

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL O LÚDICO COMO FACILITADOR DO ENSINO APRENDIZAGEM

BERTOL, Claudiane Eidt 1
BERTOL, Suélyn Elise Eidt 2
MARTINS, Luciene Aparecida 3
BOGO, Claudia Seraphim Mano 4
SILVA, Erileide 5

RESUMO: O assunto proposto para este trabalho é discutir a importância de brincar nas escolas de educação infantil. E que estas atividades ajudam a construir o conhecimento, podem ser entendidas como situações em que as crianças possam expressar diferentes sentimentos, podendo, gradativamente, aceitar a existência do outro. São atividades lúdicas que visam melhorar a socialização entre as crianças, fazendo com que vivenciem situações de colaboração, trabalho em equipe e respeito. Além de proporcionarem momentos lúdicos e prazerosos, fazendo com que a criança classifique, ordene, estruture, resolva pequenos problemas e sinta-se motivada a ultrapassar seus próprios limites. Enquanto brinca, a criança está pensando, criando e desenvolvendo, dentre outros fatores, o pensamento crítico.

Palavras-chave: Educação Infantil; Ensino-Aprendizagem; Desenvolvimento.

1 Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER. Professora na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: claudianeidbertol@hotmail.com

2 Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER Auxiliar de sala na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: suelynbertol@hotmail.com

3 Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER Auxiliar de sala na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: pacu@outlook.com.br

4 Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER. Professora na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: claudiabogo2012@gmail.com

5 Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER. Auxiliar de sala na Creche Pequeno Príncipe no município de Porto dos Gaúchos-MT. E-mail: eriliedesidney@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O lúdico na educação infantil irá permitir que a criança desenvolvesse uma nova visão do mundo através das descobertas e da criatividade, as crianças irão se expressar analisar, criticar melhorando assim a aprendizagem a qualificação e a formação crítica do educando. Diante deste contexto os educadores precisam refletir mais sobre a sua importância do lúdico no processo ensino e aprendizagem.

O contato com os jogos na aprendizagem permite-lhes o mundo mágico no caminho das descobertas, as atividades lúdicas permitem também as crianças desenvolver a negociação, fazendo regras e resolvendo conflitos, pois brincar a é forma de a criança compreender o mundo adulto a sua volta, trazendo para seu mundo imaginário.

O método dos jogos vem sendo implantado em todas as escolas, dessa forma, acho importante à realização dessa pesquisa para o desenvolvimento cognitivo da criança. Apesar de algumas dificuldades, as crianças tem um compromisso com a escola.

É importante estimular a autonomia da pedagogia nas escolas, permitindo que a mesma venha estimular a prática dos jogos, pois é um grande desafio para o sistema educacional. Desse modo ao fazermos uso do lúdico em sala de aula estaremos buscando novas maneiras de envolver o aluno em atividades que levem os mesmos a refletir e descobrir o mundo que os cerca. Pois através da ação lúdica e da comunicação, a criança irá compreender o pensamento e a linguagem do outro. Sendo assim o brincar representa um meio de interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno. O Problema levantado é qual o papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil? As Hipóteses são que nas séries iniciais é de fundamental importância para o processo de aprendizagem conclui-se que a utilização os jogos para despertar o interesse e aguçar a criatividade e de que alguns professores ainda fazem pouco uso desse recurso em suas aulas, por não acreditarem que o mesmo auxilia no processo e na facilitação da aprendizagem de maneira significativa;

O objetivo da pesquisa é caracterizar o desenvolvimento dos jogos para processo cognitivo na Educação Infantil Os objetivos específicos são:

Pesquisar qual a importância dos jogos na Educação Infantil Estudar quais são as melhorias que jogos trazem no desenvolvimento cognitivo e afetivo dos alunos conhecerem a evolução histórica dos jogos e brincadeiras Compreender o valor dos jogos e atividades lúdicas na educação infantil como subsídios eficazes para a construção do conhecimento realizado pela própria criança. Acredita-se que a utilização do lúdico poderá permitir que a criança desenvolvesse uma nova visão mundo através das descobertas e da criatividade, as crianças irão se expressar, analisar, criticar melhorando assim a aprendizagem a qualificação e a formação crítica do educando. Diante deste contexto os educadores precisam refletir mais sobre a sua importância do lúdico no processo ensino e aprendizagem.

LÚDICO COMO FACILITADOR DO ENSINO APRENDIZAGEM

Segundo MIRANDA (2001), o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se fossemos nos prender a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. De acordo "com ARANÃO (1996), a evolução semântica da palavra lúdica", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Um dos objetivos para a utilização de jogos durante as aulas de Matemática colocadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997, p: 65) diz que: ... A situação-problema é o ponto de partida da atividade matemática e não a definição.

No processo de ensino e aprendizagem, conceitos, ideias e métodos matemáticos devem ser abordados mediante a exploração de problemas, ou seja, de situações em que os alunos precisem desenvolver algum tipo de estratégia para resolvê-las. Para GRANDO (2000), a exploração de medidas relativas a comprimento, massa, capacidade, superfície, tempo, temperatura, iniciada nos ciclos anteriores, é ampliada, incorporando-se o estudo das medidas de ângulo, de volume e de algumas unidades da informática, que se estão tornando usuais em determinados contextos. O trabalho com medidas deve centrar-se fortemente na análise de situações práticas que levem o aluno a aprimorar o sentido real das medidas.

Para KAMII (1991), por meio de situações-problema, extraídas dos contextos práticos em que essas grandezas se encontram como na arquitetura, nas artes, nos esportes, na culinária, nas atividades comerciais e na leitura de mapas e plantas, evidenciam-se para os alunos as aplicações práticas da Matemática e a necessidade de contar com unidades padronizadas e com sistemas comuns de medida e também a necessidade de encontrar estimativas plausíveis. Segundo BORIN (1996), a ideia de unir o lúdico à educação difundiu-se, principalmente a partir do movimento da Escola Nova e da adoção

dos chamados "métodos ativos". No entanto, esta ideia não é tão nova nem tão recente quanto possa parecer. De acordo com BORIN (1996, p.45) em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra *Didática Magna*, através da qual apresentou sua concepção de educação. Ele pregava a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo. ANTUNES (1999) sugere que o professor deve atuar durante o processo de ensino-aprendizagem exercendo a função de facilitador do processo, ou seja, agindo como mediador entre aluno e a construção do conhecimento matemático, estimulando ideias matemáticas para que o aluno consiga estabelecer relações com a realidade que ele vivencia.

O professor deve realizar atividades com os alunos que os vislumbres, em seguida, partirem para a matematização levantando questionamentos, finalizando com o registro do que o aluno aprendeu uma forma de teoria. Este é o caminho arquimediano segundo a proposta AME – Atividades Matemáticas que Educam. (NEGRINE, 2001, p. 42). BORIN (1996), para o professor deflagrar ideias na cabeça do aluno, ele precisa apresentar situações–problemas instigantes, levantar questionamentos que induzam o aluno a pensar. Nunca dando a resposta, sempre dialogando até que ele mesmo consiga estabelecer relação (pingue-pongue), sempre ouvindo o que o aluno tem a acrescentar sobre o assunto, sem criticá-lo ou ridicularizá-lo. Segundo BORIN (2004), o principal objetivo da educação é ensinar os mais novos a pensar e a resolução de problemas constitui uma arte prática que todos os alunos podem aprender valoriza a utilização dos jogos para o ensino da matemática, sobretudo porque os jogos não apenas divertem, mas, também extrai das atividades, materiais suficientes para gerar conhecimento, interessar e fazer com que os estudantes pensem com certa motivação.

Para BORIN (1996), um dos motivos para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados pelos alunos. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais "..., um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver" (BRASIL, 1997, 48-49). O jogo, segundo ANTUNES (1999), é o

mais eficiente meio estimulador das inteligências, impõe desafios, e gera tensões necessárias para a construção do aprendizado que se propõe obter com tais atividades.

Os jogos, porém, precisam ser pensados, organizados previamente a fim de atingir seus objetivos. Podem partir de materiais que o professor tenha disponível em sala de aula ou de materiais que sejam construídos com sucatas ou materiais reciclados. Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam Matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem. (BORIN, 1996, p. 9). Para MIRANDA (2006), os jogos fazem parte do lúdico, constituindo assim um fator importantíssimo para o desenvolvimento intelectual e afetivo do aluno, pois permite que o mesmo entenda o mundo, expressando suas ações, sentimentos e ideias.

O jogo pode se tornar uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento; alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes. (BRASIL, 1998, p.21) Segundo FRIEDMANN (1996), ao aluno deve ser dado o direito de aprender. Não um „aprender" mecânico, repetitivo, de fazer sem saber o que faz e por que faz. Muito menos um 'aprender' que se esvazia em brincadeiras.

Mas um aprender significativo do qual o aluno participe raciocinando, compreendendo, reelaborando o saber historicamente produzido e superando, assim, sua visão ingênua, fragmentada e parcial da realidade. Caminhos, que embora nem sempre tão objetivos como é pensada a investigação dentro das concepções do paradigma positivista, não significa que devemos abandonar seu estudo (NEGRINE, 2001, p. 36). Para LOPES (1999), a atividade lúdica pode acontecer em momento e local indefinidos, pois o espaço lúdico não é

privado, muito pelo contrário, ele pode ser qualquer lugar quando se entende o lúdico como algo presente no comportamento humano, logo, não deve ser considerado como própria da infância ou como atividade descomprometida com os resultados, mas sim, como elemento que também promove o desenvolvimento, e, portanto, faz parte da vida do adulto.

Para VASCONCELLOS (2008), percebe-se então que o limite entre a atividade lúdica e a não lúdica é muito tênue, e por isso, é difícil definir onde termina uma e começa a outra, além da diferença entre elas estar apenas nas consequências. A ludicidade como ciência se fundamenta sobre quatro pilares de natureza diferentes: o sociológico, porque a atividade lúdica engloba demanda social e cultural; o psicológico, pois se relaciona com o desenvolvimento e a aprendizagem; o pedagógico, porque se serve da fundamentação teórica existente e das experiências da prática docente; e o epistemológico porque busca o conhecimento científico que trata o jogo como fator de desenvolvimento. (NEGRINE, 2001, p. 42).

Segundo KISHIMOTO (1993), o material ou o jogo pode ser fundamental para que isto ocorra. Neste sentido, o material mais adequado, nem sempre, será o visualmente mais bonito e nem o já construído. Muitas vezes, durante a construção de um material o aluno tem a oportunidade de aprender matemática de forma mais efetivo. Segundo PIAGET (1976), ao usar jogos que implicam conhecimentos matemáticos o educador deve ter como objetivo fazer com que os alunos se interessem, e passem a gostar de aprender essa disciplina, pois o ensino por meio dos jogos além de mudar a rotina da sala, faz com que o processo de aprendizagem se torne interessante, divertido, facilitando a aprendizagem de matemática, até mesmo aquelas de difícil aprendizagem se tornam mais simples através do jogo, jogando o aluno vai pensar refletir, analisar, levantar hipóteses e testá-las para conseguir vencer o jogo, por isso os jogos devem ser utilizados ocasionalmente para completar as atividades produzidas durante as aulas diárias, ocupando um horário dentro do planejamento da aula, de modo que o educador possa explorar todo o potencial do jogo, como o processo de solução, registros e discussões possíveis dúvidas que poderão surgir a respeito do jogo.

“Convém que tudo esteja preparado de antemão para que seja menor o risco de errar e maior o tempo consagrado ao ensino”. Antes de trabalhar um

determinado jogo em sala de aula, é necessário que o professor conheça o jogo, as suas regras e acima de tudo ter jogado o jogo. Só assim o professor poderá fazer a introdução do jogo tranquilamente, tendo um bom aproveitamento em sua aula. (NEGRINE, 2001, p. 42). FONTANA (1996), partindo do ponto de vista que as crianças pensam diferente dos adultos e de que o educador não deve ensiná-la jogar e sim deixar que ela raciocine, é necessário que o educador acompanhe a maneira com que as crianças jogam, interferindo para colocar questões interessantes sem que atrapalhe a dinâmica do grupo e a partir disso, auxiliá-las a pensar de modo que elas entendam realmente a finalidade do jogo.

Como jogar não é estudar nem trabalhar, porque jogando o aluno aprende, sobretudo a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia. Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam Matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem. (BORIN, 1996, p.9).

Para ANTUNES (2005), o jogo vem sendo utilizado como recurso para a aprendizagem na educação formal, isto já está sendo visualizado há umas duas décadas. Portanto, não podemos deixar de salientar que seu objetivo deve estar relacionado ao conteúdo escolar, atendendo às necessidades dos educandos, ao mesmo tempo em que se coloque a serviço da aprendizagem dos conteúdos do currículo escolar. Possibilita ao aluno uma forma de “brincar”, através da qual aprende aos poucos o conteúdo, assimilando-os com prazer. Para tanto, devemos demonstrar uma posição séria e empenhada para que tenhamos sucesso em nosso compromisso como educadores. Os jogos lúdicos constituem um caminho para o conhecimento e para o desenvolvimento do raciocínio, tanto na escola quanto na vida cultural e social fora da escola. Consequentemente, estudar os significados e as implicações da atividade lúdica no comportamento dos indivíduos é transitar por estes. (ANTUNES, 2005, p. 14).

Sabemos que, no geral, os professores são bastante resistentes às inovações educacionais, como o uso do lúdico em determinados conteúdos. A tendência é se refugiarem no impossível, considerando que a proposta de uma educação diferenciada e inovadora é válida, porém utópica, impossível de ser concretizada com muitos alunos e nas circunstâncias em que se trabalha, hoje, nas escolas, principalmente nas redes públicas de ensino.

Para ANTUNES (2005), a maioria dos professores tem uma visão funcional do ensino e tudo o que ameaça romper o esquema de trabalho prático que aprenderam a aplicar em suas salas de aula é rejeitado. Também reconhecemos que as inovações educacionais abalam a identidade profissional, e o lugar conquistado pelos professores em uma dada estrutura ou sistema de ensino, atentando contra a experiência, os conhecimentos e o esforço que fizeram para adquiri-los.

Os jogos auxiliam também na descentralização, que consiste em desenvolver a capacidade de ver algo a partir de um ponto de vista que difere do seu, e na coordenação dessas opiniões para chegar a uma conclusão. Criam um novo esquema no qual se encaixam estímulos, onde a criança pode realizar qualquer tarefa, pois o estímulo é parte importante da educação uma vez que bem elaboradas. (BORIN, 1996, p. 8). Segundo PIAGET (1976), elegemos o jogo como um tema amplo para respaldar o propósito principal de desenvolvimento das teses colocadas pela orientação curricular em vigor em virtude da constatação, já nos primeiros momentos de implementação do projeto, das dificuldades dos professores para atuar com os alunos diante da indisciplina, o baixo rendimento e o desinteresse.

O brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem prazer. O lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.

É através da brincadeira que a criança vive e reconhece a sua realidade, podemos dizer que a brincadeira não é apenas uma dinâmica interna da

criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita de aprendizagem. Tudo gira em torno da cultura lúdica, pois a brincadeira torna-se possível quando apodera elementos da cultura para internalizá-los e criar uma situação imaginária de reprodução da realidade. É através da brincadeira que a criança consegue adquirir conhecimento, superar limitações e desenvolver-se com indivíduo. Com imaginação, apresentação, simulação, as atividades com jogos são considerados como estratégia didática, facilitadora da aprendizagem, quando as situações são planejadas e orientadas por profissional ou adulto, visando aprender, isto é, proporcionar à criança a construção de algum tipo de conhecimento, alguma relação ou desenvolvimento de alguma habilidade. O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem deve ser encarado de forma séria, competente e responsável. Usado de maneira correta, poderá oportunizar ao educador e ao educando, importantes momentos de aprendizagens em múltiplos aspectos.

Considerando-se sua importância na aprendizagem, o lúdico favorecerá de forma eficaz o pleno desenvolvimento das potencialidades criativas das crianças, cabendo ao educador, intervir de forma adequada, sem tolher a criatividade da criança. Respeitando o desenvolvimento do processo lúdico, o educador poderá desenvolver novas habilidades no repertório da aprendizagem infantil. A brincadeira contribui para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos para o processo de aprendizagem e estimular o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos.

As brincadeiras aparentemente simples são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e também é uma forma de auto expressão. Talvez poucos pais saibam o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu filho. A ideia difundida popularmente limita o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais importantes que entreter a criança em atividades divertidas.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as

potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites.

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

A Criança, jogo e brincadeira estão intrinsecamente interligados, no entanto, o nosso sistema escolar não percebe essa interligação e cerceia a criança das suas necessidades de movimento, expressão e de construção de seu conhecimento a partir do seu próprio corpo. Apesar de estar inserida neste meio, a escola precisa perceber a criança como um ser em constante desenvolvimento. O clima de seriedade e de repressão estabelecido por tal instituição, não chega a intimidar totalmente as crianças, pois estas encontram sempre um jeito de fazer o que mais gostam que seja brincar, esse brincar se manifesta das mais variadas formas, até mesmo, sob a forma de brigas e intrigas aparentes.

A ação de educar não pode restringir-se à simples preocupação com as estruturas mentais, mas também com a expressão do corpo em sua totalidade, se educar é libertar, então, os processos que regem esta ação educativa devem fornecer subsídios para que tal ideia se concretize, intervenção psicopedagogia introduziu uma contribuição mais rica no enfoque da Pedagogia. O processo de aprendizagem da criança é compreendido como um processo pluricausal, abrangente, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos etc.

O processo de aprendizagem, bem como suas dificuldades, deixa de focalizar somente o aluno e o professor isoladamente e passa a ser visto como um processo de interações entre ambas as partes com inúmeras variáveis que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e psicopedagogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa possibilitou uma compreensão mais aprofundada dos pensamentos e sentimentos de nos professores da atualidade na Educação Infantil quanto também do Ensino Fundamental sobre questões pertinentes ao trabalho como o lúdico nas escolas. Mostrou que os educadores que lidam diretamente com as crianças percebem o brincar como relevante para os diferentes aspectos do desenvolvimento, reconhecendo que proporciona mudanças de comportamento, fazendo surgir novas formas de respostas e de ação às solicitações do meio em que as crianças vivem.

Nas escolas onde foram aplicadas as oficinas foram dados destaque aos jogos como fonte de aprendizagem, como forma de socialização, pois ao se relacionarem, aprendem a conviver com seus pares. O papel das escolas onde foram aplicadas as oficinas, a valorização e a interação social para a livre expressão, e do modo que as professoras conduziam seu trabalho, foi observado que todas estavam cumprindo seu papel com êxito, com a ideia de mostrar a questão da ludicidade, como forma de desenvolver a autonomia dos alunos, requer o livre uso dos jogos e materiais para expressarem os projetos criados por eles. Esperamos que este trabalho possa servir de fundamentação para todos os professores (as) que queiram inovar sua prática, tenham nos jogos aliados permanentes, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que os jogos são de grande contribuição para o processo ensino e aprendizagem. Sabemos que para as etapas de construção do conhecimento ocorra, temos que colocar como grande importância e estimulação por meio de jogos, pois as crianças sentem prazer em brincar e passam a conhecer a si mesmas e os papéis de outras pessoas na sociedade. Hoje sabemos por muito que pesquisamos que os jogos realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividades lúdicas prazerosas e com questionamentos do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança. Os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos fazem-se sentir ao longo da existência do indivíduo.

A educação vista sobre o prisma da aprendizagem representa a vez da voz, o resgate da vez e a oportunidade de ser levado em consideração. O conhecimento como cooperação, criatividade e criticidade, fomenta a liberdade e a coragem para transformar, sendo que o aprendiz se torna no sujeito ator como protagonista da sua aprendizagem. Aprendizagem é um destes fatores. Diferentemente dos outros animais, no homem a aprendizagem é vista como um sistema dinâmica de interação, pois é um processo, biológico, intelectual, emocional e social. Nos últimos anos, muitos são os estudos sobre aprendizagem, e o não aprender, e que direta ou indiretamente procuram desvelar como o homem aprende. Não existe uma fonte única, capaz de englobar os elementos fundamentais à compreensão da aprendizagem, mas acreditam-se nas propostas que ressaltam a importância dos processos mentais superiores, sendo resultado da interação do organismo com o meio.

Portanto, a aprendizagem tem um sentido amplo: abrange os hábitos que formamos os aspectos de nossa vida efetiva e assimilação de valores culturais. Enfim, aprendizagem refere-se a aspectos funcionais e resulta de toda estimulação ambiental recebida pelo indivíduo no decorrer da vida. As atividades motoras, associadas ao lúdico, possibilitam à criança desenvolver suas funções intelectuais e efetivas. Sendo o corpo em movimento, o meio de ação da criança sobre o mundo dos objetos, faz-se necessário desenvolver a consciência corporal, para através dela, a criança estar disponível para aprender.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ANTUNES**, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2000
- ANTUNES**, Celso. A linguagem do afeto: como ensinar virtudes e transmitir valores. Campinas: Papirus, 2002.
- ANTUNES**, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- ANTUNES**, Celso. A linguagem do afeto: como ensinar virtudes e transmitir valores. Campinas: Papirus, 2005.
- ARANÃO**, Ivana. A matemática através de brincadeiras e jogos. 5. ed. Campinas: Papirus, 1996.
- BORIN**, Júlia. Jogos e resoluções de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP, 1996.
- BORIN**, Júlia. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. 5. ed. São Paulo: CAEM / IME-USP, 2004.
- BRASIL**. Parâmetros curriculares nacionais (5ª a 8ª séries). Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL**. Parâmetros curriculares nacionais (PCNs) matemática: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- FRIEDMANN**, A. Jogos tradicionais, Campinas: Papirus, 1995.
- GRANDO**, R. C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. Campinas: Faculdade de Educação da UNICAMP, 2000. (Tese de Doutorado).
- KAMII**, C. J. A criança e o número. Campinas: Papirus, 1990.
- KAMII**, Constance. Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Artemed, 1991.
- KISHIMOTO**, Tizuko Morchida. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. São Paulo: Vozes, 1993.
- LOPES**, Maria da Glória. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. São Paulo: Cortez, 1999.
- MIRANDA**, Simão. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. São Paulo: Papirus, 2001.
- NEGRINE**, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1994.

NEGRINE, Airton. Ludicidade como ciência. In: SANTOS, Santa Marli (Org.). Ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001.

PIAGET, Jean. Psicologia e pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. Psicologia e pedagogia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

VASCONCELOS, Tânia de. Infância e narrativa. In: VASCONCELOS, Tânia de (org.). Reflexões sobre a infância e cultura. Niterói: EdUFF, 2008.