

CENTRO UNIVERSITÁRIO MARIO PONTES JUCÁ – UMJ

Curso de Graduação em Pedagogia

Ana Flávia Silva Lima

LUDICIDADE:

Jogos, brincadeiras e brinquedos na construção do processo de aprendizagem

MACEIÓ – AL

2023.1

ANA FLÁVIA SILVA LIMA

LUDICIDADE:

Jogos, brincadeiras e brinquedos na construção do processo de aprendizagem

Artigo científico apresentado ao Centro Universitário Mario Pontes Jucá, como parte das exigências do Curso de Graduação de Pedagogia, para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia. Aprovado em: __/__/__.

Orientadora: Profª. Cinthia Assis.

MACEIÓ – AL

2023.1

Ludicidade: jogos, brincadeiras e brinquedos na construção do processo de aprendizagem

Ana Flávia Silva Lima¹

Resumo: O artigo apresentado tem como foco o estudo dos Jogos, Brincadeiras e Brinquedos para a construção da aprendizagem. Tem como objetivo descrever a importância de utilizá-los como procedimentos metodológicos para favorecer a aprendizagem por meio do lúdico. A metodologia adotada na pesquisa é do tipo bibliográfica onde contemplou diversas fontes, dentre as quais, livros, citações e dissertações. O estudo surgiu da necessidade de esclarecer a visão errônea acerca do jogo, da brincadeira e brinquedo na sala de aula, avaliados ainda por muitos profissionais da educação como um simples passatempo. Estes recursos desempenham um papel fundamental na aprendizagem e negar a sua função na escola é talvez negar a nossa própria história de aprendizagem. O resultado da pesquisa aponta que, eles são ferramentas indispensáveis para enriquecer as aulas, aprimorar o conhecimento do aluno e desenvolver os aspectos psicológico, intelectual, emocional, físico-motora, social e pedagógico do aluno. Este estudo demonstra o quanto se torna significativa o uso do lúdico nas práticas pedagógicas do currículo escolar, em um cenário de educação voltada para todos. Portanto, visa uma educação com o fazer pedagógico voltada para a cidadania.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Sala de aula.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo trata-se do jogo, da brincadeira e do brinquedo na construção do processo de ensino aprendizagem. O mesmo foi elaborado como um convite para refletir e inserir atividades lúdicas na atividade escolar como meio de favorecer a aprendizagem e tornar as aulas mais significativas e prazerosas.

A temática é de suma importância, pois proporcionará aos atuantes e futuros professores um novo olhar para a educação, onde descreverá a importância de se aprender brincando, mediando os diversos saberes para que os alunos da educação infantil possam desenvolver suas diversas habilidades por meio do lúdico.

A discussão não surge por acaso, uma vez que ainda persistem o descrédito pedagógico concernentes aos jogos, brincadeiras e brinquedos no espaço escolar, questionados ainda por muitos profissionais da educação como mera passatempo, sendo estes, recursos metodológicos que contribuem para o desenvolvimento da criança.

¹Ana Flávia Silva Lima, graduanda do Curso de Pedagogia do ano de 2022 no Centro Universitário Mário Pontes Jucá. Email: anaflaviasilvalima55@gmail.com Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6562401527305604>

O estudo pretende esclarecer que o brincar e o jogar para a criança são um momento sério, onde ela está aprendendo o que ninguém pode lhe ensinar, descobrindo o mundo e as pessoas que as cercam. Estes recursos desempenham um papel fundamental na aprendizagem e negar a sua função na escola é talvez negar a nossa própria história de aprendizagem.

O objetivo é descrever os benefícios que eles proporcionam as crianças em seus aspectos psíquicos, motores, intelectuais, emocional, físico-motora, social e pedagógico. A metodologia adotada na pesquisa é do tipo bibliográfica onde contemplou diversas fontes, dentre as quais, livros, citações e dissertações. A temática aponta que os jogos, brincadeiras e brinquedos são ferramentas indispensáveis para enriquecer as aulas, aprimorar o conhecimento do aluno, desenvolver os aspectos psíquicos, motores, intelectuais, emocional, físico-motora, social e pedagógico da criança.

Este estudo demonstra o quanto torna-se significativa o uso do lúdico nas práticas pedagógicas do currículo escolar em um cenário de educação voltada para todos. Portanto, visa uma educação com o fazer pedagógico voltada para a cidadania. Espera-se que este projeto possa contribuir para o crescimento profissional dos professores, erradicando o desprezo de se trabalhar com jogos e brincadeiras nas aulas e despertando-lhe a cerca da importância do mesmo, afinal a presença do professor na mediação da aprendizagem da criança é de algo essencial, pois é por meio desta que os resultados podem ser significativos. O professor deve trabalhar no desenvolvimento da criança, planejando situações que auxiliem na aprendizagem e estimulem as crianças de forma prazerosa a se desenvolver para a preparação da vida.

2 LUDICIDADE: JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A ludicidade é uma ferramenta que vem conquistando seu espaço nos mais variados âmbitos sociais, apresentando como um recurso uma atrativa e prazerosa metodologia para a aprendizagem.

A palavra lúdico tem sua origem etimológica do latim "ludus" que quer dizer "jogo". Desse modo o jogo se torna um recurso essencial para favorecer a aprendizagem.

Entretanto, de acordo com Suzuki (2012), a evolução semântica da palavra "lúdico", não parou apenas em sua origem, mas também, acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. Conforme a autora, o brincar/jogar passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que o simples conceito deixou de ser apenas o de jogo e as implicações da necessidade lúdica vão além das demarcações do simples brincar espontâneo.

Pode-se afirmar que o lúdico faz parte das atividades básicas inerentes a vida humana. Vale ressaltar que na atividade lúdica, o que importa não é apenas o resultado da atividade, mas a própria ação, o momento vivido. Sendo assim, nesse contexto, o lúdico possibilita momentos de encontros consigo mesmo e com o outro a aqueles que o vivência; momentos estes de, fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

O brincar é indispensável á saúde física, emocional e intelectual da criança onde representa para a mesma um momento de autoexpressão e autorrealização, pois ao brincar a criança vai se conhecer, aprender e se constituir como ser pertencente ao grupo.

Corroborando com Kishimoto (2001), brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social que como outras, necessitam de aprendizagem. Assim, a aprendizagem por meio do brincar interfere no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Na tentativa de clarear o entendimento quanto ao conceito sobre a brincadeira, Kishimoto (2005 p. 21) descreve que:

A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Diante desta conceituação de Kishimoto, pode-se dizer que quando a criança brinca de jogos de papéis ou de faz de conta, a ação representada no jogo é a brincadeira. Portanto a brincadeira é a materialização do pensamento lúdico. Da mesma forma, quando a criança executa as regras impostas em um jogo de xadrez, isso é a brincadeira, pois em ambos os casos, houve a ação da criança.

Compreender, pois, as especificidades dos jogos e das brincadeiras tornam-se importantes para ressignificarmos ações lúdicas presentes na educação infantil, uma vez que é muito comum vermos confusão a respeito destes itens, geralmente, colocando-os na mesma categoria; porém em nossa ação docente, ao estruturarmos os nossos conteúdos,

obrigatoriamente temos que saber a exata distinção entre os termos. Outra questão importante é que relacionamos a questão do jogo e da brincadeira somente para a educação infantil, como se este assunto não possuísse seriedade e que nos outros níveis da educação básica, o jogo não pode ter espaço pois este é um campo de formação com conteúdo mais importantes no processo de aprendizagem e também como conhecimento a ser compreendido pelo alunado.

Segundo Huizinga (1971), o jogo é um dos componentes que poderia explicar o homem em seu habitat em nossos tempos. Para este autor, é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Para ele, o jogo constitui um mundo a parte e é uma antecipação do mundo das ocupações sérias. O jogo também apresenta um momento singular com respeito ao juízo moral, que está em construção pela criança, pois uma das características do ser humano é a capacidade de se submeter as regras. É jogando que a criança aprende a respeitar as regras, limites, esperar a vez e aceitar resultados.

Friedman (1996), aponta que o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento da criança, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas por elas e a prática dos mesmos em novas situações. Para Abreu (1993), os jogos são importantes na escola porque são objetos sociais que trazem em seu contexto uma infinidade de conteúdos que integram as disciplinas escolares. Segundo ele, no aspecto social o jogo impõe o controle dos impulsos e aceitação as regras mais sem que ocorra alienação, visto que elas são estabelecidas pelos jogadores e não imposta por qualquer estrutura que aliene. Friedman (1996) faz uma análise da contribuição do jogo para o desenvolvimento intelectual, motor e afetivo-social da criança da seguinte forma: Sociológico: a influencia do contexto social no qual os diferentes grupos de crianças brincam; Educacional: contribuição do jogo para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças; Psicológico: o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos; Antropológico: a maneira como o jogo se reflete, em cada sociedade, os costumes e a história das diferentes culturas; analisando o jogo como expressão da cultura infantil através das diversas gerações e de como é transmitido através dos tempos. O jogo é fundamental na formação educacional, pois segundo o autor, o jogo desenvolve algumas dimensões tais como: o desenvolvimento da linguagem: forma de se comunicar e expressar, um meio, portanto de interagir socialmente; O desenvolvimento cognitivo: o jogo dá acesso a um maior número de informações; O desenvolvimento afetivo: o jogo dá oportunidade da criança expressar seus

afetos e emoções; O desenvolvimento físico-motor: a interação da criança com ações motoras, as percepções sobre os objetos do seu meio e o desenvolvimento moral: a construção das regras cria uma relação de respeito com o adulto e com outras crianças.

A brincadeira refere-se ao desempenho da criança na ação lúdica. A diferença entre os termos reside no fato de a palavra “jogo” comportar noções de aprendizado, de regras, de objetivos definidos, já a brincadeira não atenta alcançar objetivos pré- definidos, sua finalidade principal é a diversão. Isso não quer dizer que na brincadeira não acontece aprendizagem, uma vez que o jogo engloba a brincadeira e no ato de jogar é que existe o brincar. E o brincar por meio do jogo possibilita que a criança comece a compreender o funcionamento do mundo.

Para Frieman (2006), é nas brincadeiras que se analisam vários aspectos da criança pois este é o momento em que elas se expressam, interagem entre si e com os outros, ou seja, é nesse momento que desenvolvem habilidades e aprendem a não considerar um ato obrigatório, mas sim prazeroso e dessa forma facilita-se a aprendizagem.

Por tanto, a brincadeira trás situações nas quais as crianças constituem significados da assimilação dos papéis sociais. Os jogos e as brincadeiras despertam na criança situações que ela realiza e constrói, adquirindo conhecimento e assumindo papéis didáticos no processo educativo. O uso das brincadeiras também pode ser visto como um ato de interpretação social. Por exemplo, a família que é parte fundamental no desenvolvimento da criança, já escolhe até antes do seu nascimento os tipos de brinquedos que elas vão utilizar, sendo meninas, bonecas e casinhas, que representam a mulher em sua vida doméstica e de mãe; o menino, carrinhos, na qual representa o homem como um motorista. Isso significa que ninguém nasce sabendo brincar e esse ato é dado pela necessidade da aprendizagem social (Kishimoto e Ono, 2008).

Percebe-se que os jogos e as brincadeiras nas séries iniciais proporcionam um rico material pedagógico, pois é através desse método de ensino que pode ser analisado a socialização, a afeição, a motivação e a cognição das crianças para acompanhar o desenvolvimento e as habilidades nessa faixa etária. [...] o jogo deve ser entendido como um dispositivo facilitador para a criança perceber os conteúdos” (Miranda, 2002).

O brinquedo enfim, segundo Kishimoto (1997) é entendido como um objeto que dá suporte a uma brincadeira (bola, bastão, caixa... etc.) e sua utilização pressupõe momentos lúdicos de livres manipulações. O brinquedo permite a criança a expressão de imagens conforme a sua realidade, possibilitando-a reproduzir o seu meio e expressar a realidade de um mundo imaginário, um mundo de signos e imagens. O signo, segundo Piaget (1987),” é

um símbolo coletivo e arbitrário, seu aparecimento ocorre durante o segundo ano, com o início da linguagem, é sem dúvida em sincronismo com a constituição de símbolo”.

Vemos então que o brinquedo possui várias características e de modo especial, a de ser um objeto portador de significados rapidamente identificáveis, deste modo ele é dotado de um valor cultural, se definimos cultura como um conjunto de significações produzidas pelo homem. O brinquedo é um meio de expressão, é um objeto que podeseferido um grande número de significações pela criança, e estas significações ocorrem por meio da expressão cultural, das qualidades físicas por meio do objeto brinquedo, como: cor, forma, textura, odor, ruído. Sendo assim o conteúdo de um brinquedo não determina a brincadeira, mas o ato de brincar é que revela o conteúdo do brinquedo.

Ainda corroborando com Kishimoto (2011), os brinquedos quando são utilizados com o enfoque de aprendizado de conhecimento e desenvolvimento de habilidade, deixam de ser somente um objeto para o ato de brincar e começa a ser visto como material pedagógico; e o professor deve mediar essa ação em busca de finalidades específicas para cada atividade.

Vemos assim que na ação da criança o brinquedo pode estar relacionado com uma produção da realidade, e que no momento de brincar com o brinquedo uma parte da realidade pode estar sendo representada pela criança e, algumas vezes, esta realidade é adaptada e modificada conforme as características do material deste brinquedo.

Segundo o Referencial Curricular Nacional (RCN), é por meio das brincadeiras que as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem e o professor deve trabalhar com diferentes jogos, especialmente aqueles que possuem regras e com atividades didáticas planejadas, pois dessa forma o professor estará mediando não só as brincadeiras, mas também a aprendizagem. Os jogos e as brincadeiras são elementos importantes, e é por meio deles que se dá a construção da identidade cultural.

Antunes (2005) afirma que os jogos pedagógicos devem ser usados com bastante cautela com um bom planejamento de aula, na qual se respeite e acompanhe o progresso dos alunos. Não importa a quantidade de jogos que você vai usar, o importante é selecionar jogos que mexam com a criatividade e raciocínio dos alunos, um jogo que não desestimule os alunos a achar a solução e que tenha a intenção explícita de provocar a aprendizagem significativa, estimulando a construção de novos conhecimentos e que despertem o desenvolvimento de uma habilidade operatória. Os jogos dentro da sala de aula são como um convite entusiasmado para a criança permanecer ali e se interessar cada vez mais pelo ensino, promove o estímulo e a participação ativa em aula, uma forma de promover um bom

aprendizado e não causar trauma em estudar.

Segundo Almeida (2003), o professor deve despertar o interesse das crianças de forma lúdica, estimulando seus conhecimentos, ou seja, o professor deve ser animador e guia e ao mesmo tempo desafiador. É necessário que o docente faça uma mediação, transformando a prática em conhecimentos novos, mediando as redescobertas atuais no processo de interação da criança com a linguagem, com a lógica matemática com a interdisciplinaridade e deve ser a base de um trabalho pedagógico.

Por seu vínculo direto e imediato com as crianças, o jogo, a Brincadeira e o brinquedo assumem vários sentidos conforme o contexto e os objetivos pretendidos. De acordo com Fogaça (2009), o papel do educador no processo de aprendizagem é de suma importância pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais e participa das brincadeiras. O educador também é responsável por selecionar e organizar os conteúdos com coerência que corresponda com os objetivos propostos, em profundo conhecimento dos conteúdos elencados por ele. Dentro deste contexto está o jogo.

O jogo quando é utilizado na escola como meio para o desenvolvimento de um determinado conteúdo, descreve ainda o mesmo autor, que ele passa à condição de estratégia, ou seja, ele neste momento é o meio pelo qual se busca atingir o objetivo traçado pelo docente dentro de um determinado conteúdo. Agora quando ele se torna o conteúdo a ser estudado e compreendido pelo os estudantes, por exemplo, se o conteúdo for o jogo da amarelinha, este jogo é o conhecimento a ser aprendido.

Então, faz-se necessário o professor compreender que o jogo se apresenta na escola como conteúdo e também como procedimento metodológico. Como conteúdo, ele torna-se o conhecimento a ser compreendido pelos educandos. Adaptamos como exemplo o jogo da amarelinha. Porque deste nome; onde começou; como foi jogado pelas gerações passadas; enfim, conhecer tudo sobre esta manifestação cultural específica. Agora como procedimento metodológico, ele não é mais o conhecimento a ser compreendido, mas o meio pelo qual abordaremos objetivos de outro conteúdo específico de nossa disciplina.

Segundo Almeida (2003), o professor deve despertar o interesse das crianças de forma lúdica, estimulando seus conhecimentos, ou seja, o professor deve ser animador e guia e ao mesmo tempo desafiador. É necessário que o docente faça uma mediação, transformando a prática em conhecimentos novos, mediando as redescobertas atuais no processo de interação da criança com a linguagem, com a lógica matemática com a interdisciplinaridade e deve ser a base de um trabalho pedagógico.

Por seu vínculo direto e imediato com as crianças, o jogo, a Brincadeira e o brinquedo assumem vários sentidos conforme o contexto e os objetivos pretendidos. De acordo com Fogaça (2009), o papel do educador no processo de aprendizagem é de suma importância pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais e participa das brincadeiras. O educador também é responsável por selecionar e organizar os conteúdos com coerência que corresponda com os objetivos propostos, em profundo conhecimento dos conteúdos elencados por ele. Dentro deste contexto está o jogo.

O jogo quando é utilizado na escola como meio para o desenvolvimento de um determinado conteúdo, descreve ainda o mesmo autor, que ele passa à condição de estratégia, ou seja, ele neste momento é o meio pelo qual se busca atingir o objetivo traçado pelo docente dentro de um determinado conteúdo. Agora quando ele se torna o conteúdo a ser estudado e compreendido pelo os estudantes, por exemplo, se o conteúdo for o jogo da amarelinha, este jogo é o conhecimento a ser aprendido.

Então, faz-se necessário o professor compreender que o jogo se apresenta na escola como conteúdo e também como procedimento metodológico. Como conteúdo, ele torna-se o conhecimento a ser compreendido pelos educandos. Adaptamos como exemplo o jogo da amarelinha. Porque deste nome; onde começou; como foi jogado pelas gerações passadas; enfim, conhecer tudo sobre esta manifestação cultural específica. Agora como procedimento metodológico, ele não é mais o conhecimento a ser compreendido, mas o meio pelo qual abordaremos objetivos de outro conteúdo específico de nossa disciplina.

Ao utilizar o jogo no processo educacional devemos estar atentos as etapas de desenvolvimento das crianças, pois a cada etapa de desenvolvimento é necessário que o docente adeque ao nível de compreensão das crianças, favorecendo assim a exploração, o simbolismo do jogo e as manifestações de prazer e liberdade. Quando falamos de etapas de desenvolvimento é necessário lembramos com certeza de Piaget e Vygostik. Daremos ênfase pois, aos estágios descritos por Piaget, a qual nos mostram as leis que regem o desenvolvimento humano. Em função disso, como já havíamos mencionados, devemos respeitar o interesse e aptidões das crianças em relação a fase em que se encontram, quando damos brinquedo ou lhe propomos atividades lúdicas.

No período sensório-motor, de zero a vinte e quatro meses, a criança passa dos comportamentos reflexos aos automatizados e chega aos voluntários em um constante crescimento físico e mental. É um período de grande exploração do espaço e de enormes descobertas. Nesse estágio os brinquedos devem promover a facilitação dessa evolução motora, como os encaixes, cavalinhos, velocípedes etc.

No período de operações concretas, encontramos por volta dos dois aos quatro anos. O estágio pré-operacional, onde os melhores brinquedos são representados pelos de empilhagem, encaixe, modelagem e construção. Dos três aos cinco anos a criança atravessa o período de grande criatividade, ela dramatiza o seu dia a dia e coloca sua fantasia em quase todas as situações reais. Nessa fase os carrinhos, bonecas, utensílios são os personagens de brincar.

O período pré-operatório intuitivo, dos quatro aos sete anos, inicia-se um acúmulo de conhecimento. Já há maior atenção e concentração em suas atividades, que são mais sociais, pois a criança começa a perceber e aceitar as regras, brincando mais em grupo. Aqui os brinquedos são acessórios da criação, como os de construção, com peças pequenas, materiais de desenho, jogos e ferramentas. No período das operações, dos sete aos doze anos, a criança passa do concreto para o raciocínio abstrato e já domina completamente sua motricidade. Os brinquedos são representados pelos jogos de raciocínio, memória, competição, destreza e teatro.

Na concepção de Bijou et al. (1998), o jogo (brinquedo e brincadeira) significa uma atividade que contribui para aumentar o “repertório comportamental de uma criança, influencia seus mecanismos motivacionais, além de fornecer oportunidades inestimáveis para o aumento de seu ajustamento”. Através do brinquedo podem ser estabelecidas novas capacidades, atividades imaginativas/fantasias e habilidades de solução de problemas, ou preservar aquelas já existentes em seu vocabulário.

Reconhecer verbalmente a importância da ludicidade na prática docente não basta para garantir uma prática lúdica com qualidade. Deste modo, acredita-se que um dos caminhos necessários para a quebra de paradigmas ainda existentes na prática docente no que diz respeito ao descrédito pedagógico da Ludicidade, venha ser a presença da ludicidade no planejamento docente, pois Na visão do professor, este documento registra as oportunidades de aprendizagem dos seus alunos. Assim incluir a ludicidade no planejamento demonstra que o professor reconhece o seu papel como promotor da aprendizagem.

Corroborando com este pensamento, Crepaldi et al. (2010), afirma que planejar os jogos e brincadeiras levando em consideração a realidade das crianças, portanto, planejando pra o aluno real, muito favorecerá o sucesso da brincadeira e, com certeza, haverá muitos interessados em brincar. Outro aspecto elencado pela autora é a questão dos objetivos a serem atingidos com a construção de um brinquedo. Por exemplo, vou construir um jogo da memória, que objetivos atingir com o meu aluno, que materiais devem ser providenciados para que a construção seja um sucesso.

Não podemos deixar de destacar a importância de elencar os conteúdos presentes na confecção desse brinquedo, assim, ao construir o jogo da memória com as crianças, estaremos trabalhando com a noção de semelhanças, com a memória imediata, com a noção de igualdades e diferenças etc. Ao planejar a construção de um brinquedo com os alunos, é necessário levar em consideração quais são os conhecimentos e habilidades motoras dos mesmos, analisando para isso se eles sabem recortar, sabem encaixar, sabem pintar, montar e etc.

Outro aspecto importante é o trato das relações interpessoais, principalmente se há necessidade de comportamento como emprestar, ajudar, fazer junto, estimulando sempre a ajuda mútua, além de levá-los a respeitar e valorizar as produções dos outros sem fazer comparações ou julgamentos de valores.

Por último não poderíamos deixar de lado o processo de avaliação, ponto de destaque da organização da prática docente. Deve-se avaliar primeiro se os objetivos da aprendizagem foram alcançados. Depois avaliar se o que foi planejado ocorreu adequadamente, e o que deve ser mudado em uma próxima confecção de brinquedos.

No entanto, não podemos deixar de ouvir as crianças sobre suas impressões e sugestões. Ao cercar todas estas necessidades, no olhar de Crepaldi (2010) é necessário reconhecer que:

Fazer brinquedos não se restringe ao produto, carrinho, boneca, mas ao processo de criação e experimentação, de planejamento e construção, de reflexão e de ação, de prazer e de frustração. Transformar imagens mentais em objetos concretos é próprio dos cientistas e inventores, que inovam constantemente o mundo em que vivem. Crepaldi (2010).

Apesar de todo o cuidado no planejar atividades lúdicas, devemos também da voz e vez para a criança a fim de que elas manifestem quais são os brinquedos que lhe agradam e expliquem o por quê.

Incluir o lúdico no fazer docente do professor de educação infantil é também contribuir com a construção de uma sociedade brincante, que reconhece a ludicidade como um comportamento social da criança.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Analisando a forma de ensino aplicada à Educação Infantil, utilizou-se este tema com o intuito de discutir a importância de se ter métodos para que a aprendizagem seja feita de forma prazerosa e significativa e que dessa forma se desenvolva mais um meio para a formação social. Abordar o tema ludicidade trouxe-nos questões relevantes. A utilização dos jogos e brincadeiras é parte integrante no processo de construção da aprendizagem. As brincadeiras demonstram como as crianças pensam, sentem e organizam sua realidade, experimentam e simulam situações de vida, melhorando o nível de desenvolvimento cognitivo, afetivo e emocional. Sendo importante destacar que propicia a socialização com o adulto, através da inserção no contexto cultural.

O resultado da pesquisa enfatiza que eles são ferramentas indispensáveis para enriquecer as aulas, aprimorar o conhecimento do aluno e desenvolver os aspectos psicológico, intelectual, emocional, físico-motora, social e pedagógico do aluno.

Dado o exposto, conclui-se que o uso do lúdico nas práticas pedagógicas do currículo escolar, em um cenário de educação voltada para todos, se torna imprescindível para que se propicie uma educação com o fazer pedagógico para a cidadania.

Espera-se que este artigo possa contribuir para o crescimento profissional dos professores, instigando-os a trabalharem com jogos e brincadeiras nas aulas e contribuindo para comprovar a importância do mesmo, afinal a presença do professor na mediação da aprendizagem da criança é de algo essencial, pois é por meio desta que os resultados podem ser significativos. O professor deve trabalhar no desenvolvimento da criança, planejando situações que auxiliem na aprendizagem e estimulem as crianças de forma prazerosa a se desenvolver para a preparação da vida.

REFERÊNCIAS:

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências.** 13 ed. Petrópolis: Cortez, 2005.
- CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras.** Curitiba: IESDE, 2010.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.
- FRIEDMAN, Adriana **O desenvolvimento da criança através do brincar.** São Paulo: Moderna, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens,** 1938. Trad. De J. P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1997.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida e ONO, Andréia Tiemi. **Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca.** São Paulo: Cortez,, 2008.
- PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** 4 ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida, e por mim ajudar a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso.

Aos meus pais, que me incentivaram nos momentos difíceis e compreenderam a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

Aos professores, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional.