



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CAMPUS VI

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E EXATAS – CCHE

PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA – UEPB/CAPES/PARFOR

Simone da Silva Soares

JOGOS E BRINCADEIRAS: O aspecto da ludicidade na Educação Infantil.

MONTEIRO-PB

2019

Simone da Silva Soares

JOGOS E BRINCADEIRAS: O aspecto da ludicidade na Educação Infantil.

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à coordenação do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Paraíba, com o requerimento parcial a obtenção do título de Licenciada em Educação Física

Orientadora: Prof^a. Me. Aurenisia Coutinho Ivo

MONTEIRO-PB

2019

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.

S676j Soares, Simone da Silva.
Jogos e Brincadeiras [manuscrito] : o aspecto da ludicidade na educação infantil / Simone da Silva Soares. - 2019.
12 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Monteiro , 2019.
"Orientação : Profa. Ma. Aurenisia Coutinho Ivo , Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância."
1. Desenvolvimento Infantil. 2. Jogos Infantis. 3. Ensino Fundamental. 4. Lúdico. I. Título
21. ed. CDD 371.337

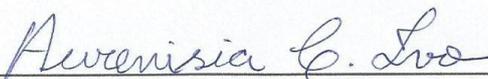
SIMONE DA SILVA SOARES

JOGOS E BRINCADEIRAS: O ASPECTO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

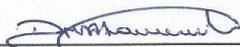
Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 19/10/2019.

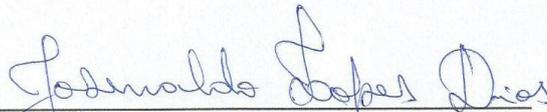
BANCA EXAMINADORA



Profá. Ma. Aurenisia Coutinho Ivo (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profá. Dra. Dóris Nobrega de Andrade Laurentino (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Joseinaldo Lopes Dias (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
2. O LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA.....	3
3. A EDUCAÇÃO INFANTIL.....	4
4. A ESCOLA E A LUDICIDADE.....	5
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	6
6. Referencias bibliográfica.....	

JOGOS E BRINCADEIRAS: O aspecto da ludicidade na Educação Infantil.¹

Simone da Silva Soares (Graduanda)²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo refletir qual a importância de jogos e brincadeiras na educação infantil. Para tanto, realizamos pesquisas bibliográficas que enfatizaram a relevância do lúdico para um ensino aprendizagem de qualidade, visando promover um bom desenvolvimento para a criança que está na escola. Entendemos que é extremamente significativo trabalhar jogos e brincadeiras nesta etapa infantil, fase propícia para o brincar, movimentar e aprender. Portanto, o estímulo para uma aprendizagem mais coerente e satisfatória deve levar em conta a forma lúdica da criança. É brincando que ela também aprende a se comunicar e desenvolve os aspectos cognitivo, emocional, social e espiritual. Quando é envolvida a brincadeira nas atividades, o ambiente fica mais prazeroso. Nesse sentido, acreditamos que o educar pode ser dinamizado, cabendo ao professor incrementar a brincadeira em sua rotina pedagógica para tornar suas aulas satisfatórias e inesquecíveis.

Palavras-chave: Educação infantil. Ludicidade. Aprendizagem

SUMMARY

This paper aims to reflect the importance of games and play in early childhood education. To this end, we conducted bibliographic research that emphasized the relevance of the ludic to a quality learning teaching, aiming to promote a good development for the child who is in school. We understand that it is extremely significant to work games and games in this childish stage, a favorable phase for playing, moving and learning. Therefore, the stimulus for a more coherent and satisfying learning must take into account the child's playful form. It is jokingly that she also learns to communicate and develops the cognitive, emotional, social and spiritual aspects. When play is involved in activities, the environment becomes more enjoyable. In this sense, we believe that educating can be streamlined, and it is up to the teacher to increase the play in their pedagogical routine to make their classes satisfactory and unforgettable.

Keywords: Early childhood education. Playfulness. Learning

¹ Trabalho elaborado como requisito avaliativo para a conclusão do curso de Educação Física do Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), pela Universidade Estadual da Paraíba, Campus VI.

² Aluna do curso de Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba. Monitora de Ginástica do Programa Mais Educação, em Monteiro – PB.

1. INTRODUÇÃO

A educação infantil é a fase que corresponde à primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas para crianças de 0 a 5 anos de idade. Tendo em vista essa faixa-etária, é de extrema importância trabalhar jogos e brincadeiras nesta etapa para dar um estímulo melhor no desenvolvimento e aprendizagem de forma lúdica. O simples brincar pode despertar na criança um olhar e a atenção para uma atividade, pois é bastante presente em seu cotidiano.

Sendo assim, devemos deixar as crianças brincarem o suficiente, sem impedi-las, pois essa ação torna o ambiente mais significativo e prazeroso. Partindo dessa premissa, o presente trabalho teve como objetivo verificar a importância da ludicidade na educação infantil.

Apesar do termo brincadeira remeter a um simples entretenimento ou distração, ela é algo muito sério e fundamental quando falamos em criança e aprendizagem. Conforme Marinho, (2007) o ato de brincar contribui para um melhor desenvolvimento da criança em todos os aspectos: físico, afetivo, intelectual e social.

Etimologicamente, a palavra lúdico vem do *latim ludos* que significa jogo. Portanto, quando se fala em atividades lúdicas, comumente associamos a ideia de apenas brincar ou jogar, entretanto, este conceito não está ligado estritamente à noção do mero divertimento, as atividades lúdicas podem proporcionar momentos incríveis para o aprendiz em diversos aspectos do desenvolvimento. O lúdico proporciona ao educando a clareza e o significado do valor que tem uma atividade, estimulando-o para as aulas que, por sua vez, tornam-se mais prazerosas e atrativas.

Para Luckesi (2019) conceituar ludicidade é algo complexo, pois o termo engloba múltiplas manifestações. Para a maioria dos estudiosos, a ludicidade é pautada em algo externo ao indivíduo, o autor, entretanto, aprofundou-se na temática e a concebe de um ponto de vista interior, observando a significação das atividades lúdicas para o indivíduo que as executa, bem como a implicações

dessa experiência para a sua vida. Nesse sentido, define a atividade lúdica como aquela que possibilita a “plenitude da experiência”. Contrariando o que a maioria dos estudos postula que a atividade lúdica é necessariamente divertida, para o autor ela poderá ser ou não algo divertido, pois “o que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos” (LUCKESI, 2019). Sendo assim, tais atividades não são classificadas a priori como sendo ou não lúdicas, é na execução das mesmas e na recepção destas pelas crianças que se dará tal classificação. Se a criança se entregar totalmente, de corpo e mente, em uma atividade, dizemos que ela está agindo ludicamente, caso não haja essa entrega a ação não estará sendo lúdica.

Ao observar as ações pedagógicas de alguns docentes e a própria organização escolar, percebemos que os alunos interagem melhor quando o saber é trabalhado a partir de algum jogo, brincadeira ou dinâmica. Apesar de haver um esforço para atender à expectativa desse alunado, nem sempre os professores conseguem abordar o conteúdo de maneira lúdica. Isso acontece por vários motivos, dentre os quais destacamos: a falta de familiaridade com essa abordagem, a indisponibilidade de recursos na escola; ou até mesmo a falta de criatividade do docente, uma vez que este está acostumado com metodologias mais tradicionais. Partindo dessa realidade, surgiu o nosso interesse por abordarmos tal questão, pois percebemos a necessidade da presença mais constante dos jogos e brincadeiras na pré-escola, considerando que por ser o primeiro momento da criança na escola, essa experiência pode marcar positivamente ou negativamente a sua trajetória estudantil.

A ludicidade contribui muito para o aprendizado e a formação social, cognitiva, afetiva, além de trazer alegria e descontração para crianças, por isso é imprescindível que o professor saia do “comodismo” e aproprie-se de dinâmicas e estratégias que envolvam a ludicidade nas suas aulas, tentando desvencilhar-se do tradicional, proporcionando algo novo e motivacional.

É muito importante que adultos proporcionem às crianças, não apenas na educação infantil, mas em qualquer faixa-etária, momentos e experiências significativas e de grande aprendizado através de jogos e brincadeiras, já que estes podem ser adaptados, desde que sejam bem planejados e que levem

alegria e prazer aos participantes. Ademais, o professor deve unir a ludicidade às outras áreas de conhecimento, englobando vivências diversas para que ocorra um desenvolvimento integral da criança no âmbito escolar.

2. O LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA

É válido mencionar que o lúdico tem sua origem latina. *Ludos* quer dizer jogo. Porém, não se acha confirmada sua origem, uma vez que o termo lúdico não se refere apenas ao jogar, ao brincar ou aos movimentos espontâneos. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicologia do desenvolvimento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples fenômeno de jogo. De acordo com Antunes (2005, p.33) “as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. De acordo com Neves (2009, p.45) “a criança e mesmo o jovem opõem a uma resistência à escola e ao ensino, porque a cima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa”.

Nesse sentido, Carneiro (1995, p.66) destaca que “todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico”. Assim, é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo.

Antunes (2005, p.34) destaca que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando ao longo do tempo, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas. Portanto, o lúdico se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas.

Ainda conforme Antunes (2005, p.56) “na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação.”

Dessa forma, a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, é um aspecto que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas, com os objetos e consigo mesmo. Desse modo, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo e interno, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, por meio dele vai se socializando com as demais crianças. Com isso, pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente em várias épocas, formando hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da educação.

3. A EDUCAÇÃO INFANTIL

Falar de crianças e aprendizagem no âmbito escolar é preciso ser repensado as prática pedagógicas usadas na educação infantil, o lúdico deve ser levado a sério no processo de ensino aprendizagem.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96) regulamenta a Educação Infantil, definindo-a como primeira etapa da Educação Básica e indicando como sua finalidade o desenvolvimento integral da criança de zero a cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A educação infantil é a fase mais importante para a criança, pois deve ser levado em consideração esse desenvolvimento onde a criança está em processo de formação desenvolvendo várias habilidades importantes, portanto deve se levar em conta o ato de brincar e educar. Através de atividades lúdicas a criança pode assimilar e interpretar o seu raciocínio com mais eficácia. É brincando que a criança está aprendendo, o jogo traz um valor emocional a criança, se apropriando do seu imaginário infantil. Brincar não é uma perda de tempo é por meio do brincar que a criança interage, cria situações imaginárias e constrói seu conhecimento.

De acordo com Velasco (1996), o brincar é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas atividades na sua formação, isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade.

É fundamental que os professores que atuam na educação infantil sejam qualificados e que incluam nas suas aulas o lúdico criem um espaço que atenda no desenvolvimento livre da criança, ela consolida um conhecimento quando é capaz de encontrar o significado, a aprendizagem é um processo de formação que deve ser construída. Cabe ao educador possibilitar a criança, as brincadeiras, interagir e também construir seus brinquedos. É importante pensar no espaço da sala de aula, nas atividades propostas, pois temos que manter a criança em um âmbito atrativo e que seja motivador.

Para Moreno (2007, p.57) o trabalho pedagógico na educação infantil deve respeitar a criança quanto aos seus direitos e especificidades, isto é, sua essência lúdica, sua constante curiosidade, seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social, sua dependência e ou necessita.

Resgatar o lúdico no processo educativo é muito importante. É ir em busca de uma nova construção, pois por meio deste desenvolvimento a criança pode estar aprendendo sem perceber. Quanto mais espaços lúdicos proporcionamos, mais despertamos a alegria, o respeito ao que é espontâneo e inerente a infância, a criatividade, o imaginário e o mundo da fantasia, para que esses pequenos possam estar no mundo sem tantos receios, sendo mais felizes.

Segundo Velasco (1996), a brincadeira é uma parcela importante da vida da criança, é a partir dela que a criança constrói sua personalidade, desenvolve suas capacidades físicas, verbais e intelectuais, e tem a possibilidade de tornar-se um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Muito se houve falar que o ensino em nosso país deve melhorar, mais para que isso aconteça é preciso que se mude a maneira de ensinar, os educadores/as devem instigar e mostrar aos educandos maneiras diferentes para que eles criem, descubram, inovem e construam seu conhecimento da melhor forma possível, possibilitando-lhes um aprendizado com significado.

4. A ESCOLA E A LUDICIDADE

Em escolas públicas ou privadas encontramos professores que trabalham o brincar de forma dispersa, apenas com o único objetivo de recreação, sem um planejamento que favoreça a interação com o conteúdo estudado. Por vezes, a brincadeira não dialoga com as atividades didáticas e com as diversas áreas do conhecimento porque as escolas, no geral, se preocupam mais com a quantidade do que com a qualidade e bem estar das crianças. Portanto, a partir de um bom planejamento, o professor atua como mediador no processo de ensino aprendizagem e o auxílio de outros profissionais, como os de Educação Física, deve somar um trabalho na perspectiva interdisciplinar.

Muitas vezes as atividades de jogos e brincadeiras são realizadas por meio de algumas atividades que nem sempre levam em conta tal momento da criança, ou seja, a ludicidade, ficando de forma superficial ou acontecendo em momentos estanques e sem sentido, ficando a desejar, pois alguns professores não despertam nos alunos a vontade de brincar. A ludicidade é um componente muito importante na vida das crianças, é um dos processos mais complexos para se educar. É nas brincadeiras, jogos simbólicos e imaginação, que as crianças recriam situações novas e aprendem. As escolas devem primar pela valorização da criança, buscando, através da brincadeira, incluir novos elementos que possibilitem o desenvolvimento natural e saudável da criança. É preciso entender a grande importância dessa área no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança.

Segundo Maluf (2003) “o brincar proporciona para a criança novos conhecimentos, desenvolve habilidades agradáveis, e é uma necessidade que a criança tem, sendo muito importante para o seu desenvolvimento integral.”

Na escola deve ser garantido o espaço para os jogos e brincadeiras, permitindo a criação de inúmeras situações de convivência e aprendizagens, pois a criança que brinca aprende, assim como o professor que participa ativamente mediando o processo. Desse modo, o brincar pode ser um reflexo para a vida de todos. Todavia, lamentavelmente, muitas instituições de ensino não dão a devida importância à introdução das brincadeiras no contexto didático.

Sendo assim, há a necessidade de resgatar a linguagem lúdica, para que a escola possa proporcionar um ambiente animado, aconchegante, propiciador de alegria, interações das crianças com tudo e com todos no contexto escolar. Que estes momentos sejam possibilitados para um educar e cuidar tranquilo e eficiente a partir do envolvimento com a ludicidade como forma de respeito ao ser criança no seu processo de apreensão e aprendizagem do mundo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a elaboração do tema proposto neste artigo, compreendemos a importância da ludicidade utilizando vários elementos, com ênfase nos jogos e brincadeiras na educação infantil.

Entendemos que o jogo e a brincadeira são instrumentos essenciais na vida da criança, sendo relevantes mediadores no processo de ensino aprendizagem. São ferramentas significativas que auxiliam no desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, psicológico e social da criança em formação. É por meio do lúdico que a criança desperta a alegria, a motivação. Sendo assim, a junção de todos estes elementos podem ser utilizados diariamente na sala de aula para tornar as atividades e a escola um ambiente favorável ao processo de crescimento e desenvolvimento da criança.

Através da pesquisa realizada, podemos analisar a grande importância do brincar. É a partir dele que a criança também se desenvolve, interage e passa a conhecer o mundo que está inserida. Portanto, o brincar não é apenas uma diversão, é uma forma de educar, descobrir, construir e socializar.

Fica dito ao educador, o quanto é importante ao planejar suas aulas, incluir o lúdico, porque é uma fase inerente da criança. Logo, não pode ser relegada apenas como um momento do processo, não como uma mera atividade diferente, e separada, para acontecer em um ou apenas dois dias da semana na escola. Incentivar os alunos a aprenderem brincando e com motivação é tarefa diária, pois enquanto educador ele deve buscar dinamizar para que o brincar possa acontecer. É preciso motivar para que as crianças sintam prazer pelo espaço da sala de aula e que este prazer vá se ampliando ao longo de suas aprendizagens que devem ser significativas.

Os mediadores enquanto construtores de conhecimento devem estar atentos com o desenvolvimento de cada criança, oferecendo um aprendizado de qualidade e fazendo com que as crianças construam seu processo de aprendizagem. A brincadeira deve ser utilizada para aproveitar a motivação interna que as crianças já trazem dentro de si.

É buscando novas maneiras de ensinar que conseguiríamos uma educação de qualidade e que realmente a criança tenha interesse e entusiasmo. Portanto, cabe a nós mediadores, tentarmos recuperar a ludicidade infantil perdida na escola e respeitar, sem restrições, esse aspecto da ludicidade na e da criança.

Referências

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº. 9493/90**. Brasília, DF: MEC, 20 de dez. 1996. BRASIL. Ministério
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Brincar**: o que é brincar? Disponível em: www.faced.ufba.br / RD Disciplinas / Gepel – Educação e Ludicidade. Acesso em 27 de Agosto de 2019.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e Atividades Lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: www.faced.ufba.br / RD Disciplinas / Gepel – Educação e Ludicidade. Acesso em 27 de Agosto de 2019.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: **Interfaces da Educação**. Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, 1998, pág. 09-25.
- MORENO, Gilmara Lupion. Organização do trabalho pedagógico na instituição de educação infantil. In: PASCHOAL, Jaqueline Delgado (Org.). **Trabalho pedagógico na educação infantil**. Londrina: Humanidades, 2007.

- MARINHO, Hermínia Regina; JUNIOR, Moacir Ávila; FILHO, Nei Alberto. 2^a ed. Curitiba: Ed. Ibpex, 2007.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Voses, 2003.
- MARINHO, Hermínia R. B.; MATOS JUNIOR, Moacir A.; SALLES FILHO, Nei Alberto; FINCK, Silvia Christina M. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: IBPEX, 2007.
- VELASCO, Cacilda. **Brincar, o despertar psicomotor**. RJ: Sprint, 1996. Disponível em: <http://cacildavelasco.com.br/001-2/> Acesso: 20 de maio de 2019.