

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE SOURE
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS**

CRISTIANNE DO CARMO TEIXEIRA

**APRENDER BRINCANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS
TRADICIONAIS.**

**SOURE
2023**

CRISTIANNE DO CARMO TEIXEIRA

**APRENDER BRINCANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS
TRADICIONAIS.**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à
Universidade Federal do Pará como requisito à
obtenção de Graduação em Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Crisolita Gonçalves dos Santos
Costa

**Soure
2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

T266a Teixeira, Cristianne do Carmo.
 Aprender brincando na educação infantil: jogos e brincadeiras
 tradicionais / Cristianne do Carmo Teixeira. — 2023.
 16 f. : il. color.

 Orientador(a): Prof^a. Dra. Crisolita Gonçalves dos Santos Costa
 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
 Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de
 Pedagogia, Abaetetuba, 2023.

 1. Educação infantil. 2. Criança. 3. Brincar. I. Título.

CDD 370

CRISTIANNE DO CARMO TEIXEIRA

APRENDER BRINCANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: jogos e brincadeiras tradicionais

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade Federal do Pará como requisito à obtenção de Graduação em Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Crisolita Gonçalves dos Santos Costa

Coorientadora: Prof.^a Esp. Olidete de Araújo

Data da aprovação: __/__/____

Conceito:

Banca Examinadora:

Orientadora

Prof. Dra. Crisolita Gonçalves dos Santos Costa- UFPA

Prof. Esp. Olidete de Araújo-UFPA

Membro Interno

Examinador(a)

APRENDER BRINCANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS.

Cristianne do Carmo Teixeira

Resumo

Considerando que “brincar” é a atividade principal da criança, na qual a mesma expressa sua interação com o mundo, seus valores, modos de pensar, agir e saber fazer o jogo e a brincadeira, além de educar, atendem uma necessidade natural da criança. Objetivamos a partir deste artigo apresentar o papel, do brincar na Educação Infantil como facilitador de habilidades cognitivas e motoras. Sabendo que as atividades lúdicas como jogos, brincadeiras e brinquedos fazem parte do mundo das crianças, auxiliando no seu desenvolvimento físico, cognitivo e social. Nossa pesquisa é bibliográfica e tem por base textos sobre o tema Ludicidade a partir da conceituação de Cipriano Luckesi e Tizuko Kishimoto. Nosso interesse pelo tema “**Aprender Brincando na Educação Infantil: jogos e brincadeiras tradicionais**”, surgiu a partir da leitura dos textos sobre o referido tema que serviria de base para a produção do evento “I Jornada de jogos, brinquedos e brincadeiras” realizado pela turma de Pedagogia 2018 da UFPA - Soure”, no qual fomos instigados a produzir jogos educativos e pensar no resgate de brincadeiras de gerações antigas. Tendo em vista que muitos professores encontram dificuldades em compartilhar certos conhecimentos os quais poderiam ser facilmente transmitidos com a prática de atividades lúdicas. Ao término da disciplina concluímos que o brincar direcionado proporciona para às crianças um ambiente agradável e interessante, possibilitando assim o aprendizado de habilidades úteis à sua vida social e afetiva.

Palavras-chave: Educação Infantil. Criança. Brincar.

Abstract

Considering that “play” is the main activity of the child, in which he expresses his interaction with the world, his values, ways of thinking, acting and knowing how to do. And what game and play, besides educating, meet a natural need of the child. We aim from this article, which is fun in early childhood education, as a facilitator of cognitive and motor skills. Knowing that playful activities such as games, play and toys are part of the world of children, help in physical, cognitive and social development. Our research is bibliographic and is based on texts on the theme Ludicity from the conceptualization of Cipriano Luckesi and Tizuko Kishimoto. Our interest in the theme “**Learning through play in early childhood education: traditional games and games**”, arose from the reading of the texts on that theme that would serve as the basis for the production of the event “I Journey of games, toys and games” held by Pedagogy class 2018 of the UFPA - Soure”, in which we were encouraged to produce educational games and think about the rescue of games of old generations. Given that many teachers find it difficult to share certain knowledge, which could easily be passed on through play activities. At the end of the course, we concluded that directed play provides children with a pleasant and interesting environment, thus enabling the learning of skills useful to their social and affective life.

Keyword: Childhood Education. Child. Play.

Introdução

Este trabalho aborda a temática “Aprender Brincando na Educação Infantil: jogos e brincadeiras tradicionais”, e objetiva o uso do brincar na educação infantil, no qual permite que o professor trabalhe com o concreto e/ou abstrato, possibilitando diversas maneiras e formas das crianças realizarem determinada atividade, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido. Levando em consideração que para as crianças, o brincar é viver.

O brincar, que é a base da infância, traz vantagens que proporcionam a constituição da criança, com experiências que contribuem no desenvolvimento para o futuro delas. Luckesi (2006), afirma que brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência.

Ao brincar, a criança usa sua própria linguagem, suas atitudes refletem ações do cotidiano, e ela remete a sua afetividade nas brincadeiras que é fundamental para seu desenvolvimento infantil, por isso deve ser vista como algo sério.

A ludicidade está presente no ser humano desde o momento em que nasce. E por ser uma atividade que beneficia a formação do caráter, as estruturas físicas, mentais, emocionais, cognitivas e sociais de uma criança, são de suma importância para o desenvolvimento da infância de maneira saudável, agradável e harmoniosa.

A utilização de atividades lúdicas estão cada vez mais presentes no ambiente escolar, pois os professores podem preparar as crianças para aprender novos conhecimentos de uma forma divertida, e aplicá-los em seu cotidiano, construindo novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, ao mesmo tempo, ajuda o professor a conhecer e avaliar o aumento da aprendizagem do aluno, e a partir da inserção do lúdico observar as crianças, e como elas participam das atividades propostas, e assimilam os jogos, brincadeiras, respeitando sua capacidade, habilidade e criatividade. Levando em consideração que as atividades lúdicas devem ser vivenciadas pela sociedade em geral, para não perder a essência de ser criança, porque a diversão, o lazer e o entretenimento proporcionam saúde e bem-estar ao ser.

Partindo da conceituação de Luckesi (2005. p. 3), sobre ludicidade como “... um estado interno do sujeito que age ou vivência uma atividade de forma plena”. Entendemos que o brincar é uma necessidade humana que possibilita a integração do indivíduo com o ambiente onde vive, considerado como meio de expressão e de aprendizado.

Visando compreender a ludicidade como uma importante ferramenta para o processo educativo e para formação de professores, priorizamos refletir sobre a importância do brincar, a função do profissional de educação e a utilidade do brincar no processo de ensino aprendizagem, fazendo uma breve diferenciação entre jogo, brinquedo e brincadeira.

Este artigo é uma reflexão da atividade prática realizada durante o percurso formativo da turma de pedagogia, através da disciplina Ludicidade e Educação, uma disciplina específica da grade curricular do curso, e apresenta uma revisão bibliográfica sobre a relevância do “Brincar” como apoio no desenvolvimento das especificidades das crianças na Educação Infantil, visando proporcionar o aprendizado das mesmas que são sujeitos históricos, sociais e culturais. A partir das discussões e leituras acerca do tema proposto no artigo, buscou-se responder ao problema da pesquisa: qual a relevância do Brincar para a aprendizagem no trabalho do professor?

Nas práticas educativas na educação infantil onde ocorre o aprendizado, o brincar, assim como o brinquedo e brincadeira, faz com que a criança construa e recrie situações imaginárias onde ocorre o desenvolvimento cognitivo e motor, proporcionando a interação com pessoas, fazendo com que o conhecimento aumente de acordo com o crescimento físico e mental da criança.

1. A importância do brincar

A brincadeira não é o objeto em si, mas um conjunto de estratégias e habilidades que possibilitam às crianças experiências que revelam o mundo e as desenvolvem para o futuro. Enquanto brincam elas exercem determinadas funções sociais, pois, no interior de uma brincadeira ela acaba distinguindo várias reações vivenciadas a partir das interações em grupo. Porém, o ato de brincar revela o inconsciente libertador.

Enquanto a criança brinca, ela, ao mesmo tempo, expressa e libera os conteúdos do inconsciente, procurando a restauração de suas possibilidades de vida saudável, livre dos bloqueios impeditivos. E, por vezes, os bloqueios já estão tão fixados, que eles impedem a criança até mesmo de brincar; fato este que estará nos sinalizando para uma atenção mais cuidadosa para esta criança (LUCKESI, 2006, p. 10).

Com o passar do tempo e com os avanços tecnológicos, brinquedos e brincadeiras foram mudando, mas o prazer da criança em brincar é o mesmo. E é de extrema importância que nós, educadores, levemos a sério tal ato, não só para um melhor processo de aprendizagem das

crianças, como também para sua evolução como ser humano. Nosso papel é orientar esse processo, com projetos que ajudem no desenvolvimento de suas especificidades.

Como os pequenos estão em uma fase de descobertas, onde a brincadeira caracteriza um vínculo importante com o seu meio social, e é desse convívio com o outro que a criança começa a formar sua ideia de mundo, já que as crianças necessitam de brinquedos e brincadeiras que favoreçam seu desenvolvimento, suas habilidades de coordenação motora grossa e fina, estruturação espaço temporal, percepção sensorial e lateralidade.

A brincadeira é, sem dúvida, uma ação educativa para infância e deve ser considerada com todos os seus atributos na Educação Infantil e sem a participação do professor, ela não encontrará a sua total realização. O educador deve propiciar o brincar todos os dias, em formatos diferenciados e de forma livre ou dirigida, observando e participando. Proporcionando também com o brinquedo, uma atividade que desenvolva o psicológico e a cultura na infância. A partir da brincadeira, a criança entra em contato com um jogo de emoções que ajudam a estruturar sua especificidade.

Ao avaliarmos a interação do público alvo, observamos que houve uma grande aceitação e participação por parte das crianças e de seus responsáveis. Percebemos o fascínio dos pequenos com os brinquedos, que apesar de não conhecerem e não saberem brincar com eles, atiçou a curiosidade e o imaginário. A partir da vivência do evento, analisamos com base no conceito de ludicidade de Luckesi, que as crianças aproveitam o momento das brincadeiras de forma satisfatória, permitindo desenvolver as suas habilidades absorvendo de forma prazerosa o que lhe é proposto.

Considerando ainda a conceituação de Luckesi (2005), podemos entender que a ludicidade não é um sinônimo de brincadeira. A partir desta explicação entendemos que as brincadeiras serão lúdicas, somente quando levarem a criança à vivência plena e entrega no momento de sua efetivação.

Levando em conta a conceituação de Luckesi (2005), nem toda brincadeira é lúdica, nem toda atividade lúdica é uma brincadeira. Muitas vezes a atividade que é descrita como lúdica, não propicia ao indivíduo que a realiza um estado de plenitude de experiência. Quando a criança brinca em espaços e recria os comportamentos dos adultos, entra num ambiente imaginário que lhe possibilita por algum tempo desprender-se de algo que a aflige, devido ela criar e recriar a realidade a partir de sua imaginação e liberdade.

Este trabalho foi produzido em 3 etapas, onde tivemos primeiramente embasamento de referencial teórico sobre infância, brincar e brincadeiras. Em seguida a escolha do nome do

evento e o local onde seria desenvolvido este evento, logo após, foi a definição e a confecção dos brinquedos e pôr fim a realização do evento.

Primeiro momento, foi escolhido o nome “I Jornada de jogos, brinquedos e brincadeiras da turma de Pedagogia 2018 UFPA - Soure”. O local escolhido foi AMPAC (Associação de Moradores do Bairro do Pacoval), localizada na 13ª rua entre as travessas 23 e 24, área periférica do Município de Soure, por desenvolver trabalhos sociais voltados para a comunidade com intuito de proporcionar profissionalização e lazer para crianças e adolescentes que se encontram em situação de vulnerabilidade, ensinando a cultura para que essa pratica não se acabe com o passar dos anos.

O público alvo foram crianças e adolescentes, com idades entre 5 e 14 anos, que fazem parte da comunidade local, totalizando em média 50 crianças. Essa faixa etária foi escolhida para que todas participassem desse evento único que proporcionou um dia de lazer, onde os pais também acompanharam seus filhos.

No segundo momento, nos reunimos para a escolha do material e confecção dos brinquedos. Optamos em produzir dois brinquedos, ambos estimulando a criatividade e o desenvolvimento cognitivo e motor da criança. O tira-varetas que explora a estratégia e concentração, e o barangandão que incentiva a atividade física, pois envolve balançar o objeto de acordo com seu próprio ritmo:

➤ Tira-vareta foi produzido por garrafas pets, sementes regionais e palitos para churrasco. O objetivo do mesmo era promover o raciocínio lógico e matemático, coordenação motora fina e concentração.

Figura 1: Tira-vareta



Fonte:
<http://artesanatocomgarrafapet.net/18>

➤ Barangandão, confeccionado com papelão, barbante e papel crepom. Teve por objetivo desenvolver a coordenação motora grossa e fina, percepção Visio-espacial e lazer.

Figura 2: Barangandão



Fonte:
<https://br.pinterest.com/pin/500321839827749486/>

Depois da confecção dos brinquedos com materiais recicláveis, para que todos da turma pudesse observar os brinquedos que iríamos levar para apresentar às crianças no dia do evento, foram apresentados aos colegas e para a professora, o modo de fazer e como mostrar para a

criança o uso do brinquedo, ou pelo menos como usávamos, pois, cada criança tem seu modo de brincar, sua criatividade, com um brinquedo ela imagina mil e uma brincadeiras.

A ludicidade é muito ampla e nem sempre requer materiais sofisticados, como os comprados em loja. É possível confeccionar brinquedos e jogos em um formato que chamem atenção da criança, e até mesmo sem materiais concretos, físicos, provocando a imaginação natural dos pequenos.

No terceiro momento, aconteceu a realização do evento, no dia 06 de agosto de 2019. Iniciamos com a acolhida das crianças, com danças e cantigas de rodas, para que elas se sentissem mais confortáveis quando comessem a brincar, posteriormente houve a apresentação dos grupos que iriam desenvolver as propostas a que se destinava o evento, no qual o objetivo era proporcionar uma manhã de lazer resgatando os jogos, brinquedos e brincadeiras antigas, de quando éramos crianças e não havia tanta tecnologia como hoje em dia. É um desafio extremo fazer com que as crianças deixem de lado os aparelhos tecnológicos e desfrutem mais da realidade de brincadeiras com crianças reais, interagindo e brincando de forma mais saudável e segura. Essa foi a proposta do evento, fazer com que a criança saísse um pouco do mundo virtual e interagisse com o mundo real. Mostramos os brinquedos, como usá-los, e também como confeccioná-los com auxílio sempre de um adulto, trazendo os pais para compartilhar esse momento de alegria dos filhos.

2. A função do profissional de educação

O lúdico está presente na escola, e a valorização deste tema depende muito dos professores que nela trabalham. Os professores precisam estar absolutamente confiantes nessa abordagem educacional, a fim de implementá-la na prática pedagógica. Isso se deve ao seu valor essencial na criação de crianças bem formadas, uma vez que sustenta os alicerces físicos, mentais, emocionais, cognitivos e sociais necessários para um crescimento saudável e tranquilo durante a infância.

O ato de brincar tem que ser reconhecido como um recurso pedagógico em sala de aula, que possibilite a interação e parceria entre as crianças, e com isso terá uma aula mais produtiva, prazerosa, e com a participação dos educandos, além de estar respeitando o direito deles.

O educador deve estar ciente do momento exato para introduzir, utilizar, cultivar e incentivar a prática do brincar em sala de aula, visto que ele desempenha um papel crucial ao guiar o conhecimento e construir ideias e opiniões que possam transformar a realidade de seus alunos, proporcionando-lhes uma experiência de vida mais divertida e benéfica.

Segundo Kishimoto (1996 p.24), por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico.

O professor é o mediador que promove a aprendizagem com ludicidade, fazendo com que o aluno interaja, ele organiza o tempo das atividades lúdicas concretizando as possibilidades de aprendizagem. Para isso o mesmo precisa sempre se atualizar com as mudanças no processo educativo, sendo capaz de experienciar a prática da ludicidade juntamente com seus alunos no dia a dia escolar.

De acordo com Silva (2019, p. 9), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. No contexto escolar, é essencial que o professor desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças, a fim de trabalhar com jogos de forma educativa. Muitos professores dirigem os momentos lúdicos a fim de alcançarem determinados objetivos. Não permitindo que às crianças explorem e criem sua própria maneira de brincar, de forma espontânea.

Mas para usar o lúdico como prática metodológica o professor deve estabelecer previamente seus objetivos, tendo o cuidado de definir o espaço de tempo que a brincadeira ou o jogo irá ocupar em suas atividades. Os objetos, brinquedos e outros materiais a serem utilizados devem ser previamente providenciados.

A eficácia no processo de ensino-aprendizagem precisa ser contemplada pela escola como um todo, em busca de alcançar resultados relacionados à forma como o educador conduz as atividades lúdicas, através da apresentação de uma variedade de conteúdos programáticos. A formação continuada é necessária para que o professor possa se concentrar na promoção do desenvolvimento pessoal, social e cultural da criança através da brincadeira.

Um educador competente busca estar atento aos seus alunos, pois na educação infantil, as crianças costumam expressar verbalmente seus sentimentos e experiências. É responsabilidade do professor aproveitar esses momentos para promover a socialização e desenvolver atividades que se baseiem nos conhecimentos adquiridos pelos alunos a partir de suas próprias vivências.

De acordo com Fernandes e Abreu,

Cabe ao professor o papel fundamental no desenvolvimento desses alunos. Com consciência deverá desenvolver sua prática pedagógica tendo como referência teórica, a ideia de que o conhecimento é constituído pelo aluno em situações de interação, necessitando assim, dispor de estratégias que ajudem a compreender o que cada aluno já sabe e é capaz de desenvolver sozinho (FERNANDES e ABREU, 2001, p. 160).

3. A utilidade do brincar no processo de ensino aprendizagem

A criança começa a brincar a partir dos primeiros meses de vida, inicialmente com seu próprio corpo, o ato lúdico acontece de forma espontânea, e também incentivada pelos adultos que interagem com o bebê, através de brincadeiras, conversas, cantigas, brinquedos variados e etc.

As atividades oferecidas para as crianças devem ser de acordo com sua idade, ou seja, para as crianças menores as brincadeiras precisam despertar a curiosidade e interesse, e para as crianças maiores jogos educativos com regras chamam mais a atenção, tornando a brincadeira mais prazerosa e menos rígida, evidenciando e valorizando os princípios morais e éticos.

A partir destas intervenções as crianças expressam sentimentos, emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais. E a medida a que vai crescendo, brinca de bola, boneca, carrinhos, jogos, corre, pula, dança, brinca de faz-de-conta, onde vivencia situações do cotidiano, imaginando uma sequência de acontecimentos, estratégias, fatos, limitações, noções de tamanho, espaço e forma que se desenvolvem através de brincadeiras e brinquedos.

No ato de brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos, sabendo que estão brincando. Para Kishimoto (2009, p. 18), “O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas”. A criança quando brinca pode dispensar qualquer tipo de objeto material, pois sua imaginação supre sua falta. Ao utilizar o objeto brinquedo, a criança desenvolve a afetividade, a motricidade, a inteligência, a sociabilidade e a criatividade.

O brinquedo é utilizado para contribuir com a finalidade do ensino-aprendizagem na educação infantil. Não podemos ignorar as necessidades que as crianças tem em brincar, é preciso incentivá-las para atingir seu desenvolvimento através do brinquedo e brincadeira.

Os benefícios encontrados no uso do brinquedo, estão relacionados a excitação da curiosidade, a autoconfiança, a iniciativa, o desenvolvimento da linguagem e da concentração. O brinquedo é o suporte da brincadeira, e o estimulante material para o fluir do imaginário da criança, que facilita o desenvolver e a aprendizagem.

Vygotsky (1989, p. 137), afirma que: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”.

Para brincar é preciso que a criança tenha certa liberdade para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir na brincadeira, é um momento onde as crianças assumem seus desejos, revelam seu mundo interior, seus medos, angústias e alegria. Sabendo

que as pessoas têm dificuldade em brincar umas com as outras, saber brincar com as crianças e compreender as brincadeiras infantis, por isso é importante valorizar os brinquedos e brincadeiras tradicionais, pois ainda existem na memória dos professores, dos pais e dos idosos. E para que estas memórias não se acabem, cabe aos adultos repassarem aos mais novos.

Não existe lugar nem hora para brincar, as brincadeiras e jogos no espaço escolar podem transformar o monótono em um espaço de divertimento, da aventura, de uma forma que permita que o educador atinja seus objetivos e o sucesso na sala de aula. Segundo Kishimoto (2008, p. 27), o uso do jogo na educação infantil implica em levar para o âmbito do ensino-aprendizagem condições que visam potencializar a construção do conhecimento, introduzindo elementos lúdicos, prazer, capacidade de iniciativa e ação ativa e motivadora. A realidade se transforma conforme o desejo da criança, quando ela brinca refaz sua vida, vivenciando prazeres, conflitos e necessidades não satisfeitas na vida real.

Para uma boa ação educativa é necessário planejamento e organização. Esses são requisitos práticos fundamentais para começar o trabalho lúdico, pois os jogos podem ser úteis tanto para estimular o desenvolvimento integral da criança como trabalhar conteúdos curriculares.

Para Vygotsky (1989, p. 84), “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

Sendo que, para a criança a atividade lúdica está ligada a diversos aspectos: como brincar livremente, o desenvolvimento físico, o equilíbrio, a agressividade, as habilidades, realização dos desejos, papéis diversificados, interação social e adaptação em diversos ambientes.

Um dos objetivos da educação infantil é justamente ensinar de forma lúdica, entendendo o significado da infância e as relações com toda e quaisquer situações relacionadas a imaginação.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo (VYGOTSKY, 1989, p. 130).

Kishimoto (1996, p.24), esclarece que por meio do lúdico o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Partindo desse raciocínio acredita-se que ensinar de forma lúdica contribui para o aumento do prazer de aprender e o prazer em ensinar os conteúdos escolares.

Segundo Piaget (1990), atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da inteligência, portanto quando incluído na escola pode tornar-se uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Para Vygotsky (1989, p. 53), “A ação imaginária contribui para o desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação, representam papéis e valores necessários à participação da mesma vida social que elas internalizam”.

A ludicidade beneficia a aprendizagem, não importa a idade, não somente no desenvolvimento pessoal e social, mas também culturalmente e favorece a saúde mental, facilitando a idealização do conhecimento.

Conclusão

Através deste trabalho percebi que a atividade lúdica constitui uma estratégia importante para o desenvolvimento da criança. Brincar e jogar são coisas simples na vida de um indivíduo, mas que, por sua vez desempenham um papel fundamental na aprendizagem, e negar seu valor na escola é talvez negar a própria história do ser criança e suas especificidades.

O lúdico deve ser inserido na prática pedagógica, pois é necessário buscar e identificar os resultados no processo de ensino-aprendizagem, se deparando com diversas situações que precisam ser revistas, para conquistar o resultado positivo almejado. O uso do lúdico se apresenta como uma alternativa pedagógica que visa superar as adversidades encontradas no processo de aprendizado.

É importante destacar os benefícios que a ludicidade oferece à aprendizagem das crianças em relação ao desenvolvimento físico-motor envolvendo a sociabilidade, pois através da utilização de atividades lúdicas o professor proporciona um ambiente escolar mais agradável e descontraído.

O tema ludicidade vem se destacando principalmente na Educação Infantil. A sociedade em geral está cada vez mais consciente da importância do lúdico em nossa vida, não vendo a ludicidade somente como diversão, mas sim como uma necessidade do ser humano, para o seu desenvolvimento pessoal, social e cultural, e para a construção de novos conhecimentos.

A valorização das atividades lúdicas é extremamente importante, agregando às práticas educacionais e aos planejamentos, atribuindo neste processo de ensino aprendizagem uma constante construção do conhecimento.

O educador percorre pelos conteúdos de ensino, levando em consideração sua formação básica e dando importância para a formação continuada para todos, assim terá resultados que sejam positivos para ele e seus alunos. Formação essa, voltada para o lúdico, para que o professor esteja familiarizado com os conhecimentos sobre ludicidade que serão aplicados no ambiente escolar.

A criança tem a necessidade do brincar como forma de se comunicar, apontando que a criança aprende brincando e brinca aprendendo, em casa ou na escola. O educador orienta as brincadeiras educativas trazidas de casa para apoiar no processo educativo.

Observei a partir desse estudo que toda criança possui a necessidade de descobrir o mundo por meio da brincadeira, dos jogos e das atividades de liberdade que proporcionam prazer a elas, pois se sentem livres quando podem usar sua imaginação simbólica, expressar suas fantasias, emoções, desejos e experiências, é por meio destes instrumentos que elas entram em contato e assimilam o real do imaginário.

Partindo do pensamento de que toda criança tem o direito de ser criança, devendo ser exigido aquilo que lhe proporcione cuidado e bem-estar social, já que no passado estes seres ingênuos e frágeis foram vistos como indivíduos sem voz, ou como um adulto em miniatura que não tinham direito algum. Felizmente, hoje existem leis que reconhecem o que é infância e os verdadeiros direitos das crianças, cabe a família e ao professor proporcionar e firmar esses direitos.

Todos os benefícios que o brincar proporciona, o educador deve reforçar no ambiente escolar, facilitando a criatividade e aprendizado, e contribuindo para que haja um ensino-aprendizagem de qualidade.

Cabe aos professores valorizar o brincar na Educação Infantil, pois é por meio dele que as crianças vão internalizar diversas situações presentes no meio em que estão inseridas. Muitas vezes o professor (a) não tem facilidade em desenvolver um conteúdo com as crianças, não se sente motivado, portanto, se repensar na sua forma de ensinar ele irá perceber que necessita de atividades que vão além do papel, do computador ou do lápis.

Na Educação Infantil, o brincar é um fundamento importante no processo pedagógico para o desenvolvimento integral da criança. Desta forma, reconhecer a importância, o significado e as práticas envoltas do brincar no espaço educacional infantil é indispensável para futuros professores.

Vimos por este estudo que não é somente levar a criança para brincar, ou apenas lhe entregar uns brinquedos, e sim incluir atividades lúdicas aos conteúdos pedagógicos planejados. Essas atividades lúdicas contribuem para uma experiência educativa cada vez mais interessante para as crianças.

Assim, conclui-se que a ludicidade é relevante na educação para a infância por proporcionar momentos de socialização entre as crianças, pois se relacionam com o meio social e cultural, a partir dos jogos e das brincadeiras eles se apropriam das regras sociais, se relacionam com instrumentos e signos que medeiam à aprendizagem para o seu desenvolvimento. A ludicidade permite que a criança tenha voz na escolha das atividades que deseja fazer, tornando-a mais prazerosa e significativa, porém na escola cabe ao professor acompanhá-las e motivá-las.

Referências

- ANDRELO, Danielly Cristina. **A importância do brincar no ambiente da educação infantil**. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/danielly%20cristina%20andrelo.pdf>. Acesso em: 31 de agosto de 2019 às 20:25 hs.
- BENJAMIM, Walter. **História Cultural do Brinquedo**. In: Magia e técnica, arte e política: ensino sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 6 ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- BORDIGNON, Jacqueline; CAMARGO Gisele. **Ludicidade e Educação: Uma parceria que contribui para a aprendizagem**. Os desafios da escola pública paranaense no Paraná, 2013.
- FERNANDES, Maria e ABREU, Sebastião. **Os segredos da alfabetização**. São Paulo, editora Ediouro, 2001.
- LEAL, Luiz; D'Ávila, Cristina. **A Ludicidade Como Princípio Formativo**. Interfaces Científicas. Educação. Vol.1. Aracaju, 2013.
- LUCKESI, Cipriano. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: PORTO, Bernadete. Educação e ludicidade. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2004, pp. 11-20.
- LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso: mar.2006.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko. **O brincar e suas teorias**. São Paulo, editora Cengage learning. 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação**. 15ª. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.
- MEFANO, Ligia. **O brinquedo e a infância: uma construção histórica**. Dissertação de mestrado. O Design de brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens. PUC. Rio de Janeiro, 2015.
- PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na criança**. Editora Livros técnicos e Científicos. 1990.
- SILVA, C.M.P. **O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente**. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.