

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUA IMPORTÂNCIA PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Cleoni Pereira Borges¹
Fernanda Karolyne De Paula²
Marislei Zaremba Martins³

RESUMO

Este artigo busca refletir sobre a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Além disso, a ludicidade viabiliza ao aluno a possibilidade de interação com outros alunos e com o professor, fator que pode corroborar com o desenvolvimento das práticas sociais de leitura e escrita dos estudantes. Para isso foi realizada uma pesquisa bibliográfica de natureza básica, e o objetivo caracterizou-se pelo estudo exploratório, abordado de forma qualitativa e para isso, foi realizado a aplicação de um questionário no ambiente escolar da rede pública. Desta forma ancorada em autores como: Magda Soares (2004), Paulo Freire (1997) e Lev Semenovitch Vigostsky (1998), entre outros que discutem sobre o tema. Também foi uma pesquisa qualitativa. Dessa forma, ressalta-se que a ludicidade pode fazer com que o processo de ensino aprendizagem se dê de forma mais completa, visto que pode tornar esse momento prazeroso e descontraído para as crianças. Também se destaca a relevância de o professor estar sempre atento na hora da escolha das atividades, levando em conta as habilidades da criança e sua faixa etária.

Palavras-chave: Ludicidade, Ensino Infantil, Ensino Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como principal objetivo compreender a importância de os jogos educativos para a formação da criança, sendo seus objetivos específicos: propor um estudo acerca da ludicidade dentro da educação infantil e refletir sobre quais critérios devem ser utilizados para a escolha dos jogos e brincadeira para as crianças. Essa análise visa pesquisar e, assim, sugerir-se-á que os jogos são de grande importância para que o processo de ensino aprendizagem se dê de forma prazerosa.

Nesse sentido, o tema a ser abordado, delimita-se no sentido de observar o que os autores consagrados da área, como Magda Soares, Paulo Freire, entre outros da área da pedagogia discutem sobre o assunto. Se a ludicidade é realmente uma boa aliada do docente, se a mesma está presente no dia a dia das escolas? Além de, refletir acerca de como utilizar a

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia FASF - PR, cleonipereira6@gmail.com;

² Graduado pelo Curso de Licenciatura em Pedagogia FASF - PR, ferdepaula97@hotmail.com;

³ Orientadora-Mestre em Educação (TUIUTI-PR), Especialista na Área Mental (UEPG). Especialista em Psicopedagogia (IBEPEX), Licenciada em Pedagogia pela UEPG. Membro do Colégio do Curso de Pedagogia FASF. Professora do Ensino Superior e do Ensino Fundamental II. marisleizm@gmail.com;

ludicidade no ensino infantil? E também, quais os brinquedos e jogos a serem utilizados para essa fase da vida da criança?

Por conseguinte, acredita-se que o tema a ser trabalhado no artigo fica bastante delimitado e seu problema pertinente, pois abrange uma área de conhecimento muito importante para as novas práticas pedagógicas que são de grande valia para o dia a dia dos professores.

Nota-se a importância do assunto a ser trabalhado no artigo para o estudo e reflexão do processo de ensino aprendizagem e das novas práticas pedagógicas, as quais o professor moderno deve estar sempre informado. Também é sabido da importância da ludicidade para qualquer área de ensino, mas para a educação infantil, torna-se ainda mais importante.

Isso ocorre porque a brincadeira e os jogos são cruciais para a vida da criança de modo geral, desse modo, não deve ser deixada de lado dentro das escolas. Por isso a importância do estudo e reflexão sobre as práticas que devem ser levadas em conta na hora de produzir uma aula na qual esteja inserida a ludicidade.

Refletir-se-á sobre as práticas que permeiam o processo de ensino aprendizagem, pensando na possibilidade da utilização do lúdico em suas várias formas e os benefícios provenientes das mesmas para os alunos. Conhecendo as principais brincadeiras e jogos usados pelos docentes na educação infantil, observando suas características e fatores positivos ou negativos.

Destaca-se a importância de conhecer quais processos envolvem a escolha das brincadeiras e jogos por parte dos professores, ressaltando as competências e idades dos alunos como influenciadoras nesse processo. Observando-se o posicionamento de autores consagrados na área, além de analisar os Parâmetros Curriculares Nacionais e Diretrizes Curriculares Estaduais, discutindo suas peculiaridades e contribuições para o dia a dia nas escolas.

METODOLOGIA

Nesta perspectiva, foram entrevistadas três professoras da rede municipal de ensino da cidade de Ponta Grossa. Acerca dos questionários foi possível refletir a necessidade de o professor do ensino infantil sempre utilizar a ludicidade dentro da sala de aula, pois, trata-se de uma atividade rotineira para as crianças dessa idade, as quais têm contado com brincadeiras em seu dia a dia.

A metodologia da pesquisa ocorreu e forma descritiva e explicativa, buscando descrever os conceitos e explicar como eles se desenvolvem na prática. Sendo de cunho bibliográfico, citação e outros tipos de pesquisa, sendo ela qualitativa, descritiva e exploratória. Pois busca em livros, revistas, teses etc., seus pressupostos. Além de ser hipotético-dedutiva, propondo uma hipótese para depois comprová-la por meio da dedução.

Para melhor se entender a natureza da pesquisa explicativa, leia-se uma passagem de Gil:

Pesquisa Explicativa: identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. É o tipo que mais aprofunda o conhecimento da realidade, porque explica a razão, o porquê das coisas. Por isso, é o tipo mais complexo e delicado. (GIL, 2008, p.12)

Por esse viés, entende-se a importância da pesquisa explicativa, pois ela aprofunda o conhecimento sobre determinado conteúdo e é de grande valia para o pleno entendimento de uma problemática.

Também se faz necessário entender a natureza da pesquisa descritiva, a qual segundo Gil:

Pesquisa Descritiva: descrever as características de determinadas populações ou fenômenos. Uma de suas peculiaridades está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática. Ex.: pesquisa referente à idade, sexo, procedência, eleição etc. (GIL, 2008, p.14)

O instrumento utilizado foi o questionário descritivo, que foram entrevistadas três professoras, de uma Escola da rede municipal da cidade de Ponta Grossa-PR. Sendo elas, de certa forma, representantes de uma pequena parcela de uma coletividade maior, podendo ser suas representantes. Para o melhor entendimento da pesquisa em questão, tomou-se como referência ensinamentos de autores como: Magda Soares (2004), Paulo Freire (1997) e Lev Semenovitch Vigostsky (1998), dentre outros que abordam o tema em questão.

DESENVOLVIMENTO

Este trabalho consagra a importância da ludicidade dentro da educação infantil, ela é imprescindível, pois, o aluno, nessa fase da vida, já tem os jogos e brinquedos como parte integrante de seu cotidiano, logo, destaca-se a importância desse estudo dentro da escola, permitindo a criança utilizar formas prazerosas e descontraídas para aprender.

É também muito relevante mencionar a importância de a criança desenvolver-se socialmente, e a ludicidade propicia esse processo de interação entre os alunos, ajudando-os a

tomar decisões. Assim, o brinquedo representa o caminho através do qual os alunos percebem o mundo. Para explicar de maneira sólida e concisa tal pressuposto, leia-se uma passagem de Lev Semenovich Vigostsky (1998):

As operações e ações da criança são, assim, sempre reais e sociais, e nelas a criança assimila a realidade humana. O brinquedo (como disse Gorki) é realmente "o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e que serão chamadas a mudar". Dessa forma, o brinquedo não surge de uma fantasia artística, arbitrariamente construída no mundo imaginário da brincadeira infantil; a própria fantasia da criança é necessariamente engendrada pelo jogo, surgindo precisamente neste caminho, pelo qual a criança penetra a realidade. (VIGOTISKY, 1998, p.130)

Nesse viés, deve-se pensar nas atividades lúdicas como mediadoras entre o conhecimento social e empírico do aluno, as crianças têm a imaginação bastante aflorada e isso deve ser explorado pelos professores, pois é através do brinquedo que a criança compreende o mundo, entende as relações sociais, logo, quando mais o aluno exercitar suas capacidades intelectuais através da ludicidade, mais compreenderá o mundo a sua volta. Para melhor entender tal problemática, cita-se uma passagem de Paulo Freire (1997):

A criança faz uso da imaginação, vive e encarna um sem número de relações. Saltar um rio largo, atravessar uma ponte estreita, repartir a comida feita, são atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada, e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada, produzindo e modificando conceitos, incorporando-se às estruturas de pensamento. Ou seja, no brinquedo simbólico a ação vai e vem incessantemente, da ação ao pensamento, modificando-se em cada trajeto, até que as representações do indivíduo possam se expressar de forma cada vez mais compreensível no universo social. A prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação, pelo contrário, sofisticada cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo. (FREIRE, 1997, p.46)

Assim, a criança, sempre, deve utilizar atividades rotineiras para fantasiar, para brincar com a ludicidade, de forma simples e despreocupada, fazendo com que o dia a dia ajude na educação de forma prazerosa.

Nesse sentido, destaca-se a importância do uso da ludicidade na educação infantil, pois, a mesma possibilita o desenvolvimento da criança de forma agradável e alegre. Não obstante, também, comenta-se que as necessidades dos alunos devem ser respeitadas e ouvidas no momento da escolha dos jogos. Assim, cada faixa etária e cada criança em específico precisa de jogos que os estimulem e incentivem, observando suas particularidades, para melhor explicar tal conteúdo, que segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais:

É preciso considerar, principalmente, as necessidades das crianças, que quando observadas, ouvidas e respeitadas, podem dar pistas importantes sobre a qualidade do que estão recebendo. Os procedimentos de cuidado também precisam seguir os princípios de promoção da saúde. Para se atingir os objetivos dos cuidados com a preservação da vida e com o desenvolvimento das capacidades humanas, são necessários que as atitudes e procedimentos estejam baseados em conhecimentos

específicos sobre desenvolvimento biológico, emocional, e intelectual das crianças, levando em conta diferentes realidades sócio-culturais. (BRASIL, 1998, p. 25).

Assim, consegue-se observar o dever de o professor organizar suas atividades levando em conta as necessidades das crianças. Pensando no meio social no qual as crianças estão inseridas, elaborando as atividades em decorrência do contexto social, histórico-político dos estudantes, sobretudo de cada criança em específico.

Também, caracterizam-se as brincadeiras através da forma imprescindível na qual ela se coloca em relação ao desenvolvimento social, emocional, cognitivo, psíquico, além de, auxiliar no desenvolvimento físico da criança. Para explanar de maneira satisfatória essa ideia, ressaltou Macedo:

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolve porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados. (MACEDO, 2005, p. 13-14)

Por isso, resalta-se a extrema importância da ludicidade na educação, principalmente, ao falar-se em educação infantil. Por isso, entende-se os jogos e brincadeiras como um processo no qual a criança está conhecendo e explorando o mundo ao seu redor, descobrindo novos caminhos para o conhecimento, fazendo com que o processo de ensino aprendizagem seja algo divertido e inovador para a criança. Por conseguinte, para melhor explanação do assunto abordado, para Oliveira (2011):

O cultivo dos sentidos e da imaginação precedia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizadas e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais e boa racionalização do tempo e do espaço escolar, como garantia da boa "arte de ensinar", e da ideia de que fosse dada à criança a oportunidade de aprender coisas dentro de um campo abrangente de conhecimentos. (OLIVEIRA, 2011, p. 37)

Pode-se, dessa forma, pressupor que os brinquedos, quando utilizados no processo de ensino aprendizagem, são grandes aliados do professor, pois, otimizam o tempo, além de propiciar ao aluno uma experiência com manuseio dos objetos que, sem dúvida, são muito benéficas ao aluno e seu crescimento.

Não obstante, o brincar deve ser sempre refletido pelos profissionais da educação, porque, ele precisa trazer para sala de aula um processo organizado e com cunho educativo,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

de forma que as crianças, sempre, estejam concluindo ou perpassado um objetivo prévio, não se deve propor brincadeiras que sejam desorganizadas ou não tenham nenhum cunho educativo, nesse sentido, toma-se como base os conhecimentos de Maria da Graça Holtz:

Pois, o brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. Porque muitas crianças chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária. (HOLTZ, 1998, p.12)

Logo, é na escola que a criança deve deixar de lado esses costumes, as brincadeiras sem nenhum viés educativo. Por isso, o professor se torna organizador nesse processo, aquele que tem como dever organizar as brincadeiras, saber escolher os jogos, pensar e repensar nesse processo lúdico como um facilitador do ensino. Isso inclui trazer brinquedos próprios para o ambiente escolar, diferente dos que são utilizados em casa, como a boneca ou o carrinho, na escola, tem-se a necessidade de brinquedos que propiciem a interação dos alunos com o ensino propriamente dito.

Também propicia uma boa qualidade de vida e de saúde mental para a criança, pois, trata-se de uma interação social que constrói saberes, desenvolve e prepara a criança para a vida no dia a dia, assim, toma-se uma passagem de Marli Santos:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento intrapessoal e interpessoal, colabora com uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e de construção do conhecimento. (SANTOS, 2008, p. 27)

Dessa forma, o docente deve sempre estar procurando estratégias para que o seu tempo em sala de aula seja otimizado e não perdido, assim deve conhecer a natureza de cada jogo aplicado, além de ter sempre em mãos um plano de trabalho, também preparar os alunos, explanando as regras do jogo para que tudo seja organizado e seguro, para melhor entendimento desse pressuposto, leia-se uma passagem de Paulo Nunes Almeida:

1. Conhecer a natureza de cada jogo. Conhecer os objetivos gerais (habilidades a ser desenvolvidas) e os objetivos específicos de cada jogo escolhido (tipo de conteúdo a ser interiorizado).
2. Elaborar um plano de trabalho. Considerar a idade dos alunos, seu nível de conhecimento; avaliar também o ambiente escolar e os recursos de que se dispõe na escola e na sala.
3. Preparar os alunos. Antes de aplicar qualquer tipo de jogo é necessário que os alunos conheçam as regras: estas precisam ser claras, e o professor deve ter certeza de que foram compreendidas.
4. Explicar detalhadamente o funcionamento do jogo. Para isso, o professor pode levar um roteiro escrito com todos os passos, evitando, assim, a insegurança e a desorganização na hora da atividade. (ALMEIDA, 2014, p. 8-9)

Assim, o processo no qual ocorre a ludicidade em sala de aula deve ser sempre refletido, sempre visando a otimização de resultados, propondo as crianças uma nova visão de mundo e um conhecimento de saberes ainda não descobertos.

Dessa maneira, ainda se frisa a importância das escolhas e seleções dos jogos a serem utilizados pelas crianças, pois o processo de ensino aprendizagem, só se dará de maneira satisfatória se os jogos forem bem planejados e estiverem de acordo com a faixa etária e com as habilidades das crianças, para melhor entender tal problemática, leia-se uma passagem Celso Antunes:

Existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta. Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 2013, p. 37)

Logo, mais uma vez ressalta-se a importância da escolha dos jogos pelos professores, mas também pensa-se ser importante esse processo como um facilitador para que a criança tenha uma mente ativa, que pensa, reflete, imagina o mundo e interage com os seus possíveis papéis sociais, os quais podem ser múltiplos dentro de uma sociedade multifacetada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesse sentido, para fortalecer a pesquisa, foi observada, a fim de realizar a pesquisa de campo, uma turma de quarto ano do infantil, no período da tarde e duas do quinto ano do infantil, no período da manhã, em uma escola da rede municipal da cidade de Ponta Grossa – PR.

Assim, foi analisado que a escola possui uma ótima infraestrutura para os alunos, contendo parquinho e quadra esportiva, propiciando, assim, a ludicidade de forma espontânea e divertida. As salas de aulas das três turmas possuem muitos cartazes coloridos e desenhos chamativos, fator que colabora com a aprendizagem dos alunos de forma prazerosa.

Por conseguinte, foi percebido que a escola contribui para a ludicidade dentro de suas práticas diárias de maneira proveitosa. Pois, os professores têm acesso a brinquedos e a

biblioteca, além do parquinho e da quadra esportiva para propiciar ainda mais a ludicidade dentro do dia a dia escolar.

Para a análise de dados, três professoras do infantil da escola de rede pública, foram questionadas. Assim, foi possível repensar as práticas educativas referentes à ludicidade, dentro dessa escola. O questionário tem cinco questões que abordam a forma de pensar das professoras, as quais lecionam na referida escola, e conseqüentemente, demonstra suas prováveis ações dentro da sua sala de aula. Leia-se p1 para professora 1 e p2 para professora 2 e p3 para professora 3. Desta forma a primeira pergunta foi: A ludicidade é uma boa aliada para o aluno e para o docente? Obteve-se as seguintes respostas:

P1 “Com certeza, a ludicidade deve fazer parte da aprendizagem da criança e cabe ao docente saber a melhor maneira de utiliza-los e sempre contextualizando na rotina. ”

P2 “É o principal meio de aprendizagem da criança, ela gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casual, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular.”

P3 “A ludicidade é importante aliada dentro da sala de aula, dinamiza o conteúdo, chama a atenção dos alunos e torna o aprendizado mais prazeroso e significativo. ”

Para Maria Amélia da Silva Costa:

Com relação a relevância acadêmica sabe-se que a ludicidade, vista até então como algo sem tanta importância no processo de desenvolvimento humano, hoje é estudado como algo fundamental do processo, fazendo com que cada vez mais se produzam estudos de cunho científico para entender sua dimensão no comportamento humano e se busquem novas formas de intervenção pedagógica como estratégia favorecedora de todo processo. (COSTA, 2015, p36)

Nesse sentido, a ludicidade é uma grande aliada para o professor no momento do desenvolvimento das habilidades, principalmente, sociais que permeiam o estudo da língua escrita e a leitura. Pois os jogos sempre propiciam ao aluno uma interação social e um crescimento no que tange o convívio entre os alunos.

A segunda abordagem foi a respeito da ludicidade: A ludicidade está presente no dia a dia dos alunos da educação infantil? As respostas foram:

P1 “Deve estar, a ludicidade é um dos suportes para o conhecimento, sendo um atrativo importante que ajuda a desenvolver as suas capacidades e habilidades, ou seja, processo de construção. ”

P2 “É indiscutível que a ludicidade esteja presente em diferentes contextos, na escola, em casa, etc. É um instrumento metodológico que possibilita as crianças terem uma aprendizagem significativa, assim promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo.

P3 “a ludicidade deveria estar sempre presente nas aulas, porém essa prática varia de professor para professor. Muitos são os obstáculos que acabam deixando a ludicidade em segundo plano, tais como: falta de planejamento, carga horaria com excesso de conteúdo ou apenas insegurança de sair da aula tradicional. ”

Para Vera Bacelar:

Essas atividades serão mais prazerosas se forem consideradas e respeitadas as emoções, os sentimentos e as necessidades das crianças no momento em que estão

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

vivenciando as propostas trazidas pelo educador. Entretanto, nas creches, em função da demanda para uma aprendizagem escolarizada precoce, acontece algo que, a meu ver, é preocupante: as atividades propostas têm sido didatizadas, visando ao Ludicidade e Educação Infantil treinamento das habilidades preparatórias para a alfabetização (BACELAR, 2009, p. 29)

Em consonância com tais fatos, constatou-se também que as docentes sempre estão buscando inserir no dia a dia dos alunos novos desafios, contextualizados com o lúdico, a fim de ampliar o repertório cognitivo dos alunos, dessa forma, desata-se a importância de tal atitude em sala de aula, para que ocorra, verdadeiramente, a aprendizagem através do lúdico.

A terceira abordagem foi em relação de: Como utilizar a ludicidade no Ensino Infantil? As respostas obtidas foram:

P1 “O docente deve contextualizar seus conteúdos ou objetos de estudo com atividades criativas e inovadoras, sempre enriquecendo suas aulas com alternativas eficazes, significantes e prazerosas.”

P2 “Proporcionando ao mesmo tempo um ambiente descontraído para estimular o interesse a criatividade e a interação dos alunos proporcionando assim uma aprendizagem de qualidade.”

P3 “O planejamento do infantil da margem para que a ludicidade seja encaixada em diversos momentos, através de músicas, histórias, teatro, produção artística. Todos esses itens são ferramentas para o processo de ensino aprendizagem dentro da sala. O aluno aprende os conteúdos formando conceitos através de diversas práticas”

Reitera Vera Bacelar:

Em todas as fases de desenvolvimento existem funções que são gerais da conduta e do pensamento, contudo, existe o interesse que desencadeia as ações. Estas ações podem ser de motivação fisiológica, intelectual ou afetiva. À medida que a criança se desenvolve, edifica suas características sobre as estruturas originais que são variáveis, modificadas pelo progresso posterior, em consequência da sua melhor organização, por sua vez resultante do amadurecimento trazido pela experiência vivenciada anteriormente. (BACELAR, 2009, p.40)

Nessa perspectiva, é de grande valia para o processo de ensino aprendizagem como um todo à reflexão acerca do uso dos jogos e brincadeiras para os anos iniciais do ensino fundamental, pois a ludicidade pode ser uma facilitadora para os professores e propiciar a criança um aprendizado leve e descontraído.

Já o quarto questionamento foi: Quais brinquedos e jogos a serem utilizados em cada fase da criança? Que obteve-se as seguintes respostas:

P1 “De 0 a 2 anos (fase oral) jogos e brincadeiras que estimulem o brincar com a interação com o mundo (objetos grandes, coloridos, formatos diferenciados).

De 2 a 4 anos utilizar sempre novos desafios, pois seu repertório cognitivo é ampliado. Jogos como quebra-cabeça, brinquedos de encaixe, jogo da memória com elementos do cotidiano das crianças, ou seja, que façam sentido para ela (brinquedos com sons diversificados).

De 4 a 5 anos, já encara desafios mais amplos, os jogos com peças, já podem ter peças menores, mais complexos, despertando o pensar. Jogos com adivinhas, de tabuleiro caça ao tesouro, sempre explorando a criatividade, brincar com o imaginário.

Brinquedos como calculadoras, óculos, bolsas, materiais reciclados, manuseio de dinheiro de brinquedo para interação e contextualização em situações matemáticas. O docente deve explorar a ludicidade em situações e momentos do cotidiano da criança em todas as fases de sua vida. ”

P2 “Jogos de exercício sensorio-motor

Jogos simbólicos

Jogos de regras

Os brinquedos ideais são aqueles em que a seleção é realizada de acordo com o nível de desenvolvimento motor e cognitivo da criança”

P3 “ 2 anos - ler livros e ouvir músicas

3 anos - brincadeiras para estimular a fala e coordenação motora

4 anos – brincadeiras que exijam comando

5 anos – brincadeiras que estimulem a autonomia.”

Segundo Vera Bacelar:

Segundo Piaget (1964), nos jogos de exercícios (0-2 anos) predomina a acomodação em função da imitação, que é predominante. Nos jogos simbólicos (2-6 anos), predomina a assimilação que ocupa a maior parte do tempo pela experiência do “faz-de-conta”. Mas desta faixa em diante, há um processo de “equilíbrio” constante entre assimilar e acomodar. (BACELAR, 2009, p. 29)

Logo, observou-se também que as professoras conseguem de maneira proveitosa, contextualizar seus conhecimentos, transmitindo-os para os alunos, sempre inovando e enriquecendo a sala e aula com jogos e brincadeiras específicos para cada fase dos alunos. Além de levar em conta as diferenças entre os alunos, as quais possivelmente podem ocorrer, pois, cada aluno tem uma maneira diferente de adquirir conhecimento e ela deve ser respeitada.

Na última questão foi indagado sobre: Qual a importância da ludicidade para a vida da criança? Que as respostas foram:

P1 “O desenvolvimento integral da criança vai além do sentar e ouvir. Então o lúdico deve ser uma das ferramentas que o docente deve saber explorar e utilizar em suas aulas, para que a criança seja estimulada em seu desenvolvimento motor, cognitivo, psíquico e social, de maneira alegre e divertida, prazerosa e amplie seus conhecimentos. ”

P2 “Para adquirir habilidades como a criatividade, respeito, autonomia, e concentração que são indispensáveis para o desenvolvimento e a apropriação do mundo ao seu redor. ”

P3 “a ludicidade é importante para desenvolver a imaginação da criança, para que ela assimile um conteúdo de forma divertida. A ludicidade também ensina. ”

Para Vigotsky:

De uma forma geral o lúdico vem a influenciar no desenvolvimento da criança, é através do jogo eu a criança aprende a agir, há um estímulo da curiosidade, a criança adquire iniciativa e demonstra autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. (VIGOTSKY 1998, p. 81)

No que tange a postura das professoras entrevistadas, pode-se perceber uma ótima atitude em vários fatores, entretanto, no que se refere à ludicidade, viu-se uma otimização do

tempo, feitas com brincadeiras que prendiam a atenção das crianças, assim como, atividades lúdicas que propiciavam o desenvolvimento motor, psíquico, cognitivo e também social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De maneira conclusiva, relatou-se as importantes conclusões, as quais puderam-se chegar durante o desenvolvimento do artigo, dentre elas, destaca-se, sem dúvida, a relevância das atividades lúdicas realizadas para as crianças de ensino infantil. Por serem atividades rotineiras e, pode-se dizer, já de conhecimento prévio nessa fase da vida, tornam-se, indiscutivelmente, uma grande aliada do docente no dia a dia das escolas.

Nesse sentido, a ludicidade é uma grande aliada para o professor no momento do desenvolvimento das habilidades, principalmente, sociais que permeiam o estudo da língua escrita e a leitura. Pois os jogos sempre propiciam ao aluno uma interação social e um crescimento no que tange o convívio entre os alunos.

Nessa perspectiva, é de grande valia para o processo de ensino aprendizagem como um todo à reflexão acerca do uso dos jogos e brincadeiras para os anos iniciais do ensino fundamental, pois a ludicidade pode ser uma facilitadora para os professores e propiciar ao aluno um aprendizado leve e descontraído.

Destacou-se também a importância de o professor otimizar seu tempo em sala de aula, sabendo organizá-lo, estudando e entendendo as brincadeiras de forma a colaborar com o bom funcionamento dos jogos em sala de aula. Além disso, reitera-se a relevância da ludicidade, pois a mesma é uma forma de o aluno conhecer melhor o mundo no qual está inserido, conhecendo seus colegas, melhorando sua comunicação e seu entendimento de mundo.

Ressaltou-se, também, a ludicidade como uma facilitadora para a aprendizagem, pois, ela leva para dentro da sala de aula e das escolas um momento de descontração, leve, no qual as crianças têm mais autonomia, mais dinâmica e se sentem mais confortáveis, tornando o ensino mais prazeroso. Nesse sentido, preza-se a reflexão acerca da importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: jogos pedagógicos**. Estratégias de ensinoaprendizagem. São Paulo: Edições Loyola, 2014. 3 v.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

BACELAR, Vera. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BRASIL, Secretaria de educação fundamental, **Parâmetros curriculares nacionais**. Volume 2, Língua portuguesa: Brasília. 1998

COSTA, M. S. **A Ludicidade e seu papel no processo de ensino aprendizagem na educação infantil**. Instituto federal da Paraíba –IFPB; Universidade do Estado da Paraíba-UERN

Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer CEB 020/2009, aprovado em 11/11/2009. Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil. Relator Raimundo Moacir Mendes Feitosa. 18 p.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HOLTZ, M. L. M. **Lições de Pedagogia empresarial**. Sorocaba/São Paulo: DHL, 1998.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. **Verbetes lúdico. Dicionário Interativo da Educação Brasileira** - Educabrazil. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrazil.com.br/ludico/>>. Acesso em: 23 de set. 2019

OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

SANTOS, Elza C. Dimensão lúdica e arquitetura: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia. 2011. 363 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo. SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Educação, arte e jogo**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n25/n25a01.pdf>. Data de acesso em 25/06/2019.

VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988.