaço destinado às crianças, onde as mesmas desenvolvem suas habilidades através dos jogos e também através da interação com outras crianças. Entende-se que Brinquedoteca:

É um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar. Quando uma criança entra na brinquedoteca deve ser tocada pela expressividade da decoração, porque a alegria, o afeto e a magia devem ser palpáveis. Se a atmosfera não for encantadora não será uma brinquedoteca. Uma sala cheia de estantes com brinquedos pode ser fria, como são algumas bibliotecas (CUNHA, 2010, p.36-37).

A Brinquedoteca é importante e contribui para o desenvolvimento cognitivo, motor. Através do brincar a criança expressa seus sentimentos, emoções e habilidades por meio da brincadeira, contribuindo também na socialização com os brinquedos e as outras crianças.

O espaço da Brinquedoteca vai muito mais além de um espaço para depositar brinquedos, a Brinquedoteca tem como objetivo principal estimular o brincar e oferecer variedades de brinquedos e brincadeiras num local organizado que atenda da melhor

maneira possível a todas as crianças em diferentes idades. A Brinquedoteca em si é um espaço de brincadeiras, mas com o intuito de desenvolver o cognitivo, estimulando através de jogos e brincadeiras.

Nesse contexto o espaço lúdico propicia momentos de exploração, de sentimentos, observações, imaginações e construção de normas, tornando concreta a resolução de conflitos que acometem através das brincadeiras. A Brinquedoteca deve ser vista não apenas como um espaço de brincadeiras, mas sim como mediador de aprendizagem.

De acordo com Puga e Silva (2008, p. 1), a Brinquedoteca contempla os seguintes objetivos educacionais:

[...] resgatar para o âmbito da escola o caráter lúdico das atividades pedagógicas; oferecer para a criança no seu espaço escolar uma variedade de brinquedos; estimular a interação entre pais e filhos por meio dos jogos; valorizar o ato de brincar, respeitando a liberdade, a criatividade e a autonomia, possibilitando assim a formação do autoconceito positivo da criança; resgatar a brincadeira na vida do educando para a salvaguarda infantil; permitir a liberdade conscientizar pais e professores sobre a importância do brinquedo para a criança e o significado que ele tem para o seu desenvolvimento afetivo, social, cognitivo e físico.

Desta maneira, este espaço de ludicidade vem se concretizando dia após dia, como espaço privilegiado para a criança vivenciar situações que ordenem o cumprimento de obrigações e deveres subjetivamente de acordo com a realidade contextualizada no espaço onde esteja estabelecida.

Quando a criança tem a oportunidade de conviver com outras crianças, elas se desenvolvem fisicamente e psicologicamente. Através dos jogos e brincadeiras as crianças sentem-se estimuladas a participar, interagir uma com as outras, constroem o respeito, aprendem a dividir e fazem amizades.

É de suma importância que a Brinquedoteca tenha um espaço físico adequado com brinquedos e materiais bastante diversificados, que levem em consideração as necessidades e as características do desenvolvimento infantil. É importante também que os brinquedos, os jogos e outros objetos estejam disponíveis ao acesso das crianças, a fim de estimulá-las a brincarem. A quantidade de brinquedos também deve ser suficiente para o número de crianças que são atendidas seja na escola ou em outro meio que se encontre. Segundo Santos (2002, p. 97).

Dependendo do local onde esteja instalada, seja num bairro, numa escola, num hospital, numa clínica ou numa universidade. Cada um desses ambientes tem a sua função definida e usam os jogos e brinquedos como estratégias para atingir seus fins, portanto cada Brinquedoteca apresenta o perfil da comunidade que lhe dá origem.

Através dos brinquedos, jogos e brincadeiras, a criança vai descobrindo e desenvolvendo suas aptidões para determinado jogo e brincadeira, como também a sua imaginação, criação, interação, descobertas do mundo real e imaginário.

Embora os brinquedos sejam a atração principal de uma Brinquedoteca, ela pode existir até mesmo sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados, isso dependerá do objetivo e necessidade apresentada pelo público a qual foi destinada.

3.2 O surgimento da Brinquedoteca

A primeira Brinquedoteca surgiu no ano de 1934, em Los Angeles, nos Estados Unidos, quando o dono de uma loja de brinquedos localizada próximo de uma escola percebeu que estava sendo roubado por crianças. Então o diretor da escola concluiu que as crianças estavam praticando furtos de brinquedos porque não tinham com que brincar. Com isso, iniciou-se um serviço de empréstimo de brinquedos. O serviço deu certo, existe até hoje e é chamado de *Los Angeles Toy Loan* (CUNHA, 2010).

No ano de 1963, em Estocolmo, na Suécia, a ideia de emprestar brinquedos foi se expandindo quando duas mães de crianças com deficiência criaram a primeira *Lekotek* (Brinquedoteca em sueco), com o propósito de orientar as famílias que tenham crianças com deficiência a estimular e brincar com seus filhos.

Em 1967, surge na Inglaterra, as *Toy Libraries* (“biblioteca” de brinquedos), as quais emprestam brinquedos para as crianças levarem para casa. Constituiu-se assim a concepção de Brinquedoteca que vem crescendo com uma diversidade de objetivos.

As Brinquedotecas surgiram no Brasil na década de 80, e nasceu com o desejo daqueles que, preocupados com a criança e seu desenvolvimento, viam no brinquedo um excelente companheiro e auxiliar no trabalho para com elas. Foi fundada por Nylse Helena da Silva Cunha, em 1984, a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABB), com o objetivo de fornecer assessoria para novos projetos e promover o intercâmbio entre as brinquedotecas já existentes, sendo seu principal canal de comunicação o noticiário “O Brinquedista”.

Em 1985, foi inaugurada a Brinquedoteca da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, pioneira no Brasil enquanto brinquedoteca em universidades, que além de propiciar às crianças o empréstimo de brinquedos, funciona também como laboratório de observação e pesquisa para estudantes de Pedagogia, Psicologia e áreas afins.

3.3 A Brinquedoteca do Centro de Educação/ UFPB como espaço lúdico

A Brinquedoteca da UFPB iniciou o seu trabalho em 2003, por iniciativa da Prof^a. Ms. Christina Maria Brazil de Paiva (a mesma atuava como coordenadora no Núcleo de Educação Especial – NEDESP, do Centro de Educação dessa instituição), juntamente com alguns profissionais que atuaram até 2011. Surgiu para acolher os (as) filhos (as) dos alunos, em especial do curso de Pedagogia, principalmente do turno noturno, que não tinham com quem deixar seus filhos, e então os levavam para sala de aula.

Após a aposentadoria da professora Christina Brazil, tornou-se coordenadora da Brinquedoteca a pedagoga e psicopedagoga Ms. Vera Lúcia de Brito Barbosa, a qual exercia funções no Núcleo de Educação Especial - NEDESP. Por sua vez, com a aposentadoria da professora Vera Brito, a Brinquedoteca tornou-se pertencente ao Centro de Educação, desvinculando-se do NEDESP.

Após a Brinquedoteca fazer parte do Centro de Educação, quem assumiu a coordenação foi o Prof^o Dr. Elydio dos Santos Neto, que em sua gestão coordenou o Projeto Brinquedoteca: Acolher, Brincar, Criar e Formar, como Projeto de Extensão, PROBEX 2011, que desde a sua criação tinha como objetivo apoiar os (as) alunos (as) dos cursos do turno noturno.

Após sua morte, a Brinquedoteca passou a ser coordenada pela Prof^a. Ms. Santuza Mônica de França Pereira da Fonseca, uma vez que a mesma já atuava como Prof^a. Colaboradora no Projeto desde 2007. Atualmente, a Brinquedoteca é coordenada pela professora Santuza Mônica de França Pereira da Fonseca e tem

como professores colaboradores: Eliane Maciel e Deborah Cabral, professoras do curso de Pedagogia.

A Brinquedoteca atualmente recebe crianças de 01 a 12 anos de idade, no horário das 19h00minh às 22h00minh, enquanto nos horários da manhã e tarde, são usados para reuniões e estudos de fundamentação teórica. São realizadas atividades lúdicas com jogos pedagógicos, brinquedos diversos, leitura de livros de histórias infantis e brincadeiras de rodas.

A Brinquedoteca também disponibiliza o espaço como campo de estágio para os alunos do curso de Pedagogia, Psicopedagogia e outros cursos da UFPB, a oportunidade para observação e pesquisas cujos temas sejam sobre o universo infantil.

É através da Brinquedoteca que os Estudantes de Pedagogia, Psicopedagogia, entre outros cursos, Estagiários, Brinquedotistas e Professores podem obter mais conhecimento para uma prática pedagógica eficiente, oferecer um acompanhamento psicopedagógico quando a criança necessitar, proporcionar campo de pesquisa e estágio aos estudantes de Pedagogia dando-lhes oportunidades para desenvolver estudos e pesquisas referentes ao universo infantil. Ao se referir a Brinquedoteca como um espaço dentro da Universidade, Kishimoto (1996), enfatiza como um espaço relevante para os estudantes de diversos cursos observar a criança e desenvolver atividades com vistas ao seu aperfeiçoamento profissional.

No projeto atualmente estão inscritas 40 crianças, mas frequentam por dia em média cerca de 10 (dez) a 12 (doze) crianças, algumas frequentam de segunda a sexta, enquanto outras frequentam durante um a dois dias por semana, de acordo com a necessidade de seus pais.

Com relação ao espaço físico da Brinquedoteca, as crianças são atendidas em uma sala pequena, a mesma dispõe de um bebedouro, um espelho grande, três mesas pequenas, uma TV e um DVD. Os brinquedos existentes foram doados por alunos, pais e professores os mesmos são guardados em caixas de papelão, porque não tem estantes, nem armários suficientes para guardá-los.

Sabemos que a Brinquedoteca é um ambiente propício para brincadeiras, interação das crianças com outras crianças e desenvolver a criatividade. Dessa forma, entende-se que Brinquedoteca:

Sendo um ambiente para estimular a criatividade, deve ser preparado de forma criativa, com espaços que incentivem a brincadeira de "faz de conta", a dramatização, a construção, a solução de problemas, a sociabilização e a vontade de inventar: um camarim com fantasias e maquiagem, os bichinhos, jogos de montar, local para os quebra-cabeças e os jogos (CUNHA, 2010, p.36-37).

Entendemos que o atendimento às crianças na Brinquedoteca do CE é de suma importância para que os pais deixem as suas crianças e fiquem tranquilos enquanto assistem as aulas, no entanto, sentimos a necessidade de materiais lúdicos e recursos pedagógicos para suprir as necessidades diárias desse atendimento e tornar o ambiente da Brinquedoteca mais atrativo e acolhedor para o desenvolvimento da capacidade criativa inerente a toda criança que se utiliza desse espaço levando em consideração suas faixas etárias.

3.4 As concepções do(a)s estagiário(a)s acerca do lúdico na Brinquedoteca

Discutir a questão da ludicidade no ambiente da Brinquedoteca, tomando como referência um determinado grupo social, no caso estagiário(a)s, constitui-se um enorme desafio. No entanto, é um desafio gratificante, principalmente quando os participantes mostram-se dispostos a colaborar e expor suas concepções acerca do lúdico e como ele atua no desenvolvimento da criança. Essas concepções podem muito bem serem observadas na definição de cada participante, nas categorias representativas em cada quadro temático abaixo, de acordo com suas ideias, palavras mais enfatizadas e concepções acerca de cada questionamento.

Ao serem questionados sobre o que significa o lúdico, as estagiárias responderam conforme representação abaixo:

Quadro Temático 01

Questão investigada	Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)
O que significa o lúdico para você?	<p>"significa todas as brincadeiras desenvolvidas através de jogos, que auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem" (Estagiária 01).</p> <p>"o lúdico é uma atividade prazerosa que diverte a todos os envolvidos. Dentro das atividades lúdicas podemos encontrar jogos, brinquedos e brincadeiras que podem ser direcionados para</p>

	<p>fins de diversão ou aprendizagem" (Estagiária 02).</p> <p>"o lúdico está relacionado com a atividade do brincar" (Estagiária 03).</p> <p>"o lúdico está relacionado com o brincar, é através do brincar que a criança desenvolve a motricidade, o social e o psicológico" (Estagiária 04).</p>
--	---

Fonte: Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)

Com relação ao questionamento proposto no Quadro Temático 01, percebemos no depoimento das entrevistadas, um esforço para conceituar o significado do lúdico, que na visão das participantes, ora se apresenta como uma atividade prazerosa encontrada nos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Em relação a isso, cumpre salientar que para os estudiosos do desenvolvimento infantil, entre eles: Piaget (1998), Vigotsky (1978), Winnicott (1975), Huizinga (1951), Damázio (1991), a criança precisa do lúdico para se desenvolver.

Segundo Piaget (1998), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico visto como uma maneira da criança assimilar, transformar o meio para se adaptar às suas necessidades de mudança e de acomodação.

Dessa forma, a criança precisa brincar para crescer, precisa do jogo e da brincadeira que podem contribuir para o seu desenvolvimento cognitivo, social, emocional, que se utilizados para fins educativos, muito contribui para estabelecer a sua autonomia e capacidade na elaboração de ideias, hipóteses e na resolução de problemas. Para Santos (1999), do ponto de vista pedagógico, o brincar revela-se como uma poderosa estratégia para a aprendizagem da criança.

Para a psicologia educacional o brincar é essencial para o desenvolvimento da criança, é por meio da sua relação com o brinquedo que ela desenvolve a afetividade, a criatividade, a imaginação, aumenta sua independência, suas habilidades motoras e necessidades de conhecer e entender o mundo que a cerca.

Assim, corroboramos com as concepções das participantes que reconhecem a ludicidade como palavra-chave no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança e enfatizamos a necessidade do professor inserir em sua prática curricular atividades lúdicas para garantir uma aprendizagem prazerosa e significativa para criança incluindo jogos, brinquedos e brincadeiras.

Para o questionamento apresentado no Quadro Temático 02, os depoimentos seguiram na mesma linha de raciocínio, conforme constatamos abaixo:

Quadro Temático 02

Questão investigada	Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)
<p>Qual o papel do lúdico para a Educação Infantil e como ele atua no desenvolvimento das crianças?</p>	<p>"desenvolve toda aprendizagem cognitiva e é importante para que as crianças através dos jogos, brincadeiras consigam se interagir" (Estagiária 01).</p> <p>"na Ed. Infantil, o lúdico surge como uma estratégia de ensino que leva a criança a aprender de forma prazerosa e se divertindo ao mesmo tempo. O lúdico desenvolve o potencial criativo, como também, o desenvolvimento intelectual da criança" (Estagiária 02).</p> <p>"colabora com o desenvolvimento infantil de diversas maneiras, pode ser utilizado como meio de proporcionar uma forma diferenciada do processo ensino-aprendizagem e isso é de extrema importância para as crianças que tem a oportunidade de aprender brincando" (Estagiária 03).</p> <p>"entende-se como lúdico toda ferramenta útil que sirva para desenvolver a criatividade e os conhecimentos através de atividades divertidas e prazerosas no processo de sua realização, que pode desenvolver na criança desde as habilidades psicomotoras como também a criatividade, socialização em grupo, raciocínio e outras formas de construção de conhecimento" (Estagiária 05).</p> <p>"é um papel muito importante [...] quando se tem uma dificuldade pode ser resolvida com a ludicidade" (Estagiária 06).</p>

Fonte: Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)

Com relação ao questionamento proposto no Quadro Temático 02, sobre o papel do lúdico na educação infantil e como ele atua no desenvolvimento da criança, observamos nos depoimentos das entrevistadas diferentes concepções a considerar.

Para alguns participantes, o papel do lúdico é visto como uma estratégia prazerosa no processo ensino-aprendizagem, uma forma diferenciada de aprender brincando e uma ferramenta útil para desenvolver na criança a criatividade, a aprendizagem cognitiva, o raciocínio, o potencial criativo, a socialização em grupo, conforme depoimentos descritos acima.

Para os teóricos desenvolvimentistas da área, tais como Piaget (1998) e Vygotsky (1978), o desenvolvimento é evolutivo e nesse percurso é que a imaginação e criatividade se desenvolvem, assim, o ato do lúdico por si tem um relevante papel na formação dos conceitos e do pensamento infantil para que ocorra a aprendizagem de forma significativa.

Nessa visão, conforme a teoria ausubeliana, o conhecimento prévio da criança é palavra chave para ocorrer uma aprendizagem significativa e prazerosa. Negrine (1994) enfatiza que as atividades lúdicas tem importante papel no desenvolvimento integral da criança, em dimensões como: inteligência, afetividade, sociabilidade, motricidade, e que muito contribui para a progressão moral, psíquica e intelectual da criança.

Um dos participantes enfatizou o lúdico como toda ferramenta que sirva para desenvolver a criatividade. Nessa perspectiva, a criatividade pode ser vista como a capacidade de ampliação e de aprofundamento do ser humano em diferentes âmbitos, pode ser desenvolvida por qualquer pessoa de diferentes maneiras, não podendo ensinar a criança ser criativa.

A criatividade, segundo Alencar (1995), está agregada à imaginação, à inspiração, ao insight e à iniciativa pessoal. Na opinião da autora, a criatividade não é um dom, tampouco um privilégio. Ela deriva do esforço da aprendizagem humana dentro de referências que possibilitem seu desenvolvimento.

É importante ressaltar que a prática pedagógica que resgata o lúdico, incluindo as brincadeiras de faz de conta, a música, a contação de histórias, a dramatização, a dança, a imitação, tem papéis altamente construtivos para as crianças, pois motivam, despertam a curiosidade, aguçam a inteligência, a criatividade e a formação do eu

como pessoa. É brincando em grupo que as crianças envolvem-se nas diversas situações imaginárias onde cada uma poderá exercer diversos papéis.

Esta é uma realidade que requer um olhar pedagógico para uma educação mais humana sob a perspectiva das construções sociais, e para a escola como um espaço privilegiado enquanto espaço formal da educação. Vygotsky (1978) destaca que, a escola e pré-escola, tem a função pedagógica de se utilizar deliberadamente de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras para contribuir claramente com o seu desenvolvimento.

Dessa forma, não podemos pensar que a prática educativa resume-se a mera transmissão de saberes, elaboração de atividades e o cumprimento de tarefas e cronogramas.

Para o questionamento apresentado no Quadro Temático 03, os depoimentos seguiram na mesma linha de raciocínio, conforme as transcrições das entrevistadas abaixo:

Quadro Temático 03	
Questão investigada	Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)
<p>Como você define o espaço da Brinquedoteca do CE enquanto espaço de ludicidade?</p>	<p>“E um espaço de brincadeiras e também de aprendizagem, ou seja, na parte do desenvolvimento das crianças, no lado intelectual, mental, reflexivo, motor e da socialização” (Estagiária 07).</p> <p>“A Brinquedoteca é um espaço onde são desenvolvidas atividades lúdicas, e através do brincar as crianças tem estimulado o seu desenvolvimento motor, intelectual e a interação social também é incentivada” (Estagiária 03)</p> <p>“A Brinquedoteca é um espaço que possibilita às crianças o estar junto, brincar e interagir com crianças de idades diferentes. Proporcionando noções de respeito e cooperação” (Estagiária 02).</p> <p>“É através desse espaço, que as crianças têm a oportunidade de se relacionar com crianças de diferentes faixa etária e assim, através da brincadeira e do conhecimento de cada um, eles aprendem e crescem juntos” (Estagiária 08).</p> <p>"Um local para as crianças além de brincar, aprender conviver com todas as diferenças, onde as crianças desenvolvem aprendizagem incluindo o lado cognitivo" (Estagiária 09).</p> <p>"Um espaço de complementação dos saberes em um formato que engloba o universo da criança" (Estagiário 10).</p> <p>"No espaço das brincadeiras seja ela no desenvolvimento intelectual, mental ou coordenação motora" (Estagiária 11).</p>

Fonte: Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)

Com relação ao questionamento proposto no Quadro Temático 03, no que se refere à concepção dos entrevistados com relação ao espaço da Brinquedoteca enquanto espaço de ludicidade, podemos observar a Brinquedoteca vista como um espaço não só de brincadeiras, mas, de aprendizagens e complementação de saberes, um espaço para desenvolver atividades lúdicas, onde as crianças de diferentes faixas etárias podem estar juntas, interagir, conviver com as diferenças e desenvolverem seu potencial intelectual, mental e motor.

É notório que no cotidiano da escola, especialmente na educação infantil, as crianças sentem a necessidade de compartilhar uma série de situações prazerosas para o seu bem estar e poder construir valores significativos, e dessa forma, a Brinquedoteca, como um espaço educativo lúdico, planejado e organizado para a concretização do brincar, é de fundamental importância para lhes proporcionar tanto variedades de brinquedos, brincadeiras e jogos, como também uma orientação de como os pais e familiares devem brincar e cuidar de suas crianças.

Santos (2000) ressalta que o brincar e os brinquedos não são privilégios apenas das crianças e que a Brinquedoteca como espaço privilegiado para a criança brincar, envolve jovens, adultos e idosos. Dessa forma, a educação lúdica não pode ser considerada apenas um passatempo, diversão ou uma brincadeira superficial.

É uma ação inerente na criança, adolescente, jovem e adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção e algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1998, p.11).

O brincar é vital para a educação nos anos iniciais, pois interfere no desenvolvimento físico, mental e moral da criança. Segundo Piaget (1998) a atividade lúdica não pode ser vista exclusivamente como divertimento, brincadeira ou para gastar energia, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico para favorecer o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral da criança. Ainda para o autor, o brincar implica uma dimensão evolutiva com as crianças nas diferentes idades, com características específicas e formas diferenciadas de brincar.

Vale ressaltar que o brincar se caracteriza como um instrumento de manifestação da aprendizagem e definição da personalidade e individualidade da criança. Segundo Winnicott (1975, p.72) “é no brincar, e somente no brincar, que o

indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)".

Vygotsky (1978) enfatiza a importância do ato de brincar para o desenvolvimento físico, motor e cognitivo da criança e que é por meio da brincadeira que se origina na criança a zona de desenvolvimento proximal. De acordo com o autor, a brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal," que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade que a criança tem de resolver um problema sozinho, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema com a orientação de um adulto ou colaboração de outra criança mais capaz.

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

Através das atividades lúdicas a criança interage com outras crianças, ela é incentivada a descobrir, aprender para satisfazer a vontade do brincar, desenvolvendo naturalmente sua cognição, motricidade, afetividade e a sociabilidade. Essas atividades contribuem significativamente para o desenvolvimento integral da criança.

Vygotsky (1991) entende a brincadeira como um meio pelo qual a criança supre algumas de suas necessidades, sendo também um meio de aprendizado, de desenvolvimento da imaginação, da compreensão da realidade, do domínio de regras e da construção de uma situação imaginária, base para o pensamento abstrato adulto.

O brincar é uma atividade inata da criança, a capacidade do brincar desenvolve o pensamento e as ações, o raciocínio lógico, o convívio social, a autonomia, o respeito, a superação, as habilidades, estimulando assim para uma aprendizagem significativa.

Para o questionamento apresentado no Quadro Temático 04, os depoimentos seguiram na mesma linha de raciocínio, conforme as transcrições das entrevistadas abaixo.

Quadro Temático 04

Questão investigada	Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)
	"As práticas lúdicas podem ser executadas por faixa etária, como também, grupal. Os jogos,

<p>Por atender crianças com várias faixas etárias, como é desenvolvida a prática da ludicidade neste universo?</p>	<p>brinquedos e brincadeiras vão sendo ajustados conforme os objetivos propostos” (Estagiária 02).</p> <p>“Por ser criança de várias idade vemos o quanto é diferente a forma que cada criança faz o seu trabalho” (Estagiária 06).</p> <p>“É dividida por cada faixa etária da criança, então é elaborada uma atividade específica para cada uma” (Estagiária 07).</p>
--	---

Fonte: Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)

Nos depoimentos acima, os participantes enfatizam a importância de atividades tanto por faixa etária como fazer também atividades grupais. Cada faixa etária tem um tipo de brincar, Piaget (1998) definiu o brincar em três fases, que foram o brincar prático, brincar simbólico e jogo com regras, cada uma dessas fases do brincar abrange uma faixa etária.

A maior parte do brincar é a fase simbólica, que são crianças de 2 a 6 anos de idade, sendo esta também a fase mais importante para o desenvolvimento infantil. Por meio da brincadeira e do jogo simbólico é que a criança começa a interagir com outras crianças, experimenta e desenvolve suas habilidades motoras, tais como: subir, descer, pular, correr, aprendem a conviver com a existência de regras e limites, propõem problemas e desafios, bem como aprendem a construir os caminhos para superá-los.

O espaço da Brinquedoteca do CE comporta crianças na faixa de idade diversificada, as brincadeiras e jogos precisam ser aplicados de acordo com a idade, tendo em vista que um brinquedo ou brincadeira de um bebê de 2 anos não tem a mesma empolgação para uma criança de 7 anos. Dessa forma é importante destacar a Brinquedoteca como espaço de valorização da criança ao brincar, para que ela possa se utilizar do lúdico para trocar experiências com as demais crianças de diferentes faixas etárias e construir suas próprias aprendizagens.

Para o questionamento apresentado no Quadro Temático 05, os depoimentos seguiram na mesma linha de raciocínio, conforme as transcrições dos respondentes abaixo:

Quadro Temático 05

Questão investigada	Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)
<p>No seu ponto de vista, a Brinquedoteca pode desenvolver através da</p>	<p>“Sim, através da socialização, da interação e participação das crianças nos planejamentos que são desenvolvidos” (Estagiária 08).</p> <p>“Sim através da socialização com outras crianças” (Estagiária 09).</p>

ludicidade o desenvolvimento infantil e a aprendizagem? De que forma?	<p>"Sim! Oportunizando as crianças uma aprendizagem a partir das brincadeiras, dos jogos e da interação social com outras crianças" (Estagiário 11).</p> <p>"Sim, pois através do lúdico que acontece o desenvolvimento motor, social e cognitivo." (Estagiária 04).</p> <p>"Ter experiências brincando em nosso espaço, traduzindo-as em desenvolvimento" (Estagiário 03).</p>
---	---

Fonte: Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)

Com relação ao questionamento proposto no Quadro Temático 05, no que se refere à concepção dos participantes do modo pelo qual a Brinquedoteca pode contribuir através da ludicidade para o desenvolvimento infantil e para aprendizagem, podemos observar, com os depoimentos dos participantes, que a Brinquedoteca oportuniza através de atividades lúdicas a socialização, interação, participação e experiências das crianças e que todas essas categorias ajudam de forma significativa na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

O comportamento e a capacidade de brincar possibilita a criança adquirir as habilidades desenvolvimentais, que são: sociais, intelectuais, criativas e físicas. Em primeiro lugar, grande parte do brincar é social. Se o brincar é social, a criança não brinca sozinha, ela tem um brinquedo, um ambiente, uma história, um colega, um professor mediador que faz do brincar um trabalho pedagógico criativo e estimulante, ou seja, a forma como o brincar é mediado pelo contexto da escola é importante para que seja de qualidade e realmente ofereça a oportunidade de diferentes aprendizagens para a criança.

O brincar não só requer muitas aprendizagens como também constitui um espaço de aprendizagem, brincar é uma atividade que, ao mesmo tempo, identifica e diversifica os seres humanos em diferentes tempos e espaços. É também uma forma de ação que contribui para a construção da vida social coletiva.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998) educar significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens de forma integrada, que possam contribuir para o desenvolvimento das relações interpessoais e para o acesso das crianças ao conhecimento da sua realidade social e cultural. Almeida (1994) enfatiza que a prática lúdica exige a participação criativa, livre promovendo a interação social e modificação do meio.

Dessa forma o espaço da Brinquedoteca é de suma importância, para disponibilizar os materiais adequados para que o lúdico de fato aconteça de forma didática e auxilie na construção do conhecimento e no desenvolvimento da criança com atividades planejadas e uma intencionalidade educativa para que o professor mediador possa alcançar os objetivos desejados.

Para o questionamento apresentado no Quadro Temático 06, os depoimentos seguiram na mesma linha de raciocínio, conforme as transcrições das entrevistadas abaixo.

Quadro Temático 06

Questão investigada	Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)
<p>Você percebe diferenças entre jogos e brincadeiras infantis? Explique.</p>	<p>"Sim. Na minha opinião jogos podem ser divididos por faixa etárias, muitas vezes podem ser praticados de forma individual. E brincadeiras muitas vezes são realizados em grupos e com integração de várias faixa etárias"(Estagiária 09).</p> <p>"Os jogos tem regras fixas a serem seguidas. A grande maioria dos jogos são assim. Já as brincadeiras, também possui regras, a diferença é que são mais flexíveis e pode partir de qualquer pessoa. Tirando este detalhe ambos tem o mesmo propósito: diversão" (Estagiária 02).</p> <p>"Sim! O jogo, ele faz conexão com um universo existencial para a criança enquanto sujeito, lhe são apresentadas as regras, os acordos, onde a disciplina é o maior ensinamento implícito na brincadeira é motivo a sociabilidade implícita como mediadora entre as crianças" (Estagiária 11).</p> <p>"Sim, os jogos em algumas situações apresentam a competitividade, o ganhar e perder, o que raramente acontece nas brincadeiras, onde a intenção da criança fica voltada para a brincadeira em si" (Estagiária 08).</p> <p>"Sim. Porque muitas brincadeiras não precisam ter regras e já nos jogos é de fundamental importância ter regras." (Estagiária 10).</p>

Fonte: Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)

Com relação ao questionamento proposto no Quadro Temático 06, no que se refere às diferenças entre jogos e brincadeiras, na concepção dos entrevistados, observamos, de acordo com os depoimentos dos participantes, o destaque para a categoria de jogos enfatizando a utilização de regras, a disciplina, o acordo, a competitividade e a divisão por faixas etárias, diferentemente das brincadeiras que

podem se realizar em grupos, tem mais flexibilidade e sociabilidade e com participantes de diversas faixas etárias.

Dessa forma, tentar definir a diferenciação entre jogo e brinquedo não é uma tarefa fácil, pois cada um tem as suas diferentes especificidades e dependem de cada contexto. O jogo, como atividade lúdica, facilita a auto-expressão, estimula a imaginação, desenvolve a coordenação motora, visual, olfativa, auditiva, noções de quantidade, a seqüência ou ordenação de fatos e a classificação de ideias. Dessa maneira, constatamos que o jogo é uma forma de desenvolver a imaginação, o pensamento abstrato, e suas regras exige da criança atenção, respeito, controle e raciocínio.

O jogo como desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização, o segundo é o de faz-de-conta, a fantasia, o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p.69).

Piaget (1998) descreve que o jogo acompanha o desenvolvimento da criança desde o seu nascimento, se constitui numa atividade espontânea, prazerosa, envolve uma motivação intensa, e o mais importante estabelece um comportamento livre de conflito, pois a criança através do jogo pode trabalhar internamente esse conflito e até mesmo superá-lo, pode aproximar o mundo real a sua realidade e satisfazer suas necessidades intelectivas e afetivas.

Para Almeida (1994), os jogos estão associados tanto o objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. Trata-se de uma atividade mais estruturada e organizada por um sistema de regras mais explícitas.

Enquanto a brincadeira é uma forma de diversão típica da infância, é significativa para criança, refere-se a simples ação de brincar, acontece de forma espontânea. É brincando que a criança entende o seu mundo, interage com os objetos e as pessoas, não necessita de regras obrigatoriamente, explora sua imaginação, criatividade e interesse, motiva a sua participação de forma livre e descontraída.

A brincadeira é o ato de brincar, é a forma mais indicada da criança aprender sobre o mundo que a cerca, favorece mais a intuição, uma situação criativa e imaginária, desenvolve na criança a socialização e cooperação, e dessa forma, requer um olhar pedagógico e intelectual do professor para resgatar as brincadeiras em suas

atividades no cotidiano da escola. Está disposto no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 28):

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas, e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Enquanto que o jogo, apesar de recreativo e características lúdicas, possui regras de atenção, normas de convivência, respeito, participação, disciplina, permissão, exige o pensar sobre as idéias e uma preocupação com o seu resultado:

É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más. A sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa (KISHIMOTO, 2007, p. 106).

Dessa forma, se constitui numa atividade espontânea que envolve motivação, o que induz a criança a uma maior atenção e cumprimento das regras estabelecidas e favorece as habilidades de comunicação e intelectuais.

Na escola, não se pode esquecer que a prática lúdica é fundamental para estimular as possibilidades de fantasia e do mundo de faz-de-conta. A escola deve, então, valorizar atividades voltadas para a criatividade e a imaginação da criança.

É nesse contexto que os jogos e brincadeiras devem alternar-se na escola com atividades lúdicas como estratégia que leva a criança a enfrentar e solucionar as situações conflitantes relacionadas com o seu cotidiano escolar e social, e favorecer a formação da personalidade e construção do pensamento.

Dessa forma o jogo pode ser considerado um excelente recurso de contribuição para interação social e desenvolvimento da criança, mas sua contribuição na construção do conhecimento requer do educador um olhar pedagógico com objetivos estabelecidos tendo em vista a efetivação da aprendizagem.

Para o questionamento apresentado no Quadro Temático 07, os depoimentos seguiram na mesma linha de raciocínio, conforme as transcrições dos participantes abaixo:

Quadro Temático 07

Questão investigada	Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)
<p>Você considera o Projeto da Brinquedoteca um projeto relevante para o curso de formação em Pedagogia e outros cursos que irão atuar no universo infantil. Por quê?</p>	<p>“O espaço Brinquedoteca é sim relevante para construção do nosso conhecimento, é onde podemos colocar em prática tudo aquilo que estudamos, é lá onde nos questionamos, formulamos novas estratégias para cada situação vivenciada, além é claro de aprender com os “pequenos sábios”. (Estagiária 05).</p> <p>“Sim, pois através deste espaço os estudantes que pretendem atuar neste universo, tem a oportunidade de conhecer a prática, de desenvolver as teorias aprendidas e aprimorar seus conhecimentos”. (Estagiária 08).</p> <p>“Sim. Pois lá nesse espaço onde entramos em contato com as crianças de todas as idades e maneira de ser e agir cada uma com sua peculiaridade. Que nos faz aprender a cada dia um pouco mais sobre elas e o universo infantil”. (Estagiária 07).</p> <p>"Sim. Porque facilita e aproxima os outros cursos ao universo infantil, no qual, o curso de Pedagogia nos permite ter acesso. É um espaço onde podemos por em prática o que aprendemos em sala, sem sair da Universidade".(Estagiária 02).</p>

Fonte: Participantes (Estagiárias da Brinquedoteca)

Com relação ao questionamento proposto no Quadro Temático 07, no que se a relevância do Projeto da Brinquedoteca para o Curso de Pedagogia e outros cursos atuantes no universo infantil, pode-se observar de acordo com os depoimentos dos participantes, o Projeto da Brinquedoteca proporciona o aprender com os pequenos, saber um pouco mais sobre eles, e vivenciar na prática as teorias aprendidas no Curso de Pedagogia.

Santos (1997) destaca que a Brinquedoteca oportuniza que professores e alunos dediquem-se à exploração do brincar, do jogo e das brincadeiras, como

possibilidade de aprofundamento sobre a prática pedagógica por meio do lúdico, desenvolvendo estudos, observações e pesquisas, cumprindo assim, metas de ensino, pesquisa e extensão da formação superior.

Na concepção de Santos (1995, p.9), “o brinquedo, o jogo e a brincadeira são veículos do crescimento das crianças, possibilitando a esta explorar o mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si mesma e à sociedade de uma forma natural”. Estes três elementos são fundamentais no processo de desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança.

A Brinquedoteca possibilita o desenvolvimento mental, psicológico, social e físico da criança por meio do lúdico. A ludicidade desenvolvida no ambiente da Brinquedoteca, desperta o conhecimento e desenvolvimento das crianças que freqüentam o referido espaço. Em relação a formação do pedagogo oportuniza aos acadêmicos do Curso de Pedagogia, experiências, realização de estudos e estágios. Em relação à pesquisa, oferece um espaço propício para professores e estudantes explorar o lúdico no sentido de valorização e reconhecimento deste espaço como veículo do desenvolvimento infantil, criando e testando jogos e brinquedos. Em relação à extensão, presta serviço à comunidade em forma de orientação e assessoramento a escolas e instituições infantis e no desenvolvimento de cursos, palestras e instalações de novas brinquedotecas (SANTOS, 1997, p. 97).

Como processo formativo, acreditamos que a Brinquedoteca Universitária contribui na formação do Pedagogo e de profissionais que priorizam o universo infantil. O acadêmico que, ao longo do Curso de Pedagogia, participa do projeto Brinquedoteca aperfeiçoa os conhecimentos e desenvolve-se em sua prática pedagógica, almejando e garantindo uma formação mais sólida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é reconhecida como palavra chave no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança. É necessário uma formação sólida docente a ser instigada no ambiente escolar a partir de atividades lúdicas, dinâmicas e criativas, incluindo jogos, brinquedos e brincadeiras. Por meio das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve-se nas diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras.

O papel do lúdico é visto como uma estratégia prazerosa no processo ensino - aprendizagem, uma forma diferenciada de aprender brincando e uma ferramenta útil para desenvolver na criança a criatividade, a aprendizagem significativa, o raciocínio, o potencial criativo, a socialização em grupo, conforme depoimentos descritos acima.

Quanto mais cedo os pais, professores, cuidadores, crianças, jovens e adultos de um modo geral vivenciarem a sua ludicidade, aproveitarem o brincar, os jogos e os brinquedos, como recursos auxiliares para a formação da criança, maior será a oportunidade de realizar um trabalho prazeroso e de práticas educativas inovadoras, basta para isto, o conhecimento sobre a importância dos jogos e brincadeiras na formação e desenvolvimento da criança para a o exercício da cidadania.

A Brinquedoteca vista como um espaço não só de brincadeiras, mas, como um espaço educativo lúdico, planejado e organizado para a concretização do brincar, de aprendizagens e complementação de saberes, um espaço para desenvolver atividades lúdicas, onde as crianças de diferentes faixas etárias podem estar juntos, interagir, conviver com as diferenças, desenvolverem seu potencial intelectual, mental, motor, psicológico, social e físico por meio do lúdico, compartilhar uma série de situações prazerosas para o seu bem estar e poder construir valores significativos. A ludicidade desenvolvida no espaço da Brinquedoteca, desperta o conhecimento e desenvolvimento das crianças que frequentam o referido espaço.

A Brinquedoteca é de fundamental importância para proporcionar as crianças tanto variedades de brinquedos, brincadeiras e jogos, como também uma orientação de como os pais e familiares brincar e cuidar de suas crianças. É importante destacar a Brinquedoteca como espaço de valorização da criança ao brincar, para que ela possa se utilizar do lúdico para trocar experiências com as demais crianças de diferentes faixas etárias e construir suas próprias aprendizagens.

Nosso olhar pedagógico para a Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB traz algumas considerações no que se refere ao ambiente para favorecer as brincadeiras e estimular a criatividade, com variedade de jogos, brinquedos, mobílias e recursos necessários ao desenvolvimento das atividades lúdicas. Sabemos que a capacidade de criar está nas condições que o meio ambiente oferece para o desenvolvimento da capacidade criativa do ser humano.

Nesse sentido a estrutura e espaço onde funciona a Brinquedoteca é de fundamental importância para desenvolver ou inibir a criatividade da criança, isto depende de fatores que favoreçam seu aparecimento, para que ela tenha condições de brincar, de liberdade, de expressão, cooperação e colaboração com os colegas.

Sentimos falta na Brinquedoteca de um visual atrativo e acolhedor para as crianças, estantes decorativas, móveis e equipamentos apropriados para as brincadeiras, brinquedos e jogos diversos levando em consideração as faixas etárias e especificidades do público que a brinquedoteca se destina.

Isto exige uma tomada de decisão e comprometimento da gestão para garantir que esse espaço lúdico esteja sempre bem equipado e receptivo para que as brincadeiras e a criatividade da criança e de seus cuidadores possam fluir ludicamente. Um olhar pedagógico da comunidade acadêmica pode contribuir para a renovação e melhoria do ambiente da Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB.

A guisa de conclusão, ratificamos a nossa hipótese inicial de que: as crianças que são atendidas na Brinquedoteca são estimuladas através da ludicidade aprimorando o seu desenvolvimento e que as atividades lúdicas realizadas no espaço da Brinquedoteca são satisfatórias para promover o desenvolvimento das crianças e tornar a aprendizagem mais prazerosa e significativa.

A título de sugestão, cabe aos educadores a frente dos trabalhos futuros na Brinquedoteca, olhar pedagogicamente para as brincadeiras e atividades lúdicas, que muitas ficam ameaçadas pela sociedade tecnológica em que vivemos, onde o brincar,

a afetividade, a emoção e a cognição, o gesto, o respeito, o olhar e a expressão facial, são visivelmente substituídos pelas ferramentas tecnológicas e mídias sociais. E aos estagiários dos próximos períodos sugerimos uma pesquisa de forma participante que se possa ter um testemunho dos pais das crianças que se utilizam do espaço da Brinquedoteca para deixar seus filhos enquanto estudam.

Este é um desafio para futuros trabalhos!

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice Soriano. **Criatividade**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1995.

_____. **Como desenvolver o potencial criador**: um guia para a libertação da criatividade em sala de aula. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1994.

ALMEIDA, A. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br>. Acesso: em 19.02.2016

AUSUBEL, David. P., NOVAK, Joseph e HANESIAN, Helen. **Psicologia educacional**. Trad. Eva Nick, Rio de Janeiro, Interamericana, 1980.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**, v.3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BOMTEMPO, E; ANTUNHA, E. G; OLIVEIRA, Vera Barros de. **Brincando na escola, no hospital, na rua**. Rio de Janeiro: Wak, 2006. 189 p.

BOMTEMPO, E. **A brincadeira de faz-de-conta**: lugar do simbólico, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO. T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura**/Gilles Brougère; revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop – São Paulo: Cortez, 1995. V.43. p.97-100.

CUNHA, N, H. S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2010.

DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1995.

_____. **Pesquisa**: princípio científico e educativo. 4. Ed. São Paulo: Cortez, 1996.

FONSECA Vitor da. **Aprender a aprender**: a educabilidade cognitiva. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FREIRE Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários á prática educativa. 30. ed., São Paulo: Paz e Terra, 2004.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

LUCKESI, C.C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. 2005. Disponível em: https://www.google.com.br/search?q=Ludicidade+e+atividades+l%C3%BAAdicas%3A+uma+abordagem+a+partir+da+experi%C3%AAncia+interna&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab&gfe_rd=cr&ei=PsQ8V8v8OOOnM8Afm4oGoBQ. Acesso em: 18 maio. 2016.

MOREIRA, Marco Antônio, MASINI, Elcie F. Salzano. **Aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo, Centauro, 2001.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. **Vygotsky aprendizado e desenvolvimento**: um processo sócio- histórico. 4ª. ed. São Paulo: Scipione, 2002. - (Pensamento e ação no magistério).

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

PONTE, J. **O computador**: um instrumento da educação. Lisboa: Texto, 1992.

PUGA, Edna. Mara. G. R.; SILVA, Léa Stahlschmidt P. **A brinquedoteca na escola**: possibilidade do resgate do lúdico ou recurso da prática pedagógica. Universidade Federal de Juiz de Fora. Monografia do Curso de Especialização em Arte Educação Infantil. 2008.

RIPPER, Afira Vianna. O preparo do Professor para as novas tecnologias. In: OLIVEIRA, Vera Barros de. (org). **Informática em psicopedagogia**. São Paulo: SENAC, 1996.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. – Porto Alegre: Artmed, 1995, p. 9 a 101.

_____. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

_____. Brinquedo e Brincadeira. Usos e significados dentro de contextos culturais. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Coord.). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 23 - 40.

SARMENTO, M.J. **As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade**. Braga: Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 2003.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23 ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

YIN, R. K. **Case Study Research: Design and Wethods**. London: Sage publications, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

_____. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.