

DESCOBRINDO A CAPACIDADE DO LÚDICO

Camila Tatiana de Almeida Souza

RU: 2736859

SANTOS, Valério Xavier dos

RESUMO

O presente artigo científico buscou retratar alguns processos no ensino aprendizagem na Educação infantil, com objetivo de atualizar conhecimentos e refletir a importância do lúdico investigando ludicidade como um todo. Ressaltando que ludicidade é uma importante forma de trabalhar no processo ensino aprendizagem na Educação Infantil por isso o objetivo de aprofundar os conhecimentos é compreendida como experiência interna e plenitude por parte do sujeito. Os objetivos específicos são: Interação com a matéria proposta, Investigar o lúdico, refletir sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento humano, entender sobre jogos, brinquedos faixa etária e as contribuições, percebendo assim, que o lúdico é um fator motivador no processo aprendizagem e que o resultado do uso de diversas metodologias estimulam a criatividade, o pensamento crítico e a imaginação de forma natural. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, cuja opção metodológica foi pela pesquisa bibliográfica. Com propósito de facilitar a compreensão dos assuntos abordados se fez necessário promover um diálogo entre os conceitos lúdicos.

Palavras- chave: Ludicidade. Aprendizagem. Conhecimento

1 INTRODUÇÃO

O espaço brinquedo na aprendizagem, qual a relevância do lúdico na aprendizagem? O lúdico é uma importante forma de trabalhar no processo ensino aprendizagem na Educação infantil por isso o objetivo de atualizar os conhecimentos é compreendida como experiência interna e plenitude por parte do sujeito. Para ensinar ludicamente o educador necessita adquirir habilidades para conduzir o ensino de forma que subsidiam uma aprendizagem lúdica. Para a comunidade local o espaço brinquedo é como agente mediador de aprendizagens. Uma escola que tem em seu currículo educacional a educação lúdica, influência de forma significativa na formação da criança.

O espaço brinquedo na aprendizagem tem uma importante contribuição na formação social, cognitiva e afetiva. Essa pesquisa buscou compreender o significado da palavra Lúdico e suas concepções, refletindo a importância da brincadeira para o desenvolvimento humano. Entender sobre jogos, faixa etária e as contribuições. Nesse artigo será abordado o conceito de lúdico a partir de pesquisas bibliográficas, mostrando suas especificidades e a relevância do lúdico na aprendizagem.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2019) a educação Infantil,

o corpo das crianças ganha centralidade, pois ele é o partícipe privilegiado das práticas pedagógicas de cuidado físico, orientadas para a emancipação e a liberdade, e não para a submissão. Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (BNCC, p. 41, 2019).

Isto é, a BNCC orienta que os alunos na Educação Infantil tenham a oportunidade de viver experiências na sala de aula com o seu corpo, sempre por meio do lúdico, despertando nas crianças novas descobertas e aprendizagens. Portanto, este artigo apresentará em seu desenvolvimento o conceito de lúdico e alguns aspectos relevantes de acordo com autores que tratam sobre o assunto como Macedo, Petty e Passos (2005), Pinto (2003) e Siqueira Alves (2003).

Hoje, são poucos os locais que possibilitam a ludicidade, embora tanto a Declaração dos Direitos das Crianças, a Convenção dos Direitos das Crianças quanto o Estatuto da Criança e do Adolescente são unânimes em descrever a necessidade de se garantir à criança o direito ao brincar.

METODOLOGIA:

Com propósito de facilitar a compreensão dos assuntos abordados senti a necessidade de promover um diálogo entre os conceitos lúdico. Tratando-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, cuja opção metodológica foi pela pesquisa bibliográfica, desenvolveu-se relatos e citações De acordo com

Lakatos e Marconi (2006, p.185), essa modalidade de pesquisa tem como finalidade “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas”. Dessa forma, a pesquisa buscou incursionar na produção bibliográfica de autores diversos que discutem a importância do jogo e da brincadeira, tendo como aporte teórico as concepções de Piaget (1978), Vygotsky (1998) bem como, as contribuições de Kishimoto (2008). Sendo assim, a pergunta de pesquisa que norteou esse trabalho foi: qual relevância do lúdico para a aprendizagem? Logo optou por realizar uma pesquisa de literatura na base de dados do Google acadêmico.

A primeira categoria é “o impacto das atividades lúdicas na sala de aula”. Essa primeira categoria os autores retratam em suas pesquisas a importância e o impacto que as atividades lúdicas desenvolvidas na Educação infantil podem contribuir no processo ensino aprendizagem. A segunda categoria que foi separada é “O papel do professor na utilização de atividades lúdicas”. Essa categoria emergiu após a leitura dos artigos, pois por meio das pesquisas encontradas foi possível observar que a maioria destacava a função e a contribuição que o professor, como educador infantil, pode trazer para as crianças.

Então, resultou-se após a busca de pesquisas no Google Acadêmico e sua seleção por meio da leitura de seus títulos e resumos os artigos foram direcionados em duas subseções para contribuírem para este trabalho. A primeira retrata da importância de atividades lúdicas nas salas de aula e, posterior, sobre a função que o educador infantil tem nesse processo de ensino e aprendizagem. É importante frisar que as brincadeiras, os jogos e outras estratégias baseadas na ludicidade são apenas ferramentas. O educador tem papel fundamental nesse processo de guiar os alunos por um aprendizado lúdico. É ele que vai escolher as atividades mais adequadas para desenvolver habilidades e trabalhar conceitos. É ele que vai preparar o ambiente para essas brincadeiras e definir tempo de duração.

O IMPACTO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS SALAS DE AULAS

O lúdico, conforme Garcia (2019), é uma estratégia importante entre o docente e o discente na Educação Infantil, além de, proporcionar ao discente uma forma diferente e divertida de aprender, pois o brincar é a principal linguagem na faixa etária de aluno na Educação Infantil. Uma questão importante que Garcia (2019) traz em seu texto é que o ensino de matemática se torna algo mais divertido e significativo, deixando as aulas mais dinâmicas e, talvez, proporcionando um melhor desempenho dos alunos. Isso se deve ao fato que o brincar é uma das maneiras que o aluno é inserido na cultura e colabora para a formação do indivíduo e suas principais características.

A ludicidade caracteriza-se por ser espontânea e satisfatória, é um processo que brota de dentro para fora e está ligada ao prazer de brincar e ao faz-de-conta. Essa maneira de ensino faz com que o aluno viva experiências na sala de aula, como a perda e o medo, conhecem conceitos e regras por meio das atividades lúdicas. Será mediante essas regras que o aluno criará uma estrutura interna, gerando uma confiança em si e nos colegas (GARCIA, 2019).

Conforme Souza, Juvêncio e Moreira (2018) é importante ressaltar que o ato de brincar na Educação Infantil são essenciais para todas as etapas da vida da criança, principalmente quando seu início se dá nessa primeira etapa de escolarização, na qual a criança tem o seu primeiro contato com o meio escolar, isto é, a base essencial da formação da criança, desde sua aprendizagem até a formação da sua personalidade

A partir desses autores mencionados até o momento, e com demais que ainda não foram mencionados, é possível perceber que o lúdico é usado como um instrumento para que se tenha uma maior interação da criança. Para uma aprendizagem eficaz, é necessário que a criança construa seu próprio conhecimento e assimile os conteúdos que estão à sua disposição, dessa forma, os jogos e brincadeiras são excelentes recursos facilitadores da aprendizagem (SOUZA, JUVÊNCIO, MOREIRA, 2018).

Em uma brincadeira a criança acaba interagindo com o brinquedo e com outras crianças, tem o maior desenvolvimento da imaginação, constrói a sua realidade, age sobre ela e a transforma. A ação do brincar de forma interativa

possibilita para a criança uma boa e significativa aprendizagem, permitindo que ela se constitua histórica, cultural e socialmente como sujeito (SOUZA, JUVÊNCIO, MOREIRA, 2018).

Em harmonia com Barbosa, Napoleão da Costa e Delgado (2016), as brincadeiras podem desenvolver vários aspectos da criança como a interação, a socialização, o conhecimento e até mesmo a alfabetização. Pois, é por meio do brinquedo que a criança recria os espaços do mundo em que vive imaginando assim a sua visão de mundo, arquitetando assim significados e evidenciando também a sua visão do mundo social. O uso de jogos permite ao professor trazer para dentro da sala de aula o mundo em que vivem.

PAPEL DO PROFESSOR NA UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS

De acordo com Silva (2019), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. A autora acredita que para trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é indispensável que o docente desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças. Essas atividades devam ser ministradas de uma maneira que as prepare para saber competir de maneira sadia e compreenda que perder ou ganhar são probabilidades de um jogo.

Ao utilizar os jogos como uma estratégia didática e não como meramente uma distração o educador contribui para que o aluno tenha a oportunidade de ter uma aprendizagem significativa, contribuindo para a formação de atitudes sociais tais como o respeito, cooperação, obediência de regras que são essenciais para um bom convívio em sociedade (SILVA, 2019).

Logo, um bom educador busca estar próximo e atento aos seus alunos. Na Educação Infantil as crianças verbalizam muito o que estão sentindo, o que estão vivendo naquele momento dessa forma, cabe ao docente saber fazer uso destes momentos para promover a socialização e trabalhar de acordo com os conhecimentos que os alunos possuem partindo de suas vivências.

Corroborando com Silva (2019), Barbosa, Napoleão da Costa e Delgado (2016), ressaltam que o professor pode observar personalidades como capacidade de socialização, domínio com o outro, liderança, egoísmo, parceria,

e vários outras características que são natas dela, e que podem ser desenvolvidas no decorrer da Educação Infantil.

Santana Silva (2020) ainda respalda que o professor ao se apropriar do brincar, abre um leque de infinitas oportunidades de intervenções para auxiliar na transformação de seus alunos e que assim como Silva (2020) retrata, Santana Silva (2019) corrobora que cabe ao professor realizar essas atividades com intencionalidade e não uma atividade solta. O professor deve ter uma relação mediadora nesse processo de atividades lúdicas e a prática pedagógica, para que ocorra uma aprendizagem significativa e não seja somente uma forma de diversão da criança.

Essa prática facilita o trabalho do professor, e proporciona um melhor desenvolvimento da criança no processo de ensino e aprendizagem, sendo uma excelente forma de obter êxito na vida escolar e na vida em sociedade (SOUZA; JUVÊNCIO; CARDOZO, 2019).

Para Rocha (2017) o professor é o mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e proporcionando espaços e situações de aprendizagens. De acordo com Rocha, educar é acima de tudo uma inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento dos educandos e o professor tem papel fundamental na sua formação e, em especial, na Educação Infantil.

Segundo Souza, Santos e Mattos (2019), retrata o papel do educador nesse processo lúdico e ainda descreve os benefícios que o brincar proporciona. Para ele, espera-se oferecer uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida da criança. Assim, uma brincadeira pode desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social.

Consoante com Souza, Juvêncio e Cardoso (2019), o docente pode permitir que os alunos analisem os objetos, permitindo dessa forma que elas criem situações por meio das brincadeiras e dos jogos, como por exemplo, os jogos de encaixe, as fantasias, os fantoches, as caixas, entre outros jogos e brincadeiras que despertam a imaginação e a criatividade da criança.

Esses jogos, segundo Souza, Juvêncio e Cardoso (2019), podem e devem ser utilizados pelo educador como um recurso didático-metodológico. Ao tracejar as atividades o professor deve ponderar os objetivos a serem obtidos,

pois, sem objetivos pode proporcionar apenas brincadeiras sem sentido e que não contribuem na formação do conhecimento dos estudantes. Dessa maneira, o educador atua como mediador no processo de ensino aprendizagem, assim como Rocha (2017) menciona em sua pesquisa.

Além do papel de mediador, Souza, Juvêncio e Cardoso (2019), umas das funções do educador infantil é de juntar e fazer a mediação do brincar e do aprender, pois, entre jogos e brincadeiras educativas à diversão faz-se necessária e fundamental. O prazer ao brincar, ao realizar as atividades, estimula o desenvolvimento da criança.

Sendo assim, Azevedo e Alves (2007) reforçam em sua pesquisa não só a importância do professor em atividades lúdicas, mas também, do lúdico desde a formação inicial do pedagogo. Para eles tais resultados mostram que o trabalho centrado no lúdico, no ensino superior, pode se constituir como espaço de investigação científica, contribuindo para a formação de professores, em que percebemos que o lúdico, através da brinquedoteca pode ser um parceiro importante na educação e formação aos licenciados.

A PRESENÇA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

De acordo com Rocha (2017) a origem da palavra Lúdica advém de um adjetivo da língua portuguesa da derivação latina de “ludus” e que se alude a toda atividade relacionada a jogos, brincadeiras, divertimento num todo. Sendo assim uma maneira que possibilite propiciar as crianças momentos de recreação e de desenvolvimento. São atividades que permitem uma experiência de integridade, ações vividas e com significado em sua essência. Presente desde os primórdios, as atividades lúdicas, acabam estimulando a curiosidade e contribuindo no processo de ensino e aprendizagem das crianças (ROCHA, 2017).

Sabe-se, que ao longo da história, o lúdico é estudado e investigado em diferentes áreas do conhecimento, como na psicologia, e, na história, por exemplo. Portanto isso fez com que estudiosos voltassem seu olhar para o lúdico, buscando compreender e identificar a sua influência no processo de ensino e aprendizagem. Um dos grandes méritos espaços lúdicos é de oportunizar a criança em um mundo criado por ela, podemos assim descobrir

quando ela vê esta realidade de maneira alterada e os docentes têm papel fundamental na criação desses espaços lúdicos (SILVA, 2020).

Jogos lúdicos e jogos pedagógicos: o que são e como usá-los a

Você provavelmente se lembra de algum jogo que fez muito sucesso na infância ou adolescência, certo? Agora, imagine se essa mesma brincadeira fosse inserida nas suas aulas: será que seus alunos não ficariam curiosos para conhecer? Será que vão se divertir tanto quanto você quando era criança? O que poderiam aprender enquanto se divertem? Estas são questões centrais para definir que uso pode ser feito dos jogos lúdicos e pedagógicos na Educação: desenvolver habilidades cognitivas e de raciocínio ou trabalhar com uma finalidade pedagógica. A resposta está na intencionalidade. “Se não tiver situações problema e desafios, se não favorecer a argumentação, se não traçar estratégias que permitam pensar sobre o jogo, a atividade não trará aprendizado. A intencionalidade é fundamental”, afirma Lino de Macedo, professor do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (USP) e especialista em jogos infantis. O jogo pelo jogo, diz, não tem qualquer valor pedagógico e é apenas diversão.

JOGO LÚDICO X JOGO PEDAGÓGICO

Nem todo jogo é lúdico e nem todo jogo é pedagógico. “Uma atividade é lúdica se o sujeito experimenta prazer. Já uma atividade pedagógica é aquela concebida por educadores para promover aprendizagens específicas”, explica o professor Cristiano Alberto Muniz, pós-doutor em Educação pela Universidade de Brasília (UnB). Como exemplo de jogo pedagógico, o especialista cita uma aplicação ao ensino de verbos irregulares na Língua Inglesa. “Aprender os verbos irregulares é a intencionalidade. Se eu colocar uma ‘roupagem’ em uma atividade e fazer disso um jogo, o aluno se lançará à experiência e, como resultado, vai adquirir o conhecimento previsto no currículo”, afirma.

Os jogos lúdicos podem ser usados com resultados bastante positivos durante a Educação Infantil, quando é importante que a criança vivencie o brincar. A ludicidade também pode ser trabalhada nos Anos Iniciais do Fundamental. Dama, xadrez, jogo da memória, jogos de trilha, jogos com

baralho, dominó e pega varetas são alguns exemplos desse tipo de jogos. No entanto, não basta transformar tudo em jogo e encarar a atividade como dada e encerrada. Para Cristiano, há um paradoxo, uma vez que não basta ser um jogo para tornar a atividade automaticamente prazerosa para as crianças. “Quando fazemos uma apropriação pedagógica de um jogo que é lúdico, corremos o risco de ‘matar’ a ludicidade que está na cultura infantil e o jogo passa a ser desprazeroso”, avisa. Quando um jogo perde esse potencial de prazer, ao invés de o aluno se lançar à experiência, ele passa a rejeitar a atividade. “Ou seja, não há a aprendizagem”, conclui. O especialista faz ainda um alerta para quem enxerga nos jogos a saída rápida para tornar a aula mais engajadora: “Os jogos pedagógicos não são um remédio para todos os males, não funciona transformar tudo em jogo e achar que está tudo resolvido”.

Esse é justamente um dos pontos mais delicados ao se trabalhar com jogos na Educação, segundo Fernando Barnabé, formado em Matemática e mestre em Educação pela Universidade de São Paulo (USP). Para ele, boa parte do planejamento deve estar voltado para os objetivos de aprendizagem. “Se não tivermos isso bem claro, fica difícil de o jogo ter alguma eficácia. As crianças podem se divertir, mas o professor não alcançará o objetivo”, complementa.

QUAIS TIPOS DE JOGOS USAR

Até aqui, tudo certo, mas quais tipos de jogos podem ser utilizados no dia a dia escolar? Por hábito, cria-se e adapta-se jogos que já são tradicionalmente conhecidos. Exemplos disso são os jogos de tabuleiro, dominó e até mesmo cartas. A dica dos especialistas é apostar em jogos estratégicos, que trabalham, especialmente, o raciocínio, a argumentação, a disciplina, o foco, a criatividade e o trabalho em grupo. Outra boa sugestão é o sudoku para crianças a partir dos 5 anos, já que ele trabalha a colocação estratégica de números para obter um determinado resultado.

Na Educação Infantil, etapa em que o uso de jogos é mais comum, pode-se explorar os jogos de construção (como lego, pequeno arquiteto e massa de modelar, por exemplo) e os simbólicos (que fomentam o desenvolvimento da imaginação, o faz de conta). Esses tipos de jogos são fundamentais para o

desenvolvimento humano. No Ensino Fundamental e no Médio, é mais comum ver professores fazendo uso de jogos de regras, como cartas e jogos de tabuleiro. Além disso, nessas etapas também é frequente o uso de quebra-cabeça, dominó, bingo, jogo da memória, batalha naval, cartas e tabuleiro.

LUDICIDADE E FAIXA ETÁRIA

Pois bem o que seria uma atividade lúdica? Pois bem seria uma atividade que gera prazer e alegria no ser humano, é este prazer e essa alegria que nos dá uma frente chamado divertimento. Enquanto bebês, nós temos atividades ligadas a música, sensor motores, e atividades ligadas diretamente com nossa mãe e nosso pai. Já nas idades de três a seis anos, temos as atividades artísticas que são aquelas contempladas pelo cinema, teatro, pela dança pela música como rodas cantadas, contos de histórias atividades manuais nas quais temos como exemplo uma oficina de argila e também as atividades consideradas físicas que são expressadas pelo movimento. Nas atividades entre sete e doze anos temos uma quebra ou seja, essa criança que era egocêntrica, quando ela brincava mais por ela mesma, e depois ela vira um ser social, ou seja o grupo faz cada vez mais sentido, aos sete e doze anos vemos os jogos coletivos praticas intelectuais e encontros que são as ações sociais. Na adolescência temos como atividades lúdicas principais as sociais e físicas permanecem atribuindo a virtual fazendo com que a interação deste adolescente com o mundo virtual.

No processo de ensino aprendizagem é fundamental valorizar o lúdico, pois para a criança o mesmo é espontâneo e permiti sonhar, fantasiar e realizar desejos como crianças de verdade

Para Winnicott (1982) é no Brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fluem sua liberdade de criação. Mesmo as mais simples brincadeiras, aquelas que todo mundo faz com bebês, são estímulos importantes para o desenvolvimento infantil. Nas palavras de Bettelheim (1988, p. 105). Segundo Kishimoto (2002), jogo é a ação lúdica envolvendo uma situação estruturada pelo próprio tipo de material, os brinquedos são objeto concreto ou idealizado usados como suportes das brincadeiras, e as brincadeiras são a

descrição de uma conduta estruturada com regras implícitas ou explícitas. Ludicidade são atividades livres com as quais a criança tem a possibilidade de escolher o que ela quer fazer. A ludicidade surgiu muito antes da cultura, como cita Huizinga (1996, p. 03) “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”.

Os jogos e as brincadeiras tem por característica a liberdade de escolha da criança, sendo voluntário e não imposto (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE, 2010). Os autores dissertam que:

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando". (HUIZINGA, 1996, p. 11, grifos nossos). A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico. [...] A apropriação do mundo exterior passa por transformações, por modificações, por adaptações, para se transformar numa brincadeira: é liberdade de iniciativa e de desdobramento daquele que brinca, sem a qual não existe a verdadeira brincadeira. (BROUGÈRE, 2010, p. 82, grifo nosso).

Brincar é a atividade mais importante da infância. O brincar é fenômeno universal. O jogo está presente em todas as formas de organização social. Autores como Vygotsky (1984), Huizinga (2012) e Negrine (1994) (cit. Dallabona & Mendes, 2004) defendem a ideia de que o brincar é uma atividade que contribui positivamente para o desenvolvimento da criança. Este pode ser linguístico, social, cognitivo, motor, físico, sensorial e afetivo.

Sabemos que a educação infantil é uma fase onde a criança precisa de um suporte pedagógico diferenciado, sobretudo no modo de educá-las, pois as mesmas são sujeitas de direito, portanto, é preciso construir um espaço educativo, não apenas para elas mais com elas, ou seja, sujeito de direito no seio social. O RCNEI, afirma que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (RCNEI, p. 23).

Nesse sentido, é notório que precisam de educadores preparados para lidar com esta clientela, com estratégias inovadoras, que priorizem o desenvolvimento cultural/social e emocional da criança. No mais, precisamos ver a criança como sujeito social, sujeito de direitos. Por isso, é necessário investir nos profissionais da educação infantil, que devem ser preparados para aplicarem metodologias inovadoras que atendam às necessidades das crianças pequenas, onde o brincar seja praticado e vivenciado em sala de aula.

Nesse sentido, acreditamos que criança é protagonista da infância, apontando para a necessidade da escola reconhecer a infância e as crianças como interlocutoras competentes e conscientes de sua posição no mundo do qual faz parte.

A ludicidade também é a chave para atrair a atenção da criança, o que é essencial para a captação e memorização de conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Qual relevância da ludicidade na aprendizagem? A ludicidade é muito mais que a aplicação de conteúdo, é uma preparação para que a criança futuramente saiba lidar com situações. o que diz respeito a aprendizagem infantil, pode-se dizer que o lúdico se configura, na verdade, numa situação privilegiada, na medida em que utiliza um recurso que é próprio do universo da criança para o seu desenvolvimento cognitivo sendo assim, através da pesquisa aqui apresentada foi possível compreender a importância que o momento lúdico tem na vida da criança.

Por esse motivo, é possível considerar que quando a brincadeira é bem direcionada, principalmente na educação infantil, desempenha diversos benefícios que vão além do prazer que a mesma atividade proporciona em momentos de lazer, desenvolvendo aspectos importantes para o crescimento social, emocional. A introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos

alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem. Assim, podemos concluir que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. O lúdico desenvolve o indivíduo como um todo e é uma ferramenta de extrema importância na educação, que devemos acrescentar e considerar como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

Bettelheim, B. (1988) **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante.** (M. Sardinha & M. H. Geordane, Trads). Rio de Janeiro: Campus

CASTRO, Silmara. A. B. **O resgate da ludicidade e a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsicosocial das crianças.** Memorial (Licenciatura em Pedagogia), Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Educação, Curso de Pedagogia. Campinas - São Paulo. 2005. Disponível em: . Acesso em: 02 Mai. 2014

KISHIMOTO, T. M.: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação** – 11ª ed. São Paulo: Cortez. 2008.

KISHIMOTO, **O brincar e suas teorias.** 1. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. 172 p.

VYGOTSKY, L.S. (1984). **A formação Social da mente.** São Paulo: Martins Cortez

HUIZINGA, J. (2012). Homo ludens: **o jogo como elemento da cultura.** 7.ª ed. São Paulo; Perspectiva

NEGRINE, Airton, **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico,** Caxias do Sul: Edusc,1994.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 6. ed. Ed.Atlas. São Paulo. 2006.

DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Shmitt. **O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** Revista de divulgação técnica científica de ICPG.v.1 n.4 – jan. – Mar/2004. Disponível no site http://www.icpg.com.br/hp/revista/download.exec.phprpa_chave=9c43efdaddd644423707 acessado no dia 19/09/2019.

WINNICOTT, D. (1982). **A criança e o seu mundo** (5a ed.) Rio de Janeiro: Zahar editores.

ALVES, E.M.S. **A ludicidade e o ensino de matemática: Uma prática possível**. São Paulo: Papirus, 2001.

AZEVEDO, R.; NEVES, C. **O lúdico contribuindo na formação de professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental**. Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências, v. 2, n. 3, p. 84-94, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 08 abr. 2020.

CARDOSO, J.I.W.; JUNG, H.S. **O lúdico na educação infantil: aprendizagem e diversão**. In: Semana Científica da Unilasalle (SEFIC), 2018, Canoas. Anais do SEFIC 2018 [...]. Disponível em: <https://anais.unilasalle.edu.br/index.php/sefic2018/article/view/1064/1007>. Acesso em 04 abr. 2020.

BARBOSA, M.; NAPOLEÃO DA COSTA, R.C.; DELGADO, O.O.C. **O lúdico na Educação Infantil**. Revista Espaço Acadêmico, v.5, n.2, p.1-19.

GARCIA, G.A. **O lúdico da matemática na educação infantil**. In: SANTOS, C.H.M. (org). Novas perspectivas em educação. São Paulo: Editora WI, 2019. p. 42-63.

MACEDO, L.; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MIRANDA, A.M. et al. **O lúdico como um recurso pedagógico na sala de aula: educação infantil**. In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza. Anais do VI CONEDU [...]. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/anais.php>. Acesso em 01 abr. 2020.

PINTO, M. R. **Formação e aprendizagem no espaço lúdico: uma abordagem interdisciplinar**. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

ROCHA, P.S.V.S. **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores**. 2017. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017

SANTANA SILVA, M.J. **O lúdico na educação infantil**. 2019. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Centro de formação de professores- CFP, Universidade federal do recôncavo da Bahia, Amargosa, 2019.

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.

SOUZA, F.F.; SANTOS, F.M.O. MATTOS, A.M. **O lúdico, o brincar e a educação infantil**. Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.1, p. 1-13, 2019.