

A ATIVIDADE LÚDICA E PROJETOS SOCIAIS PARA AS CRIANÇAS: UMA ANÁLISE CONCEITUAL

Lidiana de Souza Freire¹

RESUMO

Através do brincar as atividades são realizadas naturalmente e a aprendizagem acontece de maneira exitosa, sendo o professor o mediador, criando um ambiente aconchegante. Nesse contexto, um ambiente aconchegante deve ser criado para que as crianças desenvolvam suas potencialidades de modo natural e eficaz o que nos levou a investigar a Associação Comunitária do Guarani já que nesta instituição o lúdico vai além do simples ato de brincar, proporciona a criança experiências inovadoras, incentivando-as a produzir em seu espaço momentos de lazer e de prazer e de construção da sua identidade. O referido trabalho tem como objetivo geral analisar como a associação comunitária do Guarani desenvolve seu trabalho na cidade de Campos Sales. Os objetivos específicos: a) identificar as atividades que são desenvolvidas na Associação Comunitária do Guarani; b) verificar como estas atividades são desenvolvidas e qual a contribuição do componente lúdico na organização dos trabalhos. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, sendo um estudo de caso. Para o desenvolvimento deste estudo, fez-se necessário uma pesquisa bibliográfica à cerca do tema, bem como observação no campo de aprendizagem infantil. Desse modo, evidencia-se a fundamental importância que o brincar tem não apenas no processo ensino aprendizagem da criança, mas em todo o seu processo existencial, ajudando na comunicação e na interação desta com a sociedade que lhe cerca.

Palavras-chave: Ludicidade; Brincar; Educação; Associação.

ABSTRACT

Through play activities are carried out naturally and learning happens in a successful way, with the teacher the mediator, creating a cozy atmosphere. In this context, a cozy environment must be created for children to develop their potential in a natural and effective way which led us to investigate the Community Association of Guarani since this institution playfulness goes beyond the simple act of playing, provides the child experiences Innovative, encouraging them to produce their space moments of leisure and pleasure and building their identity. This work has as main objective to analyze how the community association Guarani carries out its work in the city of Campos Sales. Specific objectives: a) identify the activities that are developed in the Community Association of Guarani; b) determine how these activities are developed and how playful component of the contribution in organizing the work. It is a qualitative research, with a case study. To develop this study, it became necessary a bibliographic research about the theme, as well as observing the children's learning ground. Thereby highlights the fundamental importance that the play is not only in the learning process of the child, but in all his existential process, helping in communication and interaction with this society that surrounds you.

Keywords: Playfulness; Mock up; Education; Association.

1. Autora

INTRODUÇÃO

Na Educação Infantil, geralmente as crianças tem garantidos no espaço escolar tempo e materiais para brincar. Entretanto, conforme elas avançam na escolaridade, os momentos lúdicos tendem a desaparecer da rotina. A cada etapa, as propostas se modificam de acordo com cada faixa etária, visando atender melhor as especificidades.

Para proporcionar momentos diversificados, é necessário organizar os espaços de uso coletivo, onde o professor seja um mediador de todo esse processo lúdico, conduzindo seus educandos à aprendizagem ao mesmo tempo em que brincam. Tais atividades devem ser bem planejadas para que os objetivos sejam alcançados com eficiência e clareza.

Consideramos de fundamental importância o brincar na vida da criança, tendo em vista que auxilia no seu processo de ensino aprendizagem e também em todo o seu processo existencial, ajudando na comunicação e na interação desta com a sociedade que lhe cerca.

A Educação Infantil constitui a fase mais importante na vida dos educandos, trata-se do momento em que os vínculos de socialização vão sendo aprimorados. É fundamental que nessa fase haja uma atenção especial para a aprendizagem das crianças. As atividades lúdicas constituem uma ferramenta de enorme valor no processo de aprendizagem, socialização, construção dos significados, bem como inserção no meio.

Diante da importância para o desenvolvimento da criança por meio da presença das atividades lúdicas, o presente trabalho irá pesquisar sobre as ações realizadas na Associação Comunitária do Guarani, entidade que ministra atividades direcionadas a crianças, mantida pelo Fundo Cristão para Crianças.

A Associação Comunitária do Guarani presta serviços a crianças do referido bairro, com atividades de dança, teatro, música, reforço escolar, pintura, coral, flautistas, dentre outras que visam a integração das crianças em programas sociais, diminuindo assim o tempo ócio destas, destinando práticas educativas e de socialização.

Ainda nesse parâmetro do brincar, vemos como essencial o espaço escolar para o desenvolvimento destas práticas lúdicas, onde o professor é o mediador de todo o processo, auxiliando seus educandos na construção e reconstrução, possibilitando a aprendizagem de maneira natural.

CONCEITO DE LÚDICO, ATIVIDADE LÚDICA E LAZER

As atividades lúdicas podem contribuir com o educador em suas atividades pedagógicas, proporcionando novos meios aos educandos para construírem sua aprendizagem de modo significativo. Para Luckesi (2005), o que caracteriza o lúdico é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem realiza tal ação. Sendo assim, a ludicidade traz satisfação e alegria ao sujeito que pratica essa atividade, promovendo significados no seu desenvolvimento.

Faz-se necessário um ambiente acolhedor onde a ludicidade possa ser praticada de forma sincronizada, sendo a escola este meio onde a criança pode vivenciar tais experiências lúdicas, já que a família, muitas vezes, não oferta esses momentos por diversos motivos, sejam esses falta de espaço ou tempo, limitando a formação da criança no contexto das brincadeiras. Para Luckesi (2005, p. 42):

Uma educação lúdica tem na sua base uma compreensão ou quer o ser humano é um ser em movimento, permanentemente construtivo de si mesmo. Ela foge ao entendimento de que o ser humano é um ser dado pronto e que deve no decorrer da existência, “salvar a sua alma”, visão sobre a qual está assentada a pedagogia tradicional.

De acordo com o autor, o lúdico possibilita a aquisição de conhecimentos novos, desenvolvendo habilidades, além de ser um fator estimulante para um excelente desempenho social, cognitivo e motor. Os jogos e brincadeiras são atividades lúdicas que devem ser desenvolvidas no contexto escolar, facilitando assim a aprendizagem. Nas habilidades psicomotoras, por exemplo, o lúdico desperta a atenção, a concentração, a exploração de movimentos de forma coordenada.

Atividade lúdica e lazer estão em um paralelo, sendo que a palavra lazer, do latim *licere*, ser permitido, compreende que as atividades destinadas a este fim são de livre escolha de quem as realiza. Essas reflexões a cerca do lazer surge em uma época greco-romana onde a maioria trabalhava, ficando uma minoria com grande

parte do tempo livre, destinando este a atividades que lhes proporcionavam certo tipo de prazer e satisfação pessoal.

São muitas as definições e conceitos de lazer em relação às dimensões de tempo e atividade, bem como organização e a forma como se coloca na presença da vida de cada indivíduo. O sociólogo francês Dumazedier (apud Leite, 1995, p.16), definiu lazer como:

[...] o conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

Conforme o autor, entendemos que o lazer é uma atividade de livre escolha, de caráter desinteressado e sem fins lucrativos onde cada participante busca a satisfação de seus desejos pessoais, relacionados ao descanso, a interação e expectativas.

São muitas as definições para o termo lazer, e nesse contexto faz-se necessário um profundo embasamento a fim de debater com mais foco e clareza sobre o tema, compreendendo suas características e funcionalidade. Marcellino (1990), em um Brasil atualizado e diversificado, expõe sua definição para o lazer:

[...] o lazer é por mim entendido como a cultura - compreendida no seu sentido mais amplo - vivenciado (praticada ou fluída) no tempo disponível. É fundamental, como traço definidor, o caráter "desinteressado" dessa vivência. Não se busca, pelo menos basicamente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. A disponibilidade de tempo significa possibilidade de opção pela atividade prática ou contemplativa (p.31).

A cultura a qual Marcellino se refere, evidenciam as manifestações de um povo, suas crenças e costumes como essenciais no processo de construção da definição e vivências que se tem a respeito do lúdico, onde estes buscam nessa atividade a satisfação, com um caráter desinteressado, onde a recompensa vem através de suas ações.

Nesse cenário, o lazer está condicionado ao modo de vida de cada pessoa, porém, as mídias fazem toda uma propaganda a respeito dessas atividades como se fosse um direito para poucos, dependendo da situação financeira. O lazer deve ser



compreendido como essencial, independente do fator financeiro, pois este acontece de diversas maneiras e mediante várias possibilidades.

O LÚDICO NA INFÂNCIA

Através do lúdico a criança forma conceitos e se desenvolve plenamente, seleciona ideias e estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas com o seu crescimento físico e assim socializando-se. Dentro desse aspecto da ludicidade o enfoque do desenvolvimento infantil tem seu ponto de vista nos aspectos motor e afetivo associado ao cognitivo, assim ao se trabalhar o lúdico na sala de aula como recurso pedagógico favorece a criança dentro do espaço escolar, momentos onde as crianças absorvem com mais facilidade conteúdos monótonos.

A brincadeira envolve a criança, possibilitando-a apresentar novos elementos a partir do olhar que ela tem da sua realidade, do mundo que a cerca e que pode ser criado e recriado através da sua imaginação, o que oportuniza um interesse maior na obtenção de novas informações, sistematizando-as em conhecimento.

O brincar infantil é um processo de atividade intelectual que precede o conhecimento da realidade da criança, portanto o brincar é essencial no processo ensino-aprendizagem da criança por ser de natureza social, contribui para a formação e para a interação com o outro. Fernandez (2001) ressalta que “Brincar permite-nos fazer experiência de tornar a realidade do objeto para transformá-la ou, que é o mesmo, de transformar a realidade aceitando limites que ela nos impõe. O pensamento nasce nesse momento com o intuito de resolver tal desafio”.

Durante muito tempo, a educação era responsabilidade das famílias ou do grupo social em que estas estavam inseridas. A criança aprendia na convivência com o meio, com os adultos e com as outras crianças, tornando-se um membro da sociedade atuante, adquirindo conhecimentos em torno das tradições e costumes, adquirindo os conhecimentos que lhes eram necessários para a sua sobrevivência.

Não haviam pessoas preparadas destinadas à educação das crianças, e nem espaço apropriado para este fim. Durante um período na história da humanidade não houve nenhuma instituição capaz de dividir a responsabilidade da aprendizagem



e do desenvolvimento das crianças com a família ou com a comunidade a qual estas faziam parte.

Somente quando se modificou as maneiras de pensar na sociedade é que surgiram tais instituições responsáveis pelo desenvolvimento infantil; esta mudança se fez necessária antes na cabeça das pessoas. Froebel afirma que “Por meio da educação, a criança vai se reconhecer como um membro vivo do todo” (FERRARI, 2011, p. 41), percebemos então a importância que a educação tem no processo de inserção e socialização desta com o meio em que convive, apropriando-se de seus valores e construindo significados.

Surge uma nova visão sobre a infância, a organização de espaços adequados para educar e especialistas passaram a dar um enfoque maior a essa fase, o que impulsionou de forma direta os estudos na busca de um processo ensino aprendizagem significativo.

Muitas teorias nesta época também estavam interessadas em descrever as crianças, sua natureza moral, suas inclinações boas ou más. Defendiam ideias de que proporcionar educação era em alguns casos uma forma de proteger a criança das influências negativas do seu meio e preservar-lhe a inocência, em outros, era preciso afastar a criança da ameaça da exploração, em outros, ainda a educação dada às crianças tinha por objetivo eliminar as suas inclinações para a preguiça, a vagabundagem, que eram consideradas “características” das crianças pobres. .

Conforme Vigotsky (2007) ainda, através do brincar a criança aprimora suas habilidades, construindo seu próprio espaço ao mesmo tempo em que estabelece relações entre o imaginário e o real, podendo estar expressando seus conhecimentos e adquirindo aprendizagem de forma sistematizada, concreta. Oportunizar momentos para a criança brincar é criar espaço para a reconstrução do conhecimento, onde esta vai aprendendo através das várias tentativas, dos possíveis caminhos a percorrer.

Piaget (1987) enfatiza que o lúdico na infância favorece o desenvolvimento do senso crítico, da fantasia, do senso de si e do outro, das descobertas das regras, e especificamente a ampliação da relação entre realidade e fantasia, com ganhos para a inteligência, para a criatividade e para as habilidades sociais. As atividades de jogar, quando são realizadas em conjunto mostra a criança à existência de regras, limites, a necessidade da espera da tolerância, do convívio com a diferença, a

importância de negociar e viver com atenção ao outro. Assim considera-se o lúdico uma ação indispensável no processo de ensino aprendizagem na educação infantil, pois com essa prática as crianças se divertem ao mesmo tempo em que aprendem de forma natural e prazerosa.

Através das brincadeiras, das atividades lúdicas que são desenvolvidas de forma espontânea, que a criança aprende a lidar com regras e limites, situações estas que poderiam ser constrangedoras. O lúdico ainda favorece o senso crítico da criança, onde esta aprende a lidar com suas próprias emoções, sabendo o momento de opinar e respeitar a opinião dos outros, bem como a conviver com as diferenças, onde se aprende no convívio com o outro, na troca de saberes e experiências.

Mediante tais concepções, o educador desenvolve um papel fundamental nesse processo, sendo este um mediador entre a atividade lúdica desenvolvida e a criança, produzindo um espaço relacional e educacional da criança, tendo a preocupação em reproduzir momentos de prazer, de lazer e construção do lúdico, fortalecendo assim o processo de ensino aprendizagem.

Aos olhos de uma criança, tudo é brinquedo, desse modo, a ficção ou imaginário é o tempo de brincar, nesse universo as coisas acontecem de modo diferente da realidade, onde a imaginação da criança ganha espaço no processo de construção dos significados. Desse modo, quando uma criança, faz uma fila com várias cadeiras e brinca de trem, ela desenvolve a sua imaginação, o faz de conta, e adapta o seu brinquedo, pois brincando ela desenvolve suas habilidades inerentes ao seu mundo em particular.

A ludicidade aplicada na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas, não impedem a reflexão sobre conceitos matemáticos, linguísticos ou científicos, por exemplo, de acordo com Freire:

Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso contribuiria para reforçar a ideia de que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõe as crianças, utilizando o jogo simbólico e as demais atividades motoras próprias da criança nesse período (1997, p. 44).

É fundamental perceber que ao brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e nas brincadeiras. A ludicidade na educação contribui para o processo de



aprendizado, quando uma criança transforma as regras do jogo ou cria uma brincadeira na escola, sai daquele espaço tradicional de ensino, coloca-se como autor de um jogo, criando uma experiência lúdica que proporciona momentos de alegria, criatividade, prazer, enfim um desenvolvimento corporal e intelectual.

A brincadeira está ligada a essência da criança, pois ela vê o mundo que a rodeia através do brinquedo, expressando-se pelo ato lúdico, e é através desse ato que a brincadeira tem um fator importantíssimo na infância. Para tanto o brincar é fundamental do pensamento lúdico e a características das atividades executadas na infância.

OS PROJETOS SOCIAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS:

Associação Comunitária do Guarani

Atualmente, gestores públicos e administradores de Organizações Não Governamentais (ONGs) têm buscado solucionar determinados problemas sociais, encontrando melhores possibilidades através dos projetos sociais, onde recebem contribuições tanto de parceiros privados que apadrinham as crianças quanto da sociedade.

Estudos elaborados mostram que somente a educação transmitida em sala de aula não é suficiente para o ensinamento das crianças, para tornar os jovens grandes cidadãos, a sala de aula ocupa parte do tempo, mas estes ficam na ociosidade por muito tempo, e é nesse contexto que os projetos sociais passam a atuar de forma direta e significativa em conjunto com as ações desenvolvidas na escola, buscando assim um melhor desempenho dos envolvidos nesse processo.

Somente o diálogo, que implica num pensar crítico, é capaz, também, de gerá-lo. Sem ele, não há comunicação e sem esta, não há verdadeira educação [...] A educação autêntica não se faz de A para B ou de B para A, mas de A com B, mediatizados pelo mundo (FREIRE, 1998).

Com base nas palavras de Paulo Freire, percebemos a sincronia que deve haver entre o contexto escolar e os projetos sociais. A partir das ações desenvolvidas em conjunto, criam-se novas possibilidades de aprendizagem, onde os alunos vão sendo preparados não apenas para serem meros receptores de



conhecimentos, mas se tornam seres preparados para atuarem em sociedade de maneira crítica e reflexiva.

A Organização das nações Unidas define Projeto como “[...] um empreendimento planejado que consiste num conjunto de atividades inter-relacionadas e coordenadas, com o fim de alcançar objetivos específicos dentro dos limites de um orçamento e de um período de tempo dados”, nesse foco para a realização significativa e ampla gestão dos projetos, faz-se necessário um planejamento detalhado com base nos objetivos traçados e ações a serem desempenhadas.

Os projetos sociais são inovadores, e atualmente são legitimadores de uma inclusão social, de uma cidadania onde todos participam de forma ativa. Esta realidade está cada vez mais presentes em nosso meio, junto ao contexto social da escola. Os projetos sociais contribuem de maneira significativa e diversificada para ações de inclusão de crianças e jovens, bem o seu desenvolvimento e aprimoramento do processo ensino aprendizagem.

Esse método de intervenção se popularizou a partir da década de 1990, com características próprias e objetivas, entre elas a realização de uma série de atividades com fins em comum, duração específica e período de tempo. Geralmente os projetos sociais dispõem de certos recursos para que suas práticas possam sempre ser renovadas, além de atenderem a um determinado público específico bem como quantidade de integrantes.

Os projetos sociais (seja por parte das ONGs, fundações empresariais e empresas, seja por parte dos governos) voltados para um determinado tipo de jovens – principalmente os pobres, negros ou moradores de áreas mais pobres – podem se tornar propulsores da identidade destes participantes, elemento decisivo em sua caminhada. Para a antropóloga Regina Reyes Novaes os projetos sociais:

[...] podem contribuir para a superação de certas marcas de exclusão pelo aumento da escolaridade, da capacitação profissional, da consciência étnica, de gênero, de pertencimento local comunitário. Os projetos sociais tornam-se pontes para um determinado tipo de inclusão social de jovens moradores de certas áreas marcadas pela pobreza e pela violência das cidades. Com eles, uma parcela dos jovens pode inventar novas maneiras de sociabilidade e integração societária que resultem em determinadas modalidades de inclusão (NOVAES, 2006, p. 113/ 114).

Nessa perspectiva, os projetos sociais atuam de forma significativa para que novos destinos possam ser reescritos, sem distinções, onde todos os envolvidos são vistos de maneira igualitária, atuantes da mesma sociedade com papéis objetivos.

Tendo em vista o contexto de mudanças sócio-econômicas e políticas vivenciadas em nosso país na década de 80, bem como um cenário de grandes desigualdades sociais, as famílias do Bairro Guarani, periferia do município de Campos Sales – CE começaram a reivindicar a criação de uma organização comunitária que possibilitasse a transformação desta realidade, escrevendo sua própria história, aprendendo a se organizar, a buscar alternativas e agir coletivamente com foco nos mesmos ideais.

Foi por intermédio desta mobilização que surgiu em 01/07/1987 a Associação Comunitária do Guarani, uma organização não governamental, com personalidade jurídica, natureza filantrópica, sem fins econômicos, reconhecida de utilidade pública municipal/estadual e federal, registrada no Conselho Nacional de Assistência Social/CNAS e portadora do Certificado de Entidade Beneficente de Assistência Social/CEBAS.

A sede da Associação foi construída no Bairro Guarani, onde reside a maioria das famílias associadas, sendo também atendidas outras comunidades adjacentes: Bairro Nossa Senhora da Penha, Conjunto Santa Clara, Nova Barragem e Varzinha.

Em 2008 uma nova comunidade passou a fazer parte desta organização, a comunidade rural do Sítio Angico que fica distante 14 km da sede de Associação. Esta organização possui sede administrativa própria com espaço físico adequado para a realização das atividades socioeducativas e de fortalecimento de vínculos familiares e comunitários.

As famílias atendidas pela Associação Comunitária do Guarani encontram-se em situação de vulnerabilidade pessoal e social, tendo como objetivos básicos o incentivo e o fortalecimento da participação comunitária e o desenvolvimento de crianças, adolescentes e respectivas famílias através de propostas e ações de mobilização, promoção e transformação social, propondo-se ainda para a consecução de seus fins, a promoção e inclusão social, apoiando estratégias e ações inovadoras comprometidas com o desenvolvimento de crianças, adolescentes e jovens, por meio de parcerias e convênios com instituições governamentais e não governamentais.

Tais famílias sobrevivem majoritariamente da agricultura, trabalhos esporádicos sem carteira assinada e benefícios do Governo Federal como o Bolsa Família. A renda familiar é inferior ou igual a um salário mínimo, não sendo suficiente para suprir as necessidades humanas básicas como alimentação e moradia.

Com a finalidade de vencer desafios, a Associação Comunitária do Guarani vem ao longo dos anos desenvolvendo ações diferenciadas de mobilização, promoção e transformação social, buscando fortalecer a participação comunitária, o exercício da cidadania e o desenvolvimento integral de crianças, adolescentes e jovens em situação de risco social e pessoal através de programas e projetos sócio educacionais, artísticos e culturais os quais tem contribuído para uma nova realidade social e cultural na comunidade, despertando a sensibilidade, a percepção, a criatividade, o protagonismo juvenil, buscando promover a inclusão social e a democratização do acesso à arte e a cultura.

Através deste programa beneficia crianças com idades entre zero e cinco anos, que recebem acompanhamento nutricional durante as visitas domiciliares, e os encaminhamentos adequados nos casos de subnutrição ou obesidade. São realizadas também ações educativas e preventivas junto às mães e gestantes com foco na segurança alimentar, saúde materno-infantil e desenvolvimento saudável.

É constituída num referencial de excelência na região do Cariri em ações que compartilham a arte, educação e cultura como processo de desenvolvimento humano e social. Tem como valores: ética, solidariedade, respeito e igualdade.

As crianças com idade escolar e suas respectivas famílias, participam de espaços sociais educativos e de atividades na brinquedoteca, que visam o fortalecimento dos vínculos afetivos e familiares.

As atividades deste programa são desenvolvidas em horário complementar ao horário escolar, em que crianças e adolescentes participam de oficinas educativas, esportivas, artísticas e culturais. O objetivo é trabalhar os valores de enriquecimento e resgate da cultura local, crescimento social e formação cidadã. Entre as principais oficinas de música, destacam-se os instrumentos de sopro, cordas e percussão; além das atividades de informática e brinquedoteca. Através do projeto “Carroça do Saber”, a organização também realiza ações itinerantes nas escolas e espaços públicos levando um acervo literário diversificado, brincadeiras, brinquedos e jogos.



As famílias participam deste programa através de campanhas e reuniões sistemáticas.

Para o público jovem, a organização desenvolve atividades de sensibilização vocacional e formação cidadã, que estimulem os jovens a continuarem os estudos e ingressarem no mercado de trabalho. São realizados cursos de iniciação e qualificação profissional, inclusão digital e informática; além de atividades preparatórias para a inserção desses jovens no ensino superior.

São realizadas atividades de formação e capacitação para os animadores comunitários, diretoria e grupos de jovens, com foco na mobilização comunitária e participação coletiva nos Conselhos municipais, fóruns e conferências. As famílias também participam do planejamento e avaliação dos projetos através das técnicas de diagnóstico rápido participativo.

A organização trabalha em parceria com a Secretaria da Cultura do Ceará, ministério da cultura, Secretaria do Trabalho e Desenvolvimento Social e Banco do Nordeste.

A Associação conta com o apoio pedagógico e brinquedoteca, incentivando a leitura, escrita e o fortalecimento da cultura do brincar, proporcionando o desenvolvimento da aprendizagem, sucesso escolar como também a formação cidadã, tendo em vista a importância do brincar, pois além de estimular o desenvolvimento da criança, é indispensável à sua saúde física, emocional e intelectual.

Foi baseado nessa importância que a Associação Comunitária do Guarani dispõe de um espaço físico adequado para que as crianças possam ter a oportunidade de manusear o brinquedo livremente e para que haja sucesso nas atividades a serem desenvolvidas.

São atendidas diariamente 40 crianças, em turmas de 20 a cada duas horas. A brinquedoteca dispõe de muitos brinquedos, jogos educativos, quebra cabeças, fantasias, brinquedos de sucata, bonecos, livros, etc. É um lugar especial com direito ao desenvolvimento e ao resgate do lúdico.

As atividades desenvolvidas na brinquedoteca são planejadas semanalmente com o apoio pedagógico da associação e baseadas em objetivos a serem alcançados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira deve ser vista como uma maneira de expressão e apropriação do mundo, das relações, das atividades. O brincar desperta nas crianças a capacidade para imaginar, planejar e apropriar-se de novos conhecimentos. A criança, por intermédio das atividades lúdicas participa nas diferentes situações que lhes são propostas em sua vivência, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

Algumas instituições não dão credibilidade para a importância das atividades lúdicas. Entre tanto, é fundamental que as práticas desenvolvidas nas salas de aula, principalmente de educação infantil, envolvam brincadeiras ou jogos, pois a partir destes as crianças sentem-se estimuladas a participarem das atividades propostas, tornando a aprendizagem mais fácil e eficaz, desenvolvendo ainda o seu raciocínio lógico, a sua vivência social e o seu lado cognitivo.

A criança que desde cedo é estimulada a pensar, a questionar, através de propostas pedagógicas contextualizadas, terá oportunidade de aprender fazendo; nesse cenário o professor não é apenas o transmissor de conhecimentos, e sim um mediador que explora a criatividade do aluno de forma lúdica, utilizando uma didática interligada ao desenvolvimento de capacidades cognitivas, psicomotoras e sócias afetivas.

O lúdico associado ao processo educacional, através dos jogos e brincadeiras, promove a aprendizagem da criança de forma espontânea e prazerosa, onde o professor, no papel de mediador desse processo, cria um ambiente acolhedor para que este processo aconteça de forma significativa.

O educador que se preocupa com a sua missão de ensinar precisa constantemente refletir sobre sua prática escolar. Deve transformar o processo de aprendizado dos alunos trocando métodos tradicionais por novas estratégias, modificando a sua compreensão de como ocorre a aprendizagem em sala de aula. Trazer o lúdico para a educação faz com que o educador repense conceitos e concepções arraigadas, mudando sua maneira de pensar e atuar.

O passo fundamental para que a ludicidade tenha efeito positivo no processo de aprendizagem está na conscientização do professor, este precisa acreditar que a brincadeira é uma ferramenta importante no processo de desenvolvimento das



qualidades psíquicas, possibilitando a obtenção de saberes de forma prazerosa e ideal à fase de vida em que seus alunos se encontram.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério de Educação e Desporto. **Referenciais curriculares nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FERRARI, Márcio. **Comênio, o pai da didática moderna**. 2012. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/historia/pratica-pedagogica/pai-didatica-moderna-423273.shtml>. Acesso: 10h11min, 10 de novembro de 2015.

FERNANDEZ, Eulália. **Linguagem e Surdez**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

_____. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1998.

LEITE, Celso. **O século do lazer**. São Paulo: LTR, 1995.

LUCKESI, Cipriano C. **Avaliação da Aprendizagem Escolar**. 17ª ed. São Paulo, SP: Cortez, 2005.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas: Papirus, 1990.

NOVAES, Regina Célia Reyes (org.). **Política Nacional de Juventude: diretrizes e perspectivas**. São Paulo: Conselho Nacional de Juventude; Fundação Friedrich Ebert, 2006.

PIAGET, J. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.