



FACULDADE ESPÍRITO SANTO

LAUANA MUNIZ LEITE
RENILDA PEREIRA COSTA

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica**

EUNÁPOLIS/BA
2023

LAUANA MUNIZ LEITE
RENILDA PEREIRA COSTA

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica**

Trabalho de conclusão de curso de Pedagogia
apresentado à banca examinadora da Faculdade do
Espírito Santo, como exigência parcial para
obtenção do título de pedagogo(a).

Orientador(a): Gilberto Pereira Fernandes

EUNÁPOLIS/BA
2023

LAUANA MUNIZ LEITE
RENILDA PEREIRA COSTA

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica

Trabalho de conclusão de curso de Pedagogia apresentado à banca examinadora da Faculdade do Espírito Santo como exigência parcial para obtenção do título de pedagoga.

Eunápolis, 28 de fevereiro de 2023

Banca Examinadora

Nome completo – Gilberto Pereira Fernandes _____
Faculdade do Espírito Santo (FAES)

Nome completo – Avaliador(a) 1 _____
Faculdade do Espírito Santo (FAES)

Nome completo – Avaliador(a) 2 _____
Faculdade do Espírito Santo (FAES)

“[...] reconhecer o lúdico é redescobrir a linguagem dos nossos desejos e conferir-lhes o mesmo lugar que tem a linguagem da razão; é redescobrir a corporeidade ao invés de dicotomizar o homem em corpo e alma”.

OLIVER, (2003), p. 23

Dedicamos este trabalho a todas as
nossas famílias, que esteve presente em
todos os momentos e também a Deus.

AGRADECIMENTOS

A Deus

Mestre que nos deu forças e sustentou-nos com espírito para concluirmos mais uma etapa de nossas vidas, e por ter nos mantido na trilha certa durante todo este projeto de pesquisa com saúde e forças para chegar até o final.

Aos Familiares

Vocês que sempre estiveram ao nosso lado em todas as horas e plantaram em nós a força e a vontade de vencer, não podemos esquecer que mais essa etapa conquistada é nossa e de vocês, somos gratas pelo apoio que sempre nos deram durante todo esse processo.

Aos Mestres

Aos Mestres que compartilharam conosco seus conhecimentos, suas experiências profissionais e de vida, com dedicação e carinho, meu reconhecimento e gratidão. Também ao nosso orientador Gilberto, pelo incentivo e dedicação do seu escasso tempo ao projeto, onde ele norteou e segurou em nossas mãos para chegar até aqui.

LEITE, Lauana Muniz Leite ; COSTA, Renilda Pereira Costa. **A Ludicidade na Educação Infantil:** Jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica. Trabalho de conclusão de curso (Monografia) apresentada ao Curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade do Espírito Santo (FAES). Eunápolis, BA, 2023.

Resumo

Este trabalho, tem como objetivo destacar o lúdico na educação infantil como uma ferramenta para o educador, objetivando coletar dados que demonstram a importância do lúdico para a criança durante o período escolar. O presente trabalho estruturou-se a partir de pesquisas de autores renomados que veem o lúdico como meio de ensino para as crianças. Dessa forma, destaca-se os jogos e as brincadeiras como recursos pedagógicos, levando em conta que são um facilitador da aprendizagem, ressaltando o brincar como uma forma prazerosa, na qual as crianças interagem com o mundo e fazem suas próprias descobertas. A ludicidade, é sugerida em muitas propostas pedagógicas da Educação Infantil como um instrumento para o ensino de conteúdos. Entretanto, essa pesquisa busca analisar a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem da Educação Infantil para o desenvolvimento integral das crianças. A Educação Infantil, é uma fase fundamental para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança. O lúdico pode ser usado como forma de provocar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa para o educando, estimulando a construção de um novo conhecimento contribuindo, assim, para o desenvolvimento da criança. Sendo assim, é através das atividades lúdicas que a criança prepara-se para a vida, diante disso, é importante afirmar que as brincadeiras e os jogos tornam-se atividades que possibilitam a aprendizagem, portanto, beneficiarão o processo de ensino aprendizagem. O brincar é a essência da infância e sua principal atividade. Além disso, as instituições buscam desenvolver práticas que tomam este pressuposto como orientador da organização de rotinas e planejamentos pedagógicos. Diante do exposto, salienta-se que o lúdico é a principal ferramenta para o ensino aprendizagem dos alunos, é através dele que o educando cria um mundo de imaginações e aprende de uma forma prazerosa. De acordo com os resultados obtidos, o objetivo da pesquisa foi alcançado, pois confirmou o quanto o lúdico é de grande importância no desenvolvimento das crianças.

Palavras chave: Educação Infantil. Lúdico. Desenvolvimento. Importância da ludicidade. Educador.

LEITE, Lauana Muniz Leite ; COSTA, Renilda Pereira Costa. **Ludicity in Early Childhood Education: Games and activities as a pedagogical tool**. Course Completion Work (Monograph) presented to the Undergraduate Course in Pedagogy at Faculdade do Espírito Santo (FAES). Eunápolis, BA, 2023.

Abstract

This work aims to highlight the ludic in Early Childhood Education as a tool for the educator, aiming to collect data that demonstrate the importance of ludic for the child during the school period. The present work was structured based on research by renowned authors who see play as a means of teaching children. In this way, games and activities stand out as pedagogical resources, taking into account that they facilitate learning, emphasizing playing as a pleasurable way in which children interact with the world and make their own discoveries. Playfulness is suggested in many pedagogical proposals for Early Childhood Education as an instrument for teaching content. However, this research seeks to analyze the importance of play in the teaching-learning process of Early Childhood Education for the integral development of children. Early childhood education is a fundamental phase for the emotional and cognitive development of the child. The ludic can be used as a way to provoke a more pleasant and meaningful learning for the student, stimulating the construction of new knowledge, thus contributing to the development of the child. Therefore, it is through ludic activities that the child prepares for life, in view of this, it is important to state that games and games become activities that enable learning, therefore, they will benefit the teaching-learning process. Playing is the essence of childhood and its main activity. In addition, institutions seek to develop practices that take this assumption as a guide for the organization of pedagogical routines and planning. Given the above, it should be noted that the ludic is the main tool for teaching and learning students, it is through it that the student creates a world of imagination and learns in a pleasant way. According to the results obtained, the objective of the research was achieved, as it confirmed how much play is of great importance in the development of children.

Keywords: Early Childhood Education. Ludic. Development. Importance of playfulness. Educator.

ABREVIATÖES

BNCC Base Nacional Comum Curricular

LDBEN Lei de Diretrizes e Bases da Educaçãõ Nacional

PCN Parâmetros Curriculares Nacionais

RCNEI Referencial Curricular Nacional Para Educaçãõ Infantil

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - A importância da Ludicidade na educação infantil.....	19
---	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	13
1.1 A importância dos jogos educativos	16
2 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	18
2.1 Desenvolvimento da coordenação motora fina e global	21
3 O TRABALHO DOCENTE NA LUDICIDADE	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERÊNCIAS	28

INTRODUÇÃO

Observando o cenário da educação infantil no Brasil, podemos afirmar que o uso da ludicidade na prática pedagógica pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem em qualquer etapa da educação. Dessa forma, a prática da ludicidade que leva o educando a desenvolver o senso de explorar, descobrir, elaborar, brincar, aprender, contribui para o seu desenvolvimento educacional.

Escolhemos o tema “A ludicidade na educação infantil: jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica” com o objetivo de discutir sobre como desenvolver melhor o ato de ensinar e aprender através das brincadeiras e jogos. Contudo, é importante entender o que significa ludicidade na prática pedagógica e como aplica-se o uso de brincadeiras e jogos como recursos educativos. Sendo assim, este trabalho busca destacar as atividades lúdicas que se relacionam a momentos de diversão na escola, dentre eles, aqueles em que se usam os jogos educativos como um dos focos principais.

A escolha deste tema procede pela grande demanda atual que ele tem na sociedade. Além disso, parte-se também de motivações pessoais, de afinidade e interesse pelo assunto. A união dos dois fatores, demanda social e interesse pessoal explicam de forma satisfatória as razões pelas quais inicia-se este estudo. Qual a importância da ludicidade na educação infantil no processo de ensino aprendizagem e o papel do professor?

Para trabalhar a ludicidade os professores podem articular os conteúdos e a brincadeira de forma planejada e organizada, tornando-a uma ferramenta útil para auxiliar no aprendizado das crianças, com o objetivo de dar significado aos que elas aprendem. Em vista disso, é de extrema importância ressaltar que a ludicidade trata-se de uma ferramenta de grande valor qualitativo na aprendizagem.

É papel do professor utilizar o recurso lúdico de forma clara e objetiva na apreensão dos conteúdos, seja por meio de jogos ou brincadeiras para que o aluno se interesse mais pelo que está sendo ensinado. Vale ressaltar que é a direção da prática pedagógica que vai delinear o modelo recreativo.

Sabe-se que a educação infantil é uma fase muito importante na vida da criança, pois contempla a primeira infância. Nesse período, a criança passa por um grande desenvolvimento, absorvendo e conhecendo o mundo, além de desenvolver uma maior autonomia. Dessa forma, a ludicidade na educação infantil torna-se uma das melhores ferramentas para incentivar o processo de ensino-aprendizagem.

Nesta pesquisa, evidenciamos que o trabalho do professor tem como princípio o compromisso de direcionar os alunos em atividades de construção de conhecimento, interligadas à brincadeiras e jogos, de modo o brincar passa a funcionar como instrumento de cooperação relevante na aprendizagem.

No capítulo 1- Neste capítulo, o leitor encontrará abordagens sobre a ludicidade na educação infantil, onde mostrará fatos mediante pesquisas comprovadas, onde observou-se os recursos lúdicos que no ato de ensinar e como veio para as escolas como uma nova ferramenta para serem trabalhadas.

No capítulo 2- Especificaremos a metodologia aplicada referente aos jogos educativos em sala de aula, apontando a importância dos jogos e do desenvolvimento infantil através desta prática. Demonstra também, como a educação infantil é uma fase importante na vida da criança e por isso é essencial trabalhar com metodologias diferentes considerando que a ludicidade está inteiramente ligada à aprendizagem, possibilitando inúmeras maneiras do aluno construir e reconstruir seu conhecimento, numa aprendizagem significativa, além de contribuir também para seu desenvolvimento pleno.

No capítulo 3 – Neste último capítulo é possível subsidiar o trabalho docente com ludicidade, os dois caminham juntos, pois sem a ludicidade na educação seria impossível um aprendizado de qualidade e alegria. Sendo assim, justifica a importância da ferramenta lúdica e o quão facilita os planejamentos e atividades através dessa prática na vida do educador.

Em suma, o trabalho demonstra as atividades mais prazerosas, faz-se necessário afirmar as emoções dos alunos com tal ação. A educação lúdica colabora e induz no desenvolvimento infantil, proporcionando um crescimento saudável, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento.

1 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É notório que a ludicidade é um termo de grande valia para a educação, pois se trata de um recurso estudantil para os educandos. Inicialmente, é fundamental que exemplifique do que se trata, a palavra Lúdico provém do latim ludus que está diretamente ligado à brincadeira, recreação, teatro, jogos de regras, competições e imaginação.

A vinculação do termo “lúdico” à educação tem sido constante nos discursos da área pedagógica, na qual a exaltação de sua importância a valorização de seu emprego para o desenvolvimento integral da criança ressoa por toda parte. A ludicidade na educação infantil, possibilita as ações e situações no ensino aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral do indivíduo, por isso, é preciso haver uma dosagem com a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento e elevando o lúdico como essencial. É através do brinquedo que o educando se desenvolve no campo cognitivo (VYGOTSKY, 1993). Nesse mesmo pensamento, Vygotsky citado em Dallabona e Mendes afirma que:

[...] atribui relevante papel ao ato de brincar na consolidação do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos”. (DALLABONA, 1994, p. 15).

Diante do exposto, foi possível observar que a educação e a ludicidade caminham juntos, pois ela se aplica ao uso de brincadeiras e jogos como instrumentos educativos. Entre elas, há várias possibilidades de propiciar um processo de ensino e aprendizagem, que envolva diretamente o educando na construção do conhecimento, que vem a ser um diferencial no mundo da educação.

Na atualidade, ainda há muita discussão entre os educadores e pesquisadores da área de educação em relação a esta questão, ou seja, é ainda um desafio para os docentes. Pois, segundo a teoria, a criança se desenvolve através de uma lógica diferente de pensar em cada etapa da sua vida. Esta teoria, contribui

para poder aplicar as atividades lúdicas no desenvolvimento da criança e salientar a sua contribuição para a aprendizagem, visto que a ludicidade é uma atividade própria da infância podendo se desenvolver de maneira individual ou coletiva, além de contribuir com a socialização através das relações estabelecidas nessas atividades.

Embora o processo de desenvolvimento aconteça de maneira bastante variável entre as crianças, ele é único para cada criança e pode diferenciar-se de uma para outra. Diante disso, os estudos de Piaget nos esclarecem que ao observarmos a maneira como o desenvolvimento se constrói, podemos entender melhor o desenvolvimento cognitivo humano e conhecer as características de cada faixa etária. É importante ressaltar que, as idades demonstradas para cada estágio são medianas, podendo assim, variar de uma criança para outra. Isto depende do seu meio social e do seu grau de inteligência, porém a ordem dos estágios é a mesma para todos os indivíduos.

Desta forma, vale lembrar das etapas do desenvolvimento, que são divididas em quatro estágios: Sensório motor, Pré-operatório, Operações concretas, Operações formais. Porém, o mais relevante para a educação infantil é o sensório motor, que acontece de 0 aos 4 anos de vida, nessa fase é caracterizado pela ausência da função simbólica e pelo surgimento dos primeiros esquemas da criança enquanto recém-nascida.

Chamados esquemas de reflexos, ou seja, movimentos naturais que surgem espontaneamente diante de determinados estímulos, é onde se percebe que os reflexos mostram uma estruturação semelhante nas primeiras vezes que se expressa, por exemplo: estimulando qualquer ponto da boca, o bebê automaticamente o relaciona com o reflexo de sucção, dentre outras sensações.

É onde entra a brincadeira, que é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura, é preciso ter um entendimento maior, que norteou, onde os elementos que ela vai encontrar no seu ambiente imediato e em partes estruturadas por seu meio para se adaptar nessas capacidades, além disso é preciso se atentar a essa importância de levar alegria para a infância como meio de educação.

De acordo com Piaget:

Na idade infantil, a criança começa a pensar inteligentemente com certa lógica, começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nesta fase os jogos transformam-se em construções adaptadas exigindo sempre o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem que começa com a sistematização do conhecimento existente”. (PIAGET, 1999, p. 51).

À vista disso, pode dizer que as atividades lúdicas se relacionam a momentos de diversão na escola, mas sempre interligadas com o planejamento do professor e de acordo com a BNCC. A brincadeira traz uma sensação de prazer, pois estudos comprovam que brincar é uma forma natural, além do prazer estimula o desenvolvimento infantil trazendo vários benefícios, inclusive o relacionamento com O EU O OUTRO E O NOS (BNCC). Estudos mostram também que, as brincadeiras, aliviam o estresse e aumentam a sensação de bem-estar.

Além disso, é possível desenvolver habilidades como empatia, criatividade e colaboração. Nesse mesmo pensamento, vale ressaltar que as atividades lúdicas trazem muitos benefícios para os educandos através das tecnologias digitais, elas também têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõem novas exigências também para o processo educacional e podem auxiliar com propostas criativas e emancipatórias.

Sendo assim, o lúdico também representa recursos tecnológicos no dia a dia em sala de aula, através de TV e Vídeos sobre histórias e desenhos de um tema específico da aula (sempre dentro do planejamento escolar), onde entram também as atividades digitais, entre elas, os joguinhos de celular, videogame, dentre outros, e que se baseiam em ferramentas que são utilizadas e aprendidas enquanto se divertem. E por meio dele, é possível permitir trabalhar com qualquer conteúdo de forma prazerosa e divertida.

Percebe-se, portanto, que há uma influência dos mecanismos e ferramentas tecnológicas, e é estupendo destacar a importância desse desenvolvimento. Tal prática não deve ser restringida pela escola, sendo assim garantirá que os educandos sejam persuadidos a uma alfabetização de qualidade através desta prática da ludicidade. Entretanto, Platão salientava a importância do jogo para a educação, defendendo a ideia de que:

[...] brincando, aprenderá, o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta a que se destinarem [...]”. (PLATÃO *apud* SILVEIRA, 1998, p.41).

1.1 A Importância dos jogos educativos

Quando se trata de jogos lúdicos, inicialmente é essencial que se saiba do que estamos falando. Além desses aspectos, o jogo é uma atividade que promove a interação do estudante e o desenvolvimento de atitudes e habilidades como a observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisões, argumentação e organização, pois faz com que eles experienciam aplicando o que sabem e o que estão aprendendo e dependendo dos objetivos dos professores e de sua forma de aplicar os resultados podem ser exitosos.

Dessa forma, o lúdico, é a ferramenta de ensino mais eficaz no ensino aprendizagem tornando-o de qualidade. Os jogos e brincadeiras despertam nos alunos o interesse em aprender, proporcionando assim o desenvolvimento físico, mental e intelectual na educação infantil.

Além do mais, considera-se também importante a utilização de jogos didáticos em sala de aula por este ser um recurso que favorece a integração entre os alunos, uma vez que eles acompanham e participam do processo de aprendizagem um do outro, defendem pontos de vista e aprendem a ser críticos e confiantes em si mesmos.

Do mesmo modo, esse trabalho com o lúdico busca responder questões referentes às brincadeiras e jogos didáticos, enquanto uma metodologia ativa de aprendizagem, sendo uma ferramenta lúdica.

De acordo com os pensamentos de Fromberg, citado por Kishimoto:

[...] o jogo infantil inclui as características: simbolismo: representa a realidade e atitudes; significação: permite relacionar ou expressar experiências; atividade: a criança faz coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado: incorporar motivos e interesses; regrado: sujeito a regras implícitas ou explícitas, e episódico: metas desenvolvidas espontaneamente [...]”. (KISHIMOTO, 2002. 116).

Os jogos são um recurso de atividades para exercitar a habilidade mental e a imaginação das crianças, com as brincadeiras tipo; desafios, brincadeiras de mímica, brincadeiras com recursos que eles próprio preparam em sala de aula, ou seja, toda a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasma e ensina com maior eficiência.

Por isso, transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo. Em cada jogo específico gera uma carga informativa, que pode ser significativamente maior, as sensações podem ser multiplicadas e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem em sala.

Portanto, toda atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Existem também os jogos educacionais computadorizados, que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão.

Nesses jogos, a abordagem pedagógica adotada utiliza a exploração livre e o lúdico e como consequência estimula o aprendiz. Os jogos digitais, auxiliam na construção da autoconfiança e podem incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos.

Tabela 1: A importância da ludicidade na educação infantil



Fonte: Lauana; Renilda, (2022) com base em Rogers, (1969)

A tabela acima contém opiniões de professores de escolas públicas, onde defendem a importância do lúdico em salas de aula. É importante ressaltar que há uma diferença entre escolas públicas e privadas. Por fim, vejamos como a aprendizagem por meio de jogos didáticos vem a ser uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil.

2 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Observando o cenário, conforme mencionado anteriormente, o lúdico é reconhecido como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, que leva a analisar os inúmeros enfoques que influenciam as relações que certamente disponibiliza o ensino didático e pedagógico para fortalecimento da formação dos educandos.

É importante inserir o processo lúdico no ambiente escolar, pois lá é onde aprende a se relacionar, o realizar e o construir, relacionam-se diretamente ao que se desrespeita ao desenvolvimento. Nesse aspecto, vem sendo um elemento que contribui para o processo de ensino-aprendizagem, pois é um agregador no ato de assimilar o que é ensinado com a forma que os alunos adquiriram o conhecimento, durante esse processo ele tem um papel fundamental na prática pedagógica.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.27) “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”. Sendo assim, o lúdico contribui diretamente para o desenvolvimento da criança e a elevação da sua autoconfiança.

Ao brincar, independente de qual seja a brincadeira, podem surgir outras atividades e oportunidades de imaginar e criar, ela consegue, por exemplo, montar castelos, fazer comidinha, enterrar tesouros, a montagem do quebra-cabeça, carrinho ou avião, além de serem atividades significativas, exigem não só a representação mental do objeto a ser manipulado, mas também a habilidade para o operacionalizar, são atividades lúdicas, prazerosas.

De fato, a brincadeira é uma parte importante do processo de aprendizagem, onde o professor tem o papel de incentivar a brincadeira como componente no desenvolvimento amplo da aprendizagem.

O aprender brincando deve ser valorizado no ambiente escolar (ROLIM, GUERRA; TASSIGNY, 2008, p.177). Nesse mesmo pensamento, o autor cita também que:

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino- aprendizagem”. (ROLIM, GUERRA e TASSIGNY, 2008, p. 177).

A arte de ensinar, efetivamente é uma importante vantagem no uso de atividades lúdicas, em especial os jogos didáticos, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula, sendo ele capaz de favorecer uma atmosfera mais divertida, descontraída, agradável e prazerosa. Para tanto, é necessário que o professor exerça o papel de mediador de ideias e experiências de seus alunos, reconhecendo-os como construtores de seus saberes.

Entretanto, para o desenvolvimento infantil, a brincadeira é uma grande influência, sendo utilizada como sinônimo de lúdico e para se tentar compreender as concepções alternativas que os estudantes trazem ou mesmo constituem em uma situação de ensino-aprendizagem, é necessário buscar tanto a origem quanto a natureza destas concepções prévias; isto significa considerar que se deve ampliar o contexto em que a discussão se processa. De acordo com a teoria piagetiana do desenvolvimento, o jogo como movimento predominantemente assimilativo do organismo constitui a possibilidade primeira do processo de desenvolvimento cognitivo; ou seja, o desenvolvimento se dá por meio de brincadeiras.

Para Sebastiani:

“[...] a brincadeira é para a criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação. A imaginação é uma forma que permite às crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem”. (SEBASTIANI, 2008, p. 184).

Segundo a fala do autor, é notório afirmar que na Educação Infantil, os planejamentos pedagógicos são indubitavelmente responsáveis por assegurar a aprendizagem e o desenvolvimento da criança em sua devida faixa etária. No lúdico, os educandos vencem seus impasses e descobrem o mundo da imaginação, pois a imaginação da criança é esplêndida, ali é onde ela cria o seu mundo imaginário e aprende através deste mundo, contudo elas vão construindo seu próprio conhecimento.

A ludicidade, estabelece a leitura e desenvolve o pensamento, a linguagem e a personalidade (PINTO; TAVARES, 2010). Apesar dos destaques mais intensos que o tema vem recebendo atualmente, os estudos que defendem sua aplicação e seu vínculo ao processo educativo podem ser verificados ao longo dos registros de nossa história. Diversos são os autores que desde a antiguidade ressaltam as qualidades educativas que o jogo, por seus atributos, tem a propriedade de alcançá-los.

Sobre outra perspectiva, ao entender sobre a relevância dos recursos lúdicos na aprendizagem do educando, torna-se fundamental destacar uma breve descrição sobre a Educação Infantil e como se deu a realização pedagógica na formação constante desenvolvimento de aprendizagem para assim, adentrarmos na caracterização da ludicidade.

Conforme Teixeira e Volpini:

“A educação infantil é importante, pois cria condições para que as crianças possam conhecer e descobrir novos valores, costumes e sentimentos, através das interações sociais, e nos processos de socialização, o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014, p. 80).

No processo de ensino aprendizagem, pode-se observar que, na educação infantil, em alguns casos, os pais são os primeiros a expressar insatisfação quando da percepção de que a criança tenha brincado durante o período de aula. Eles expressam uma satisfação maior com as tarefas e os trabalhos que possam ser desenvolvidos pelos seus filhos do que com as manifestações advindas dos jogos, das brincadeiras ou das atividades nas quais as manifestações lúdicas se encontram mais presentes, uma vez que, de certa maneira, as situações permeadas de ludicidade não lhes soam como produtivas, tampouco como ferramenta de preparação deles para o futuro.

A partir dessa forma de compreensão, o brincar é compreendido, na sociedade, como perda de tempo. Segundo Dohme (2003, p. 11): “Separar o aprender do brincar tem a anuência da maioria dos pais, sendo que alguns se afligem quando seus filhos trazem para casa indícios de que brincaram na escola, sem se preocupar em procurar saber se isto foi uma estratégia de ensino, ou prazeroso na vivência da criança”.

Para esses pais, os aprendizados assim como o desenvolvimento das crianças devem estar vinculados a um fazer incessante, por meio do qual a criança execute intermináveis tarefas, tendo o caderno repleto de exercícios e atividades, o que lhes proporciona, de certa forma, uma sensação de tranquilidade com relação à formação educacional dos filhos.

Quando compara o futuro do lúdico na infância e coloca as crianças das diferentes camadas sociais em níveis de igualdade, Marcellino (1990) denuncia a relação de dominação que existe entre as diferentes faixas etárias. Ao tratar do componente lúdico, o autor defende a necessidade de este ser vivenciado, independentemente da classe social à qual o educando pertença.

Apesar do destaque mais intenso que o tema vem recebendo atualmente, os estudos que defendem sua aplicação e seu vínculo ao processo educativo podem ser verificados ao longo dos registros de nossa história.

2.1 Desenvolvimento da coordenação motora fina e global

A coordenação motora é responsável pela harmonia dos movimentos, e o seu desenvolvimento ocorre de acordo com a maturação do sistema nervoso, sendo subdividida em global ou geral; visto manual ou fina; e visual. A educação psicomotora deve ser considerada como educação de base na escola primária. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares; leva a tomar consciência de corpo, da lateralidade, a situar-se no espaço, a dominar seu tempo, a adquirir habilmente a coordenação de seus gestos e movimentos. “A educação psicomotora deve ser praticada desde a mais tenra idade; conduzida com perseverança, permite prevenir inaptações difíceis de corrigir quando já estruturadas [...]”. (LE BOULCH, 1984, p. 24).

Ademais, a coordenação global, trabalha movimentos amplos com todo o corpo e coloca grupos musculares diferentes ao mesmo tempo em ação. Esta coordenação, depende da capacidade de equilíbrio de cada indivíduo que ocorre através dos movimentos, que por sua vez vão se coordenando, ou seja, quanto maior a capacidade do sujeito de equilibrar-se mais precisa é a sua coordenação motora global.

Por outro lado, a coordenação motora fina, trabalha os pequenos músculos realizando movimentos coordenados e exercícios refinados, ela desenvolve a capacidade de pegar diferentes objetos de várias maneiras, além de auxiliar na aquisição e no aprendizado da linguagem escrita, como por exemplo, movimentos de pinça, massinhas, exercícios com nós simples, dobraduras ou abotoar botões.

De acordo com Vial:

“Na Antiguidade, para o ensino de crianças, utilizaram-se dados, bem como doces e guloseimas em forma de letra e números. A importância da educação sensorial nesse período determinou, portanto, o uso dos jogos didáticos por professores das mais diferentes áreas como Filosofia, Matemática, Linguagem e outras”. (VIAL, 2010. p. 26).

Diante a fala do autor, pode-se dizer que a educação sensorial é de extrema importância para o desenvolvimento infantil, é onde o educando aprende os primeiros contatos com objetos.

Para melhor desenvolver essa prática, é imprescindível efetivar-se em relação à alfabetização que é importante adotar essa metodologia que amplie os elementos que desenvolvam uma aprendizagem agradável e significativa. Desse modo propõe grandes chances para o sucesso do processo de alfabetização, bem como contribuirá para o desenvolvimento infantil.

3 A PRÁTICA DOCENTE NA LUDICIDADE

Certamente que, na Educação Infantil, o docente precisa estar devidamente preparado e manter a atenção voltada às necessidades e às dificuldades dos alunos, para que com isso, alcance um sucesso em metodologias que intensifiquem e reforcem o desenvolvimento físico de forma integral na criança. Com base nisso, a ferramenta de ludicidade se baseia na educação no intuito de que tenham um significado e incentivem a aprendizagem de seus alunos, tendo o planejamentos como seu aliado.

Com os recursos lúdicos, o professor pode fazer a utilização de jogos e brincadeiras durante todo processo de aprendizagem, que contribuem significativamente para a evolução motora da criança, pois as brincadeiras auxiliam no processo de construção de novas habilidades. Com um bom jogo, proporciona para a criança um contexto estimulador para suas capacidades mentais e motoras ampliando sua capacidade de coordenação.

Fortuna (2011), por sua vez, investigou em sua tese “A formação lúdica docente e a universidade: contribuições do ludo biografia e da hermenêutica filosofia” e de como e por que alguns professores se tornam capazes de brincar em suas práticas pedagógicas e qual a contribuição da universidade para esse fator.

No entanto, é importante levantar a hipótese de que, por meio dos jogos, o docente pode criar variadas situações que envolvam equilíbrio e outros desafios corporais para os educandos, entre eles objetos podendo ser criados por obstáculos, circuitos, alvos, além de desenvolver habilidades que contribuam para o processo de socialização.

Este trabalho docente, envolve todo o cognitivo da criança, trazendo para ela, o raciocínio lógico e estimulando-a a várias imaginações de uma forma criativa, melhorando assim os movimentos do corpo, noção de espaço, coordenação motora, equilíbrio e ritmo. É necessário ressaltar também que, o lúdico na vida do educador é de extrema valia, pois facilita os seus planejamentos e é possível trazer inovações para a sala de aula e é claro que os pequenos adoram coisas novas.

Por fim, para um o educador infantil seguir com essa ferramenta educacional que é a ludicidade, é de certa forma mais fácil para o ensino dos educandos, e acaba sendo também um trabalho árduo. Pois é preciso conhecer não somente as teorias de como as crianças aprendem sobre os seus modos de sentir, se expressar e estabelecer relações, mas também precisa ter claro o potencial de aprendizagem presente em cada atividade realizada e os objetivos que estão presentes nessas situações, de maneira que estas experiências se tornam significativas para serem inseridas nos planejamentos pedagógicos.

Segundo Piaget :

[...] cada período é caracterizado por aquilo que, de melhor o indivíduo consegue fazer nessas faixas etárias. Todos os indivíduos passam por todas essas fases ou períodos, nessa sequência, porém o início e o término de cada uma delas dependem das características biológicas do indivíduo e de fatores educacionais, sociais. Portanto, a divisão nessas faixas etárias é uma referência, e não uma norma rígida [...]. (PIAGET, 2008. p. 2001).

Por outro lado, 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.

Por isso, a ludicidade em salas, não utilizadas de maneira planejada, e não conhecem de maneira clara e objetiva a ferramenta da ludicidade, pode trazer grandes dificuldades à aprendizagem. Dessa maneira, é importante ressaltar a fala do autor Kishimoto, que diz: "Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico.

Dessa forma, vale lembrar que existem muitas escolas que não usufruem tanto desses recursos, deixando escassos o aprendizado da criança. Entretanto, ressalta-se que o governo libera uma verba para que sejam supridas todas as necessidades da escola, para que não falte principalmente recursos lúdicos para o ensino de cada uma delas.

Por conseguinte, deixa-se claro para as escolas essa importância da utilidade do lúdico, com isso garantirá um futuro com mais conhecimento e aprendizado, uma condução adequada que pode transformar o mundo infantil, trazendo equilíbrio e

melhorando o desenvolvimento do perfil de cada criança. As instituições de ensino e seus profissionais deveriam investir e melhorar as boas técnicas para auxiliar os educadores, contando sempre melhorar o aprendizado dos educandos.

Sabe-se que a ação do educador sobre o brincar na educação infantil, também é refletida na escolha e proposição de brinquedos, jogos e brincadeiras. Nas suas escolhas o educador deveria colocar seus desejos, suas convicções e hipóteses acerca do brincar na infância (como algumas escolas já vem fazendo).

Ao assumir uma teoria adequada para a cognição de seus alunos, os educadores deveriam criar novas ideias, onde pudessem brincar com a imaginação de seu educando, trazendo sempre novos brinquedos para sala de aula, pois eles demonstram, o prazer e a alegria para eles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante as pesquisas descritas neste trabalho, objetivou-se acompanhar de perto o processo de ensino na ludicidade e desenvolvimento de uma criança, a fim de que a metodologia aconteça de maneira bastante variável entre elas.

Ao fazer leitura de variados pensamentos de vários autores, foi possível observar a maneira como o desenvolvimento se constrói, pode-se entender com mais clareza o desenvolvimento cognitivo infantil e conhecer as características de cada faixa etária.

Diante de todas as informações levantadas, vejamos que o lúdico é uma ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem, e é preciso ressaltar que os jogos e as brincadeiras, trabalhados são como recursos pedagógicos para o professor, e são considerados como atividades importantes para a aquisição do conhecimento por meio do prazer e do raciocínio lógico, favorecendo o desenvolvimento da criança e na construção de sua aprendizagem.

Pode-se assegurar que as atividades lúdicas favorecem o prazer, a diversão e estimulam o conhecimento de forma significativa e contribuem na construção do saber e no desenvolvimento das interações sociais entre as crianças. Por fim, destaca-se que a partir de referenciais teóricos e da legislação brasileira que compreende o brincar como um momento característico da criança, por isso é imprescindível a estimulação a partir dos jogos e das brincadeiras para que as etapas da construção do saber aconteçam.

As atividades lúdicas interpretam um importante papel na aprendizagem, que através da prática a criança busca conhecer seu corpo, o ambiente, os colegas e tem a percepção de si mesmo como sujeito integrante na construção de sua aprendizagem.

O lúdico possibilita que a criança aprenda no seu ritmo, crie suas próprias hipóteses, chegue à conclusão e elabore suas próprias regras. O professor em sua prática pedagógica deve destinar tempos e espaços para atividades lúdicas, a fim de possibilitar momentos de construção da aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades cada vez mais complexas. Diante disso, é preciso destacar que as

crianças têm todo direito a brincar, se divertir e aprender brincando, pois é através disso que surgem mentes brilhantes e uma melhor educação com qualidade. Nesse mesmo contexto, é nas atividades lúdicas que há o prazer infantil, flexibilidade de conduta e desenvolvimento de habilidades cognitivas, manuais e sociais, logo deve-se acreditar que é possível trabalhar com o lúdico e ter possibilidades de transformar, porque a experiência, no âmbito dos conceitos, que diversas vezes ainda são abstratos, pode ser aprofundada por muitos docentes.

Desse modo, é imprescindível que o professor faça os seus planejamentos incluindo ferramentas da ludicidade, sem ela seria impossível levar todas essas maravilhas citadas neste trabalho para as crianças. Portanto, medidas seriam necessárias para resolver alguns impasses. O Ministério da Educação juntamente com as escolas deveriam ceder um curso de aperfeiçoamento para os educadores se aperfeiçoarem nesta área lúdica, sendo assim eles trariam bem mais experiências e vivências para a sala de aula, levando assim um bom ensinamento para seus educandos.

Formar professores para trabalhar com o lúdico é sem dúvida um grande passo na formação de indivíduos mais dinâmicos pois a ludicidade traz imaginação, traz memórias e todos devem viver essa intensidade. Assim, com a realização deste trabalho, espera-se contribuir para uma maior aproximação entre a teoria e a prática do lúdico no processo ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MEC. SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** (RCNEI). Brasília: MEC, 1998.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O Lúdico na Educação Infantil**: jogar, brincar, uma forma de educar. In: Revista de Divulgação Técnico – Científica do ICPG. Vol. 1 n.4 – jan.-mar./2004

DOHME, V. **O valor educacional dos jogos**. São Paulo: Informal, 2003.

FORTUNA, Tânia Ramos. **A formação lúdica docente e a universidade**: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosofia. 2011. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/35091/000793590.pdf. Acesso em: 09 ago. 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 17. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012, p. 116.

SILVEIRA, S.R. **Estudo e Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos**. Dissertação de Mestrado POA-PPGC UFRGS 1999

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

GOURLART, Iris Barbosa. **Piaget**: experiências básicas para utilização pelo professor. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005. Grifo do autor.

LE BOULCH, Jean. **O desenvolvimento psicomotor** – do nascimento até 6 anos. Trad. de Ana G. Brizolara, 2ª ed., Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

MOREIRA, Marco Antônio. **Mapas conceituais e aprendizagem significativa** (concept maps and meaningful learning). Aprendizagem significativa, organizadores prévios, mapas conceituais, diagramas V e Unidades de ensino potencialmente significativas. p. 41, 2012.

MARCELLINO, N. C. (org.). **Lúdico, educação física**. Ijuí: UNIJUÍ. 1999.

GOURLART, Iris Barbosa. Piaget: **Experiências básicas para utilização pelo professor**. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005. Grifo do autor.

PIAGET, Jean. Seis Estudos de Piaget. Tradução: Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1967. apud. BOCK, Ana Mercês; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 15.ed. São Paulo: Saraiva, 2008. p. 101.

PIAGET, Jean; BARBEL, Inhelder. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil., 1999, p. 51.

PIAGET, Jean. **Sabedoria e Ilusões da Filosofia**. São Paulo, Editora Abril. 1978.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. **O lúdico na aprendizagem: Aprender e aprender**. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

PLATÃO. apud. SILVEIRA, Maria Joaneete Martins da. **O Ensino e o Lúdico**. Santa Maria: Multiprees, 1998. p. 41.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Infantil**. Curitiba: IESDE, Brasil, 2008. 184 p.

SOUZA, Maria Antônia de. **Educação do campo**: políticas, práticas pedagógicas e produção científica. Educação & Sociedade, v. 29, n. 105, 2008.

TEIXEIRA, Hélita Carla; VOLPINI, Maria Neli. **A importância do brincar no contexto da educação infantil**: creche e pré-escola. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro, v. 1, n. 1, p. 76-88, 2014.

VALADARES, Jorge. **A teoria da aprendizagem significativa como teoria construtivista**. Aprendizagem Significativa em Revista, v. 1, n. 1, p. 36-57, 2011.

VIAL, Jean, 1981. apud. TEIXEIRA, Sirlândia. **Jogos, Brinquedos, Brincadeira e Brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2010. p. 26. Grifo do autor.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A.R; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. 13.ed. São Paulo: Ícone, 2014. p.101.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

ROLIM, Amanda A. M. GUERRA, Siena S. F.; TASSIGNY, Mônica M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. disponível em http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf. Acessado em 15 mai. 2022.