



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

ANA PAULA PEREIRA GUEDES

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

**GUARABIRA/PB
2018**

ANA PAULA PEREIRA GUEDES

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Artigo de Conclusão apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Área de concentração: Educação.

Orientador (a): Prof.^a Me. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira

GUARABIRA/PB

2018

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

G924| Guedes, Ana Paula Pereira.
O lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil [manuscrito] : / Ana Paula Pereira Guedes. - 2018.
25 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.
"Orientação : Profa. Ma. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira, Departamento de Educação - CH."

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Professor.

21. ed. CDD 371.337

ANA PAULA PEREIRA GUEDES

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, Campus III - Guarabira, em cumprimento às exigências necessárias para obtenção do Grau de licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: 23/06/2018.

BANCA EXAMINADORA

Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
Prof.^a Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira/UEPB
(Orientadora)

Francisco José Dias da Silva
Prof. Ms. Francisco José Dias da Silva/UEPB
(Examinador)

Marcia Gomes dos Santos Silva
Prof.^a Ms. Marcia Gomes dos Santos Silva-UEPB
(Examinadora)

GUARABIRA - PB

2018

Primeiramente, a Deus, por ser essencial em minha vida, meu guia, meu socorro na hora da angústia, e a minha mãe por todo apoio, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus criador de todas as coisas, a base de tudo na minha vida, pela força e motivação de vencer cada dia.

Agradeço e dedico a minha família, em especial a minha mãe Sandra, meu irmão Pedro por sempre estarem do meu lado independente das circunstâncias e por me darem todo apoio necessário.

Agradeço ao meu namorado Alysson por sempre me incentivarem a nunca desistir de meus objetivos, e a quem peço desculpas pela minha ausência.

As minhas amigas Adriana Miguel, Michely Pereira, Thays Dantas, Marília Rodrigues e Juliana Nunes onde tornaram essa jornada mais especial com companheirismo e palavras de conforto nas dificuldades.

Aos colegas de sala, apesar de desentendimentos permanecemos unidos e fortes até a conclusão dessa etapa.

A orientadora Mônica de Fátima Guedes, que foi primordial na conclusão desta etapa, por toda sua sabedoria e paciência.

A todos que de alguma forma contribuíram para a concretização desse sonho, que foi tão almejado por mim e pela minha família.

Valeu muito a pena todos os desafios e obstáculos vencidos. Concluo, dizendo que acredito na Educação e nós enquanto no papel de Educadores podemos transformar o ambiente que atuamos e proporcionar grandes ensinamentos.

“Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo”.

Amarilha (1997)

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	7
2 - REFLEXÕES E FUNDAMENTOS TEÓRICOS	9
3 - DISCUTINDO UM POUCO SOBRE O LÚDICO	11
3.1 – As atividades Lúdicas.....	16
4 – CONCEITUANDO JOGOS	19
4.1 – O Brincar.....	20
5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS	24

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GUEDES, Ana Paula Pereira

RESUMO

O presente trabalho visa apresentar como o lúdico é importante no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil. Para isso nos fundamentamos nos seguintes teóricos: Libâneo (1994), Freire (1996), Pimenta e Lima (2004), Chizzotti (2006), Pacheco e Masetto (2007), entre outros que em seus escritos transparecem o conhecimento para tratar das temáticas em questão. Metodologicamente foi utilizado à pesquisa de cunho bibliográfico, que de acordo com Carvalho (1989) "é uma busca de informações de diversas fontes escritas procurando obter dados a respeito do tema em questão" e de campo, numa abordagem qualitativa, contextualizando informações através do instrumento de coleta de dados, o questionário. Em síntese podemos afirmar que o estágio supervisionado é um complemento importantíssimo na formação docente. Dessa maneira, é de suma relevância a integração e parceria entre a escola campo, universidade, estagiários, em prol do ampliação de práticas mais eficazes no processo ensino/aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Infantil, Lúdico, Professor.

1 INTRODUÇÃO

No campo da educação muito se discute o termo da Ludicidade. A educação lúdica apresenta uma relação em conjunto à criança. A mesma não se limita apenas as brincadeiras ou jogos, ela está interligada a toda atividade livre podendo ser realizada individualmente ou em grupos.

As brincadeiras na Educação infantil é um momento privilegiado, pois as crianças fantasiam e criam seu próprio mundo, fica claro que o ato de brincar contribui muito na formação do pensamento infantil. Percebe-se que brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, motor, seu modo de aprender e é notório que isso resulta em uma relação cognitiva com o meio que atua, coisas e símbolos.

A melhor maneira de compreender esse processo é considerar que o aprendizado é a forma mais efetiva de despertar o desenvolvimento interno.

Nossa proposta inicial de trabalho teve como preocupação central estudar o lúdico no processo de aprendizagem no ensino infantil, com as suas teorias e métodos usados para o ensino. Com o desenvolvimento da pesquisa e o contato com o material empírico, repensamos nossas formulações originais. Levando em consideração a tamanha magnitude do tema e a dificuldade em encontrar material atualizado, com novos métodos.

O trabalho tem como objetivo estudar como o lúdico é importante no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

O ser humano mostra que no decorrer da sua vida que sempre está aprendendo e adquirindo novos conhecimentos seja por contato com o próximo ou domínio do meio que habita. Partindo da ideia isso lhe garante a sua sobrevivência e atuação na sociedade como um ser crítico, participativo e inovador.

Atribui-se ao este ato de busca e interação e de troca a educação com certa razão, já que essa ação mútua entre as pessoas, de comunicação e cooperação comungam do saber.

De forma geral é na infância que a brincadeira se faz mais presente, e através dela a criança satisfaz seus desejos, interesses, e também englobando sua realidade pois percebe-se a forma que ela reflete, reconstrói, interage e cria o mundo. Destacamos o lúdico como uma das ferramentas mais eficazes de atrair o aluno, pois por meio das brincadeiras as crianças aprendem que existem regras, a respeitar o próximo e as variáveis formas de realizarem as atividades, sempre predominando assim um aprendizado significativo e divertido.

Tendo como base para que a educação lúdica se desenvolva efetivamente, fica evidente a necessidade de se refletir a sua importância no processo de ensinar e aprender. A partir das discussões e leituras acerca do tema proposto no artigo buscou responder a seguinte questão: qual a relevância da ludicidade no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças da Educação infantil?

O presente artigo busca conceituar o lúdico, mostrando sua importância no desenvolvimento infantil e uma nova educação com uma metodologia que proporcione mais prazer e significado ao processo de ensino trazendo assim também um desenvolvimento construtivo.

Para responder à questão que norteia este trabalho estruturamos em três tópicos, após a introdução, o segundo tópico aborda o histórico da Educação Infantil, dissertando o direito da criança. No terceiro tópico trazemos o conceito de ludicidade

na visão de renomados autores antigos até os dias atuais. E no quarto apresentamos o conceito do que é jogos e o brincar e a sua contribuição na prática pedagógica

2 - REFLEXÕES E FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Em todo o contexto histórico da educação infantil se trouxe uma perspectiva das creches com um caráter assistencialista em que os pais vão para o trabalho enquanto as crianças são cuidadas em um lugar seguro e protegido.

Essa terminologia surgiu porque esse era o propósito determinado pelo contexto social, onde as crianças nessa fase tinham o acesso na creche como uma forma de suprir a carência da mãe por isso durante muitos anos se perdurou essa ideia do cuidar em vez de educar.

A partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, N° 9.394/96, o atendimento a crianças em creches (até 3 anos de idade) e pré-escolas (de 4 a 6 anos), que compõe a educação básica, ou seja, a educação infantil deixou de ser assistencialista e agora faz parte da educação como um todo.

O termo "infância" (*in-fans*) tem o significado de "não fala". Na educação grega do período clássico, "infância" referia-se a seres com tendências selvagens a serem denominados pela razão e pelo bem ético e político. Foi com Rousseau (1995) que a criança passou a ser vista de maneira diferente da concepção então existente. Foi ele quem propôs uma Educação Infantil sem juizes, sem prisões e sem exercícios. Em 1789, com a Revolução Francesa, modificou-se a função do Estado, com isso, houve uma preocupação dos governantes com o bem-estar e a educação das crianças. Embora indiferente aos ideais democráticos tributários das primeiras tendências selvagens a serem dominadas pela razão e pelo bem ético e político. (SERAFIM, 2010, p.15)

Entretanto a infância foi sofrendo mudanças em seu significado, na idade média perdurou a ideia de que. Já o pensamento medieval entendia a infância como evidência da natureza pecadora do homem, pois nela a razão, reflexo da luz divina, não se manifestaria. Nos séculos XV e XVI, novos modelos educacionais foram criados para responder aos desafios estabelecidos pela maneira como a sociedade europeia então se desenvolvia.

O desenvolvimento científico, a expansão comercial e as atividades artísticas ocorridas no período do Renascimento estimularam o surgimento de novas visões sobre a criança e sobre como ela deveria ser educada. Autores como Erasmo (1465-

1530) e Montaigne (1483-1553) sustentavam que a educação deveria respeitar a natureza infantil, estimular a atividade da criança e associar o jogo à aprendizagem (OLIVEIRA, 2002).

Com o passar do tempo a criança tornou-se uma preocupação da sociedade e que ela passou a ser tratada como uma criança.

No entanto ao analisar os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998), pode-se entender os respectivos objetivos para com o ensino da creche.

- o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;
- o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética;
- a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;
- o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (RCNEF, 1998 p.13).

Contudo, ao construir saberes a partir de práticas vivenciadas em sala de aula", executadas através do estágio supervisionado I, pode-se analisar a construção de um conhecimento significativo necessários a serem trabalhados pelos discentes, através de novas metodologias, trazendo a importância de um educador crítico que estabeleça relações além do cuidado com as crianças.

Ser professor na educação infantil requer amor e dedicação. Neste ponto deve construir uma trajetória para compreender as mudanças que ocorrem no espaço social, com um compromisso, à formação de cidadãos que possam agir na sociedade de forma crítica e transformadora da realidade.

É imprescindível que o educador conheça e pesquise atualizando-se perante as novas metodologias de ensino, para assim refletir sobre sua prática e ação em sala, trazendo melhoria na qualidade de ensino e garantindo melhor aprendizagem do aluno em requisitos que levam em consideração a melhoria no desenvolvimento físico e psíquico da criança, Paulo Freire afirma:

Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições; um ser crítico e inquiridor inquieto em face a tarefa que tenho- a de ensinar. (Freire, 1996, p.47)

Contudo, ao analisar a teoria e a prática pode-se compreender que existe um longo caminho a ser conquistado pela educação em todo o Brasil. É preciso, ter em mente que o ato de ensinar requer o comprometimento do profissional e a reflexão perante o que se diz e o que se faz. Outro eixo importante para o funcionamento satisfatório é a relação familiar que possa permitir que a criança possa se desenvolver nas atividades apresentadas na creche. Para tanto é preciso um ambiente que transmita o aconchego da mãe, da relação saudável com as outras crianças, como espelho da relação com os irmãos em casa.

Contudo se deve ter em mente um ambiente que tenham instrumentos para tornar o ambiente convidativo para a criança. Goldschmied e Jackson (2008) afirmam que é essencial um local silencioso para que a criança possa descansar, fantasiar tendo um espaço separado das pressões de atividades gerais. Assim o estágio na área da educação Infantil possibilita ao aluno o olhar e a necessidade para seu preparo profissional, como aprender lidar com a rotina, neste caso o de ser aprender a planejar, contextualizar e aplicar de forma coerente o assunto proposto à aula.

Atividade teórica possibilita o conhecimento da realidade e o estabelecimento de finalidades para sua transformação, a atividade teórica não é suficiente. É preciso atuar na prática por que é ela que com base no social é capaz de revelar a verdade ou a falsidade. Isto é, a partir da prática pode-se verificar se existe correspondência entre o pensamento e a realidade. (PIMENTA, 2005, p.172)

Desta forma o estágio supervisionado, traz a análise necessária para que se possa assim construir e formar diferentes concepções para uma formação qualificada para estabelecer um futuro funcionamento satisfatório que garanta o enriquecimento do ensino da educação infantil.

3 - DISCUTINDO UM POUCO SOBRE O LÚDICO

O lúdico tem sua originalidade na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo (SERAFIM, p.10). E é, através do lúdico que podemos desenvolver nas crianças a capacidade de desenvolver habilidades psicomotoras. E a escola tem que introduzir na educação infantil, em seu planejamento as atividades lúdicas.

De acordo com Teixeira (1995), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso visando a facilitação no processo de ensino e aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto desenvolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;
- A situação lúdica mobiliza esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

Tendo em vista esses aspectos, venho mostrar os conceitos sobre o que é o lúdico na concepção de alguns autores, veja o quadro abaixo:

QUADRO CONCEITUAL DE LÚDICO	
AUTOR	CONCEITO
XIMENES (2001)	Lúdico lú. di. co adj. Relativo a, ou que tem caráter de jogos ou divertimentos. " [Grifo do autor]. O termo ou indica alternativa, ou seja, uma opção entre as duas coisas. Deduz-se que o Lúdico pode ser tanto brincadeira que provoca divertimento por meio de alguma atividade quanto jogo, ação de jogar, disputar, onde se facilita a aprendizagem. Com essa definição não fica explícito ou confirmado que lúdico é jogo e nem que é brincadeira, mas fica evidente que é uma ação ou

	<p>intervenção que provoca no sujeito divertimento. Para isso, é necessário saber o que significa Jogo: “Jogo jo. go (ô) sm. 1. Ação ou efeito de jogar. 2. Atividade física ou mental, geralmente coletiva, determinada por regras que definem ganhadores e perdedores. 3. Brincadeira, passatempo. [...].</p>
<p>Elza santos (2011)</p>	<p>: [...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração.</p>
<p>PASSOS (2013)</p>	<p>[...] termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra</p>
<p>FERREIRA (1986)</p>	<p>para o termo lúdico, “relativo a jogo ou divertimento” e “que serve para divertir ou dar prazer”. O lúdico é um adjetivo masculino com sua origem no latim ludus; após vários estudos e pesquisas voltados para essa prática a palavra em si evoluiu, passou a levar em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido do jogo. O lúdico faz parte da atividade humana, sendo caracterizado por possuir uma função clara, ser espontâneo e satisfatório.</p>
<p>ALMEIDA</p>	<p>A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as</p>

<p>(2009)</p>	<p>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</p>
<p>ALMEIDA (2008)</p>	<p>[...] se o termo tivesse ligado à sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão(ALMEIDA, 2008 apud SILVA,</p>
<p>Santo agostinho apud SOUZA (1996)</p>	<p>O Lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação</p>
<p>Costa citado por RAUL (2005)</p>	<p>A palavra lúdico vem do latim "ludus" e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e a palavra é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, o jogo oportuniza a aprendizagem do sujeito e o seu desenvolvimento. Desse modo, com base no pressuposto de que toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo ensino-aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando o aprender pelo jogo e, logo, o aprender brincando.</p>

<p>SANTOS (1999)</p>	<p>o lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras.</p>
<p>LUCKESI (1994)</p>	<p>O lúdico é o modo de ser do homem no transcurso da vida, o mágico, o sagrado, o artístico, o científico, o filosófico, o jurídico são expressões da experiência lúdica constitutiva da vida. O lúdico significa a experiência de „ir e voltar“, „entrar e sair“, „expandir e contrair“, „contratar e romper contratos“, o lúdico significa a construção criativa da vida enquanto ela é vivida. O lúdico é um fazer o caminho enquanto se caminha, nem se espera que ele esteja pronto, nem se considera que ele ficou pronto, este caminho criativo foi feito e está sendo feito com a vida no seu „ir e vir“, no seu avançar e recuar. Mais: não há como pisar as pegadas feitas, pois que cada caminhante faz e fará novas pegadas. O lúdico é a vida se construindo no seu movimento.</p>

FONTE: ELABORADO PELA AUTORA, 2018

Como podemos perceber nas falas dos autores acima, o lúdico está atrelado a jogos, brincadeiras, no sentido educativo, ou seja, brincando e aprendendo.

Quando falamos de ludicidade logo se remete ao sentimento da emoção que é do prazer e de sonho. Onde pode ser trabalhada e estimulada das mais diversas formas.

O brincar abre portas para a imaginação, fornecendo a criança a conhecer e a aprender o mundo de forma diferente, provocando ao ser o estímulo e o entusiasmo conforme Luckesi (2000, p.12) "são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis".

Percebe-se que é de grande importância o papel do educador intermediar esse processo, disponibilizando tempo e espaço podendo retirar desse momento não apenas algum resultado, mais sim o momento de interação, a descoberta e o ato de brincar. Por isso,

O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender. Alguns profissionais desconsideram o lúdico como fator importante no processo ensino-aprendizagem. Por esse motivo não desenvolvem atividades lúdicas e mantêm a resistência ao dizer que o trabalho com a ludicidade acarreta desorganização. (PINTO; TAVARES, 2010, p. 20).

Sendo assim, a lúdico na escola tem a função de interligar os conhecimentos necessários para que o ensino e aprendizagem dos alunos possam se construir de forma significativa, uma vez, sua estimulação parte de algo que dão satisfação as crianças, que é o brincar.

3.1 - As atividades Lúdicas

Quando se fala da atividade lúdica é de grande importância vivenciar o momento da aplicação da atividade, assim vai além de proporcionar a socialização dos mesmos com outras crianças e com o ambiente, vai se constituindo uma aprendizagem significativa.

Conforme afirma Oliveira (1985) a ludicidade consiste em:

[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto reconhecido como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social (OLIVEIRA, 1985, p. 74).

O autor deixa claro que as atividades lúdicas é uma ferramenta importante. Neste contexto, fica claro o quanto pode contribuir não só no desenvolvimento da aprendizagem, mais as descobertas que podem experimentar e o quanto seus sentidos podem ser estimulados. Conforme citado acima, assim as crianças se preparam para novos desafios e aprendem a expressar seus sentimentos além disso, ser colocar no lugar do outro.

Para Luckesi (2000, 2005a, b), ludicidade é um estado interno do sujeito que vivencia uma experiência de forma plena, é sinônimo de plenitude da experiência considerando aqui “plenitude da experiência” como a máxima expressão possível da não divisão entre pensar/ sentir/ fazer. Segundo ele, a ludicidade não está diretamente relacionada a jogos e brincadeiras.

Segundo Salomão e Martini, (2007, p.4) “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para a boa saúde mental e física. A atividade lúdica pode ser considerada como toda animação

Segundo Meneses (2009), a ludicidade na Educação Infantil vem se inserindo gradativamente na realidade escolar, mas ainda nos deparamos com um pouco de resistência, tanto por parte de alguns profissionais quanto pelos familiares.

Para Piaget (1975), por meio de jogos a criança constrói conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal.

Brandes e Philips (1977), afirmam que os jogos criam interesse quando postos em prática com finalidade e com eficiência, podendo se tornar a moldura na qual se desenvolvem todas as outras atividades.

Feijó (1992, p. 02) afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.

De acordo como Referencial Curricular nacional infantil (1998, p. 29) na realização de atividades lúdicas se faz necessário se pensar e preparar com antecedência de oferecer um ambiente e as ferramentas que possibilite a interação e mobilidade a criança:

(...) deverão priorizar o desenvolvimento das capacidades expressivas e instrumentais do movimento, possibilitando a apropriação corporal pelas crianças de forma que possam agir com cada vez mais intencionalidade. Devem ser organizados num processo contínuo e integrado que envolva múltiplas experiências corporais, possíveis de serem realizadas pela criança sozinha ou em situações de interação. Os diferentes espaços e materiais, os diversos repertórios de cultura corporal expressos em brincadeiras, jogos, danças, atividades esportivas e outras práticas sociais são algumas das condições necessárias para que esse processo ocorra.

Ora, em tese, mesmo os autores citados terem uma diferença no ano de publicações percebemos as mesmas ideias. Conforme citado acima considera-se que é através da brincadeira as crianças podem explorar e expressar seus sentimentos.

Não se trata de apenas brincar, mais sim de instiga-las a se desenvolver e a solucionar o que está lhe sendo proposto de uma forma prazerosa (OLIVEIRA,1985).

É interessante, aliás, lembrar sobre a dificuldade da flexibilidade de alguns profissionais no processo de transmitir e abordar o conteúdo. Mesmo assim, não parece haver razão para que o mesmo não amplie seus fundamentos sobre o que forma o desenvolvimento, e interliga-o à sua habilidade no cotidiano. É preciso, porém, ir mais além, por exemplo, como observar o papel que a crianças assumem nesses momentos. Por isso os professores são os responsáveis por planejar as ações e as atividades,

Trabalhar o lúdico em sala de aula não é uma tarefa simples, pois é necessário que o professor rompa com experiências vividas ao longo de uma trajetória de vida acadêmica. Para aperfeiçoar sua prática o professor precisa descobrir e trabalhar o lúdico na sua história, resgatar momentos, incentivar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção. Viver a ludicidade em sala de aula é conviver com o incerto, com o improvável, é deixar de ser protagonista para atuar com o grupo. Se o professor na sua formação foi sensibilizado a aprender com prazer, se sua curiosidade foi despertada pelo conhecimento e, se lhe foi proposto atividades dinâmicas e desafiadoras, ele poderá fazê-lo em sua prática pedagógica. Com uma formação lúdica o professor terá oportunidade de se conhecer, de saber quais são suas potencialidades e limitações, de desenvolver seu senso crítico e, ainda, de ter atitude de pesquisador (LIDIANE ARAUJO, 2011, p. 24-25)

Como bem assegura a RCMEI (1998, p.15) "[...] Quanto mais rico e desafiador for esse ambiente, mas ele lhes possibilitará a ampliação de conhecimentos acerca de si mesmas, dos outros e do meio em que vivem." É exatamente por todas essas razões, que se trabalhar com lúdico como ferramenta poderá dar possibilidades a criança de levantar questões, de trocar experiências, ideias, assim favorecendo a construção da sua aprendizagem.

HERMINIA (2007) define que:

[...] O lúdico tem grande valor educativo e pode ser utilizado na escola com um dos recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo com o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas (HERMINIA, 2007, p. 83)

Nessa perspectiva, o jogo é educativo e imprescindível, pois possibilita à criança uma aprendizagem através de vivências corporais, por meio dos quais pode experimentar sensações e explorar possibilidades de movimento do seu corpo e do espaço, adquirindo um saber globalizado a partir de situações concretas.

Conforme explicado acima, o que importa, portanto, é que o processo de aprendizagem seja um momento prazeroso. Essa, porém, é uma tarefa que um trabalho difícil de executar pois necessita também do interesse do professor de planejar e se preparar com antecedência. Afinal, trata-se de um período de descobertas, estímulos e experiências, essas questões ficaram registradas nas lembranças das crianças. Por final, o uso de atividades lúdicas pode se revelar uma ótima alternativa para uma aprendizagem significativa, ora que o autor deixa claro do quanto auxilia também nas relações interpessoais com outras crianças no mesmo ambiente.

4 – CONCEITUANDO JOGOS

Com o uso de jogos no âmbito escolar o ensino e aprendizagem dos alunos também fluem com prazer para o aluno, pois é algo que faz parte de sua realidade. Porém deve ser usado de forma correta para gerar significado ao ato de ensinar. Quando se conceituado Jogos vemos os seguintes conceitos:

Jogo = Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento". Seguem-se alguns exemplos: "jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra (LAROUSSE,1982, p.65)

A criança reproduz bastante as situações vivenciadas no seu dia a dia e é no jogar, que ela pode fazer dessas experiências uma releitura com o faz de conta, criando assim no individuo motivação e desejos, além de contribuir mesmo que não entenda de primeiro momento, a evolução de racionar mais rápido, de criar e de desenvolver habilidades.

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos (VYGOTSKY, 1991, p. 122).

A palavra jogo, do latim "incus" quer dizer diversão, brincadeira. As definições mais gerais que encontramos nos dicionários de Língua Portuguesa são: "divertimento, distração, passatempo". Assim, a palavra jogo tanto é usada, por

exemplo, para definir a atividade individual da criança na construção com blocos, como atividades em grupo de canto ou dança.

De acordo com o pensamento de Jacquin (1963, p.15), "compreender o jogo é compreender a infância", ou seja, a criança deverá jogar para que tenha uma infância saudável. Para Vygotsky, citado por Kishimoto (1994), o jogo é um elemento é um elemento de desenvolvimento da ação criadora da criança.

Como considera Neto (1998),

o jogo é um fenômeno natural que desde o início tem guiado os destinos do mundo: ele manifesta-se nas formas que a matéria pode assumir, na sua organização em estruturas vivas e no comportamento social dos seres humanos (NETO, 1998, p. 161).

Segundo Claparède, citado por Chateau (1975), o jogo faz com que a criança descubra as condutas superiores, tais como a autonomia, o cumprimento de regras, entre outras, que são necessários quando se atinge a idade madura. Através do Jogo, a criança engrandece-se com as experiências que vai adquirindo e, se o Jogo for associado ao aspecto educativo, poderá tornar-se uma forma de as crianças aprenderem com mais motivação.

Huizinga (1938, apud FRIEDMANN, 1996, p. 22) afirma que: "O jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total." Isso significa que o jogo é realizado sem intencionalidade, relaciona-se como uma atividade lúdica prazerosa fora do contexto diário na qual a criança está acostumada. Mas, também pode prender a sua atenção quando consegue concentrar e internalizar as normas e regras para cobrá-las dos colegas e dos adultos.

Na visão de Santos (2000, p. 161) "[...] o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e sócio emocional da criança." Isso porque, a criança ao se desenvolver fisicamente, com a ajuda do jogo, aprende a correr, pular, saltar, se relacionar, controlar seus sentimentos no meio social de convívio.

4.1 - O Brincar

Iniciaremos o nosso texto atendendo para o que é brincar, pois nesse contexto se baseamos em concepção teóricas do que vem a ser o brincar na prática educativa.

Para Wallon (2007) “o brincar é uma atividade da infância e as crianças executam com dedicação, porém salienta sobre os seus objetivos relacionados às matérias educativas”.

Para Piaget, o brincar desenvolve a imaginação e a criatividade da criança, impulsionando o pensamento simbólico, enquanto que para Vygotsky, o brincar ajuda a desenvolver habilidades, separando o pensamento das ações e, assim, assumem regras que as crianças usam ao brincar de faz-de-conta (NASCIMENTO E RODRIGUES, 2014).

Segundo Lopes (2006), brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia.

Sobre o brincar, o RCNEI o defende como atividade necessária no cotidiano escolar, por possibilitar às crianças momentos de experiências e ampliação de novas descobertas.

Brincar é realmente uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, se comunicar por meio de gestos, sons, e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação (BRASIL,1998, p. 22).

E é nesse brincar que se desenvolve suas capacidades cognitivas, sensoriais, emocionais e de relação com o outro, fator esse, importante para sua entrada no espaço social. Segundo as DCNEI, estabelecidas através da Resolução nº.5, de 17 de dezembro de 2009:

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças (BRASIL, 2010, p. 18).

É essencial por tanto que a proposta pedagógica da instituição de ensino tem em mente, garantir que os alunos em processo de aquisição dos conhecimentos pertinentes a sua construção social, e individual possa ser significativa.

Tem momentos que a criança usa o faz de conta utiliza o faz de conta para expressar algum tipo de sentimento, exercitando sua imaginação e criando suas próprias regras. Para Vygotsky (1989) o brinquedo tem a funcionalidade de despertar diversas áreas na criança como: permitir o seu envolvimento com o mundo imaginário,

atender suas necessidades, permitir uma transição entre o pensamento e o objeto real e possibilita que a criança tenha autocontrole, assim que lidar com possíveis conflitos no seu cotidiano.

É importante ressaltar que a mediação é importante, e ela não está presente apenas quando o educador conduz a atividade, mas, em cima disso, a forma de como o mesmo vai atuar nessa interferência, como preparou o ambiente, o tempo e os objetos. Ora, nesse sentido, cabe ao educador equilibrar estas funções para que aconteça a aprendizagem.

Outro ponto de relevância é de o ambiente está adaptado para receber as crianças e para atender as suas necessidades e assim não desviar seu foco. Esta preocupação não cabe apenas ao professor, é também uma tarefa da equipe escolar, onde devem estar atentos à disposição de materiais nas salas.

Como explica Pimentel (2007):

[...] não é suficiente disponibilizar às crianças brinquedos e jogos; é fundamental organizar o cenário ludo-educativo e estabelecer modalidades interativas que extraiam os melhores proveitos da brincadeira para o desenvolvimento cognitivo (PIMENTEL, 2007, p. 235).

A brincadeira pode propiciar a criança momentos de aprendizagem, pois a estimula a desenvolver a memória, a capacidade de resolver problemas, desperta a curiosidade e a imaginação de uma maneira mais prazerosa. E o professor pode contribuir bastante nesse processo, desde que utilize e reconheça o quanto os materiais que tem acesso podem auxiliar em uma aprendizagem significativa.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como a atividade lúdica na educação infantil é de suma importância e nos possibilitou enxergar como toda criança possui a necessidade de fazer suas descobertas e as brincadeiras e um meio eficaz para este processo.

É de grande importância ressaltar que quando se fala no brincar no âmbito educacional se faz necessário levantar questionamentos e reflexões se está servindo, a forma que está sendo apresentada e se estão sendo dada a devida atenção as suas indagações.

O lúdico proporciona um desenvolvimento mais sadio e divertido. Ao brincar a criança mostrasse mais independente, estimulando os seus sentidos e sua sensibilidade. Desenvolvendo suas habilidades motores, cognitivas, além de estimular sua criatividade e aprendendo a lidar e respeitar com o próximo.

Portanto, torna-se evidente que o lúdico se faz necessário para o processo de desenvolvimento das crianças da Educação infantil. Vê-se, pois, que é através das relações sociais que os jogos proporcionam que elas aprendem e evoluem.

Torna-se necessário os docentes em destaque da educação infantil que valorizem e o brincar nas suas aulas e que também que visem em uma formação assim poderão desencadear habilidades e competências para atender as necessidades dos seus alunos.

Por fim, podemos chegar à conclusão de que a utilização de jogos e brincadeiras auxiliam no processo ensino aprendizagem de uma forma mais enriquecedora. Nesse sentido, é possível que os alunos se mostrem mais motivados a aprender e assim contribuindo a uma aprendizagem mais significativa.

THE LÚDICO IN THE PROCESS OF LEARNING IN CHILDREN EDUCATION

ABSTRACT

The present work aims to present how play is important in the development of children in Early Childhood Education. In order to do this we base ourselves on the following theoreticians: Libane (1994), Freire (1996), Pimenta e Lima (2004), Chizzotti (2006), Pacheco and Masetto (2007), among others, in question. Methodologically, it was used a bibliographical search, which according to Carvalho (1989) "is a search for information from several written sources seeking to obtain data on the subject in question" and from the field, in a qualitative approach, contextualizing information through the instrument of data collection, the questionnaire. In summary, we can say that the supervised internship is a very important complement to teacher training. In this way, the integration and partnership between the field school, the university, the trainees, and the extension of more effective practices in the teaching / learning process is of great importance.

Keywords: Early Childhood Education, Playful, Teacher.

REFERÊNCIAS

BIANCHI, A.C.M et al. **Manual de orientação**: estágio supervisionado. São Paulo: Pioneira,1998.

BRASIL, LDB9394/96. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em:<www.mec.gov.br>. Acesso em: 18 de Jun. 2018.

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 148 p.

FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

GOLDSCHMIED, Elinor; JACKSON, Sonia. **Educação de 0 a 3 anos**: o atendimento em creche. 2º ed. Porto alegre: grupo A, 2006.

LAROUSSE, K. **Pequeno dicionário enciclopédico Koogan Larousse**. Rio de Janeiro: Larousse,1982.

LUCKESI, Cipriano C. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras**: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese. Ludopedagogia, Salvador, BA: UFBA/ FAGED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador, 2005. Disponível em: <portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf>. Acesso em: 10 Jun. 2018.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PASSOS, Marcos P. de. **O ato lúdico de conhecer**: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

PIMENTEL, A. Vygotsky: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. (Org.). **Pedagogia (s) da infância**: dialogando com o passado, construindo o futuro. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 219-248.

PIMENTA, Selma Garrido. **Saberes pedagógicos e atividades docentes**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

SANTOS, Elza C. **Dimensão lúdica e arquitetura**: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia. 2011. 363 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.

SERAFIM, Amanda. **A Visão de Educadores Infantis sobre o Lúdico**. São Paulo: 2010 (Monografia do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Mackense)

SOUZA, Edison Roberto. **O lúdico como possibilidade de inclusão no Ensino Fundamental**. Revista Motrivivência, v. .8, n. 9, 1996.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

XIMENES, Sérgio. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 3. ed. Ver. E ampl. Sérgio Ximenes. São Paulo: Ediouro, 2001.