RESUMO:

Esse trabalho de conclusão de curso visa contribuir de uma forma relevante a atividade lúdica no campo educação, as atividades lúdicas são ferramentas utilizadas no dia a dia no ambiente escolas, mais como as brincadeiras e jogos, já fazem parte do cotidiano das crianças essas atividades também são exercitadas no espaço familiar. As atividades lúdicas são caracterizadas como uma forma estratégica para aprimorar o conhecimento e o desenvolvimento das crianças, as atividades lúdicas tem como proposta pedagógica auxiliar no desenvolvimento das habilidades, tornando necessário que o mediador possa desenvolver atividades diárias em sala de aula de criança. Realiza-se, então a metodologia através uma revisão de literatura (pesquisa bibliográfica) que, segundo Gil (2010, p. 50), "é desenvolvida a partir de um material já elaborado constituído principalmente de livros e artigos científicos", fundamentando-se em uma pesquisa qualitativa e descritiva, com base nas seguintes obras: Catunda (2005); Benjamin (2002); Rau (2002), Brasil (1998) – R.C.N.E.I; Santos (2002) e outros autores que serão citados ao decorrer de cada capítulo. A busca pelos materiais utilizados se deu por livros digitais, artigos científicos, livros físicos e sites acadêmicos. As obras mencionadas nesta pesquisa podem variar entre 1994 a 2018, contemplando autores com um relevante a esse estudo.

PALAVRA-CHAVE: Desenvolvimento Infantil; Jogos; Brincadeiras; Aprendizagem.

ABSTRACT:

This course conclusion work aims to contribute in a relevant way to the ludic activity in the education field, the ludic activities are tools used in the day to day in the school environment, more like the games and games, these activities are already part of the daily life of the children. are exercised in the family space. Playful activities are characterized as a strategic way to improve children's knowledge and development, playful activities have as a pedagogical proposal to assist in the development of skills, making it necessary for the mediator to be able to develop daily activities in the child's classroom. The methodology is then carried out through a literature review (bibliographical research) which, according to Gil (2010, p. 50), "is developed from already prepared material consisting mainly of books and scientific articles", basing itself on in a qualitative and descriptive research, based on the following works: Catunda (2005); Benjamin (2002); Rau (2002), Brazil (1998) – R.C.N.E.I; Santos (2002) and other authors who will be cited throughout each chapter. The search for the materials used was through digital books, scientific articles, physical books and academic websites. The works mentioned in this research can vary between 1994 and 2018, contemplating authors with a relevance to this study.

KEYWORDS: Child Development; Games; pranks; Learning.

1 INTRODUÇÃO

O momento de ludicidade em sala de aula, trata-se de um processo de aprendizagem, de uma oportunidade para que as crianças explorem e compreendam o mundo a sua volta por meio de atividades livres. Nessas atividades elas farão descobertas e através das experiências adquiridas e de sua atuação sobre a situação ou objeto, elas passarão a ter conhecimento e domínio sobre determinados assuntos. Esses são apenas alguns resultados positivos que a ludicidade pode trazer para o desenvolvimento do aluno. Tudo que pode estimular a imaginação e a criatividade do aluno pode ser considerado lúdico, desde que implique no seu crescimento intelectual e pessoal. Jogos e brincadeiras são recursos que permitem que as crianças se divirtam enquanto aprendem, mas existem diversas ferramentas que tem como função ensinar e educar de forma atrativa e diversificada.

Traz como problema de pesquisa: Qual a importância da Ludicidade no desenvolvimento do ensino e aprendizagem na Educação Infantil? E como objetivo geral; compreender a importância da Ludicidade no desenvolvimento do ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Assim como objetivos específicos: Contextualizar o ensino da Educação Infantil através dos tempos. Fundamentar a Ludicidade, jogos e brincadeiras e o desenvolvimento do ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Refletir sobre o papel do professor como mediador do ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil através da Ludicidade, jogos e brincadeiras para uma aprendizagem significativa.

O assunto a ser tratado nesse trabalho busca levar o professor a refletir sobre sua postura em sala de aula, estratégias adotadas, sua didática, de modo que suas metodologias sejam adequadas e dinâmicas, para que a interação dos alunos aconteça, pois, a prática pedagógica baseada em atividades lúdicas transforma a sala de aula e o processo de ensino-aprendizagem.

Justifica-se a importância em entender a ludicidade como um elemento que pode facilitar o processo de ensino, pois aprender parece ser uma tarefa árdua, mas a ludicidade garante uma aprendizagem sólida, saudável e prazerosa, proporciona um ambiente alegre, onde o ensino acontece de forma natural. As brincadeiras são potenciais para socialização, convivência em grupo, para adquirir novos conhecimentos, explorar novas ideias, para um desenvolvimento pleno.

Existe um certo preconceito com as brincadeiras em sala de aula, por parte dos pais como se fosse perda de tempo, mas são diversos os benefícios oferecidos pelas atividades lúdicas.

Esse trabalho visa contribuir acerca do entendimento da necessidade do lúdico em sala de aula, de modo que a percepção dos pais acerca dos jogos e brincadeiras seja modificada para que vislumbrem o lúdico como um meio que traz condições de aprendizagem, também onde a escola deve se aperfeiçoar oferecendo meios para adotarem essa metodologia, bem como os professores para mudarem e repensarem suas ações, sendo verdadeiros mediadores que levam os alunos a buscarem por si mesmos soluções para as questões que surgirem. Que esse trabalho leve todos a abraçarem essa causa e que esse material sirva de apoio para os envolvidos na área da educação.

2. EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

De acordo com Kuhlman Jr. (1998 apud, SILVA; SOARES, 2017, p. 303) no Brasil as primeiras instituições surgiram para auxiliar mulheres que tinham uma vida profissional ativa, mas o caráter educacional não era desenvolvido com as crianças, a ação dessas instituições se tratava de uma assistência as famílias. As primeiras creches surgiram também com intuito de combater a mortalidade infantil, causada pela falta de conhecimento e cuidado com a saúde e prevenção de doenças. Os médicos como responsáveis dessas instituições sabiam orientar e dar assistência as famílias de classes inferiores.

Criado por Froebel em 1837, o jardim de infância destinado a crianças menores de 6 anos, visava alcançar famílias humildes tornando todos os homens iguais no futuro, queria proporcionar "um ambiente que permitisse as crianças expressar de maneira intuitiva seu interior", um local adequado a infância, "para exteriorização e interiorização" Arce (2002 apud, KENDZIERSKI, 2012, p. 4). Foi adotado no Brasil no século XIX, o nome jardim de infância se deu devido ao fato de reconhecer e cuidar das crianças como sendo um jardim. O jardim de infância diferente das creches era visto pelas pessoas no Brasil sob outro plano, atendendo as classes mais altas.

As creches eram vistas com olhar de discriminação por atender os filhos dos trabalhadores, surgiu devido ao aumento de indústrias, acreditava-se que essas instituições não poderiam ser consideradas como educadoras visto que cuidava das necessidades básicas das crianças, como se os mesmos não tivessem direito a estudo de qualidade. As escolas brasileiras sofreram influência francesa, norte-americana, europeia, o jardim de infância foram se difundindo em São Paulo e Rio de Janeiro, buscando atender as classes privilegiadas, com propostas educativas- pedagógicas, enquanto as creches buscavam resgatar crianças abandonadas e tirá-las das ruas.

O movimento escola nova, em 1932 passou a enxergar o aluno como o centro, levando as escolas a ressignificar os saberes, o ensino foi remodelado, no ano seguinte surgiu o Instituto de Proteção à Infância no Rio de Janeiro. A criação do Departamento da Criança em 1940, tinha como objetivo não só fiscalizar as instituições de atendimento à criança, mas combater o trabalho das mães voluntárias que cuidavam, de maneira precária, dos filhos das trabalhadoras segundo Kuhlmann Jr. (1998 apud, PASCHOAL; MACHADO, 2009, p. 83). O departamento Nacional da Criança, passa então a administrar todas as ações voltadas para as crianças, estabelecendo normas para o atendimento das mesmas.

Diante desse demorado percurso de evolução, depois de 1970 a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) passa a estimular as empresas que eram responsáveis pela educação das crianças com idade inferior a 7 anos, mas fortes movimentos realizados pelos trabalhadores, como o de 1979, passaram a reivindicar por melhores condições e educação para seus filhos, o que culminou na criação de instituições escolares e pela inserção das mulheres no mercado de trabalho, havia demanda no atendimento infantil, portanto se levantaram em defesa da educação infantil para que ficasse sob responsabilidade de manutenção do governo, somente na constituição de 1988 as creches e escolas passaram a compor o sistema educacional oferecendo atendimento para as crianças de 0 a 6 anos e a partir da LDB de 1996 as crianças foram reconhecidas como sujeitos que tinham direitos.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL E DO PROFESSOR MEDIANTE AO TRABALHO COM O LUDICO

O direito à brincadeira na educação é um assunto bem antigo que vem sendo tratado a mais cinquenta anos, pois se entende que aprender precisa estar relacionado ao lúdico, à liberdade de construção do sujeito. Uma aprendizagem de qualidade se dá por diferentes maneiras, relacionando as práticas já vivenciadas em sala de aula, com as atividades lúdicas, tornando assim, as aulas

mais atraentes, assim como ressalta Declaração Universal dos Direitos das crianças:

O documento será utilizado no estudo para demonstrar que a preocupação com a forma com que o ensino/aprendizagem é ministrado para as crianças é uma preocupação mundial e importante.

A ludicidade se caracteriza no universo com uma ferramenta facilitadora de ensino, os jogos são uma fonte de prazer e descoberta para a criança, o que poderá contribuir no processo ensino e aprendizagem; porém tal contribuição no desenvolvimento das atividades pedagógicas dependerá da concepção que se tem do jogo.

Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

As ferramentas lúdicas não são apenas essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, mas pode fomentar a agilidade na recepção e assimilação de conhecimento. Cabe, portanto, à escola e ao educador inserir e equilibrar o ensino obrigatório com as ferramentas lúdicas, de forma que a criança pouco perceba a entrada e saída de um ambiente a outro, sentindo-se confortável em qualquer uma das situações.

Friedman (1996) caracteriza não apenas e um divertimento mais sim como um ato disciplinar de aprendizado, os jogos para as crianças tem um significado de brincadeira, no contexto geral e uma atividade que ajuda no desenvolvimento da criança, tanto na atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos. Através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem.

Assim, na Educação Infantil pode se configurar como um espaço em que a criança brinque com a linguagem corporal, com o corpo e com o movimento. As atividades aplicadas para a educação básica devem ter em vista, a dimensão lúdica como elemento essencial para a ação educativa na infância.

Agora, o professor atuava de modo a atender a especificidade de cada aluno de acordo com sua realidade. “[...] O professor deve planejar e oferecer uma gama variada de experiências que responda simultaneamente, as demandas do grupo e as individualidades da criança.” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 32). (2009, p. 83).

Oliveira (2002 apud, SILVA; TAVARES, 2016, p. 3) enfatiza que a função do professor vai além da prática assistencial, a finalidade de sua atuação pedagógica busca o desenvolvimento linguístico e cognitivo das crianças. Para que isso aconteça o profissional deve recorrer as diversas estratégias e recursos metodológicos que agreguem conhecimento e ludicidade.

Carvalho (1992 apud ALMEIDA, 2014, p. 10) afirma que, brincando a criança aprende a ter limites, respeitar regras, ter disciplina, explorar os meios, ser autônoma, se relacionar com outros, ela constrói conhecimento, assimila informações, são diversos os benefícios por meio desse recurso, além de serem inúmeras as formas de ludicidade disponíveis hoje, podem mediar para que o ensino-aprendizagem aconteça. Como Piaget (1998) afirma, as atividades lúdicas devem ser inseridas no processo de ensino, sendo este um processo interativo e dinâmico.

O brincar como método contribui para o desenvolvimento de aspectos importantes da criança, para os aspectos psicológicos, morais, intelectuais e motores da criança, para o desenvolvimento e descoberta.

Quanto ao papel do professor,

Como método de ensino, o brincar prioriza a liberdade de expressão e criação. Com esta ferramenta, a criança pode aprender de forma menos rígida, mais tranquila e mais prazerosa para atingir os mais variados níveis de desenvolvimento. Assim, o estímulo do adulto/professor é criar um ambiente propício ao desenvolvimento infantil por meio da brincadeira (RIBEIRO 2013, p.1).

A observação do professor sobre os alunos faz com que as aulas sejam planejadas de acordo com as dificuldades identificadas e a bagagem de experiência de cada aluno. A ludicidade se trata de atividades de caráter livre, um ambiente onde o aluno se sente livre permite que o aluno faça escolhas.

O professor deve ser o motivador e condutor desse processo, ele como educador e participante da formação dos alunos, em convívio direto com eles sabe afirmar o que é atrativo, que pode despertar interesse e satisfação na aprendizagem dos mesmos. Ele como mediador do ensino, não descaracteriza o lúdico, nem interfere de forma inapropriada na aprendizagem, mas através dessas atividades lúdicas escolhe as formas e o caminho a ser percorrido e quando necessário altera essas rotas, tendo fixas em sua mente as intervenções necessárias para uma educação de qualidade para seus alunos.

3. JOGOS E BRINCADEIRAS

A brincadeira cria uma "zona de desenvolvimento próximo" para a criança, que

nada mais é do que a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela resolução independente de problemas e o nível atual de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas. adulto ou com um problema de cooperação de parceiro mais competente. (VIGOTSKI, 1984, p.97)

Ainda seguindo a linha de raciocínio de Vygotsky a brincadeira infantil possui três características: a imaginação, a imitação e a regra, e essas características aparecem nas brincadeiras tradicionais, as que exigem regras e as de faz-de-conta, também podem ser expressas no desenho quando este é livre.

A brincadeira é uma forma de divertimento, uma ação natural da criança, sem compromisso, planejamento, seriedade, envolvendo posturas espontâneas e geradoras de prazer. Brincando, a criança se diverte, faz exercícios, constrói o conhecimento e aprende a conviver com outras crianças. (MOREL, 2015, p. 06)

O lúdico nos remete às brincadeiras, jogos e brinquedos, desde as primeiras formas de brincar como as formas atuais, pois mesmo que a intenção não seja de educar, através do lúdico muito aprendemos e muito ensinamos.

A inclusão das atividades lúdica no planejamento escolar seja ministrada de maneira livre ou dirigida são práticas educativas. Quando a brincadeira acontece livremente, ela se mobiliza e acontece através da exteriorização do aluno, sem que haja obrigatoriedade de resultados pedagógicos. Piaget (2003) afirma o caráter educativo do brincar e pressupõe o integral desenvolvimento daquele que brinca em várias faces (intelectual, moral, física e individual). Kishimoto (1994 p.50),

Quando é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou e em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivencia de papeis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas.

Quando a atividade é dirigida por um docente é possível determinar conceitos a serem trabalhados seguindo a intenção do educador, além disso, durante a atividade, principalmente na educação infantil, é possível analisar e avaliar o aluno, o grupo e o professor e assim, fazer com que o trabalho pedagógico possa ser visto e revisto em prol dos objetivos educacionais determinados no currículo e no P.P.P., mas principalmente do bem estar dos alunos.

Uma infância exige que a ludicidade esteja presente de acordo com a faixa etária. O brincar, o jogar ajuda na insegurança, medos deixando os pequenos à vontade para enfrentar novos desafios.

A atividade lúdica faz-se necessidade, para a vida do ser humano seja ele uma, criança um adolescente ou até mesmo um adulto, pois através das atividades lúdicas o ser humano desenvolve algumas características como: a inteligência e a capacidade de conveniência, de abstração de socialização e progresso na vida do homem, pois uma criança que não sabe brincar será um adulto que não saberá pensar (ALMEIDA, APUD CHATEAU, 2009, p. 50).

O ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, tanto que no DCN para a Educação Infantil, o eixo do currículo está entrelaçado com a interação através da brincadeira.

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112)

Brincar implica em diversificar as possibilidades de aprendizagem de produzir e reproduzir valores e saberes significativos para os alunos, partindo do conhecimento prévio de cada um para ampliar seu conhecimento e compreender suas ações e reações diante de conflitos e situações diversas do cotidiano escolar.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (BRASIL, 2009).

Brincar não é passar tempo, é sim um meio de comunicação e de troca, de descoberta e evolução. Brincar é coisa séria, é uma atividade que ajuda na educação das crianças.

4. CONCEITUAR A LUDICIDADE (JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS) NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Quando se fala em educação infantil, o educador das crianças, Friedrich Froebel é imediatamente lembrado pelos educadores, isso porque ele foi um dos primeiros a considerar o início da infância como ponto de partida para a formação de pessoas e por

utilizar os jogos como recurso facilitador da aprendizagem e ressalta que o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança. Quando a criança está brincando, também está adquirindo capacidades físicas, intelectuais e linguísticas, quando não brinca deixa de desenvolver tais habilidades e pleno domínio da sua cognição fazendo dela um agente fundamental da própria aprendizagem.

Cabe ao professor reinventar sua prática pedagógica, introduzir os jogos, as brincadeiras e os brinquedo tendo um olhar educador, desenvolvedor, o brinquedo e os espaços escolares estão longe de serem meros distratores, eles são meio de conhecimento, e amplificadores de linguagem pedagógica, aquilo que não é, muitas vezes assimilado em um conteúdo pragmático, terá mais chances de ser compreendido através de um representação concreta que pode ser um brinquedo, um jogo ou uma brincadeira, de modo, se considerarmos que a criança pré-escolar utiliza a intuição como meio de aprendizado, e, por consequência adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 2005, p. 36). Sendo assim o lúdico crucial para toda criança, seja ela rica ou pobre, negra ou branca, as atividades lúdicas devem fazer parte de qualquer rotina, de qualquer idade e deve estar no Projeto Político Pedagógico das escolas.

5. LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Descreve-se que partir da Lei de Diretrizes e Bases para a Educação, Lei n° 9.398/96 e dos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1998 a Educação Brasileira vive um momento de intensa busca de modernização e superação do tecnicismo ainda presente no contexto educacional e, dentre outras possibilidades pedagógicas, vê na ludicidade, nos jogos e brincadeiras mediadas pelo professor a perspectivas de investimento no desenvolvimento da Educação Infantil.

Os jogos e as brincadeiras devem ser orientados e mediados por adultos, ou por um mediador para se obter um processo de ensino-aprendizagem, porém, sem pressões ou represálias. A palavra lúdica é de origem latina, "ludus", e pode significar brincar e/ou jogar (JARDIM, 2003).

De acordo com Kishimoto (2002),

Bruner destaca um ponto fundamental para educadores: a brincadeira livre contribui para liberar a criança de qualquer pressão. Entretanto, é a orientação, a mediação com adultos, que dará forma aos conteúdos intuitivos, transformando-os em ideias logico-cientificas, característica dos processos educativos. [...] Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções (KISHIMOTO, 2002, p. 148-151)

Enquanto brinca, a criança tem acesso ao "mundo do imaginário", ela começa a criar sua própria realidade, sonhos e tudo o que gostaria que fosse verdadeiramente real. Os benefícios do lúdico, do brincar estão relacionados aos princípios e moralidades que a criança levará para toda a vida, por isso se trata de algo tão importante (SANTOS, 2002).

A condução e utilização adequada de ferramentas lúdicas não apenas são essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, mas pode fomentar a agilidade na recepção e assimilação de conhecimento. Cabe, portanto, à escola e ao educador inserir e equilibrar o ensino obrigatório com as ferramentas lúdicas, de forma que a criança pouco perceba a entrada e saída de um ambiente a outro, sentindo-se confortável em qualquer uma das situações.

De acordo com Nylse Helena Silva Cunha (1994), com o brinquedo a criança pode criar muitas brincadeiras e, neste caso, a brincadeira não precisa necessariamente "combinar" com o brinquedo: a imaginação irá lhe guiar e fazer com que no "faz de conta" o brinquedo se transforme no objeto que ela precisa para aquele momento.

A respeito desse contexto, o "faz de conta", mencionado por Nylse Helena Silva Cunha (1994), é relevante apresentar um conceito muito abrangente e contribuinte para o despertar do imaginário na Educação Infantil: a contação de histórias. Enquanto escuta uma história, a criança "mergulha" no que está ouvindo, de modo inconsciente ela começa a associar suas vivencias com que está sendo narrado, é um momento de relaxamento, é hora em que o faz de conta invade a consciência de cada um. Sobre a relevante prática da contação de histórias, Sueli Souza Cagneti (1996, p. 7) descreve:

A literatura infantil é, antes de tudo, literatura, ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra. Funde os sonhos e a vida prática; o imaginário e o real; os ideais e a sua possível/impossível realização (CAGNETI 1996, p. 7)

Nessa perspectiva, Vygotsky (1998), relata que é importante considerar que cada fase do desenvolvimento humano está "inclinada" para um determinado tipo de brincadeira: há fases em que o ser humano precisa aprender a socializar-se e respeitar o espaço do outro, há outras fases em que

ele está desenvolvendo seu raciocínio estratégico, relacionado a jogos de estratégias, e assim, nas demais fases há um recurso pedagógico específico.

Com as afirmações de Santa Marli dos Santos (2002) e Lev Simynovick Vygotsky (1998), nota-se a necessidade de uma compreensão e conhecimento das brincadeiras, visto que, o brincar não pode ser usado como forma de ocupar um tempo "vago" na escola. Pois o brincar está muito além dessa concepção limitada.

Ricardo Catunda (2005) descreve que brincadeira tem a função de satisfazer os desejos da criança. A brincadeira estimula a sensibilidade, o afeto, a socialização e o sentimento de sentir-se capaz quando por exemplo, a criança consegue terminar um jogo ou brincadeira aparentemente difícil. Paulo Freire (1996) relata que as brincadeiras possuem um grande significado durante a infância, pois, em concordância ao que Santos (2002) descreve, tudo o que a criança aprende e desenvolve na infância, será o reflexo da sua conduta em sua vida adulta.

Ao utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula, deve haver um planejamento para que esse momento de lazer também seja significativo e promova ensinamentos reais para o aluno. Desse modo, é possível notar a contribuição desse aprendizado por meio de práticas de ludicidade em aspectos psicológicos, cognitivos, morais e até físicos da criança (BENJAMIN, 2002).

Por fim, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida (2004), estabelece que a brincadeira livre, em que a criança monta seu próprio cenário, também deve ser observada pelo educador, nesse momento a criança demonstra vontades desconhecidas por ela mesma.

Com as seguintes afirmações mencionadas, nota-se o quão importante são as brincadeiras durante a infância, essa prática deve ser devidamente valorizada e reconhecida como "instrumento" pedagógico durante essa fase do desenvolvimento.

A escola, neste contexto, como já foi citada, é o ambiente que mais pode contribuir para essa aprendizagem lúdica. Airton Negrine (1994, p. 58) salienta que: Outro aspecto importante nesse contexto entre ludicidade e educação está o contexto entre o ensino tradicional comparado ao construtivismo. Em sua frase "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a construção" (FREIRE, 2003, p. 47), Paulo Freire menciona um ensino em que o aluno é o protagonista do seu aprendizado, nessa perspectiva, o professor é o mediador e precisa proporcionar aos seus alunos atividades que possibilitem sua aprendizagem de maneira natural, sem impor ou tentar "passar" conhecimento. Sabe-se que na educação tradicional, o professor assume um papel diferente, onde ele é o detentor de todo saber, nesse caso a educação construtivista tem uma vertente que vai ao contrário dessa definição, segundo Ana Ligia Scachetti e Camila Camilo (2015), o construtivismo é baseado em pesquisas de fundamentação psicológica, tendo sua principal base os estudos de Jean Piaget.

Jean Piaget (apud ANTUNES, 2005, p.25), descreve que os jogos e brincadeiras possuem uma forma diferenciada de aprendizado, pois além das crianças apreenderem brincando também gastam energia, favorece o desenvolvimento afetivo, moral e principalmente os movimentos físicos.

Pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo o lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações antes tidas como maçantes (BARRY WADSWORTH, 1977. p14-31)

Com base nestes pressupostos, compreende-se que o jogo pode ser utilizado para estimular o raciocínio matemático; o teatro e a contação de histórias podem estimular o pensamento criativo, o posicionamento crítico e a compreensão do convívio social; a brincadeiras livres estimulam a criatividade, o convívio social, a liderança e a capacidade de seguir ou propor regras.

Nos seguintes capítulos deste trabalho, buscou-se explanar compreender os benefícios que os jogos e brincadeiras traz para o desenvolvimento integral da criança conforme objetivo específico.

CONCLUSÃO

A ludicidade na Educação Infantil, como mostrado ao decorrer deste trabalho, é de suma importância para o desenvolvimento da criança, principalmente no contexto educacional. As brincadeiras estão presentes no cotidiano social há muito tempo, visto que, muitos jogos e brincadeiras conhecidos pelas crianças são adaptações de brincadeiras realizadas há alguns séculos atrás.

O brincar, desse modo, está muito além da "ocupação" de tempo livre na escola, é uma atividade que contribui em todos os campos relacionados ao desenvolvimento da criança, desde seu intelectual ao seu desenvolvimento físico/ motor. Assim, brincar é a realização dos desejos mais íntimos que há em uma criança, é despertar sua imaginação e estimulá-la a compreender o meio em que ela vive, sua realidade e, também, como ela pode transformá-la com base nos desejos por um mundo melhor.

A revisão bibliográfica descrita no presente trabalho, responde ao problema de pesquisa no qual se baseia essas infor-

mações, pois, com relação a maneira com a qual os docentes podem utilizar-se das brincadeiras no contexto educacional em prol do desenvolvimento integral das crianças, referem-se aos benefícios que essas brincadeiras oportunizam ao sistema cerebral, emocional e psicomotor das crianças, como já mencionado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. R. O brincar na educação infantil das escolas de Piritiba/ BA: O olhar docente. Bahia, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9670/1/2014_ElaineRibeiroAlmeida.pdf. Acesso em: 12 de outubro de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf. Acesso em: 14 outubro. 2022.

KENDZIERSKI, M. Friederich Froebel e os Jardins-de-Infância. Paraná. Unicentro, 2012. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17479_9077.pdf. Acesso em: 13 outubro. 2022.

KISHIMOTO. Tizuco Morchida. Jogos tradicionais infantis: O jogo a criança e a educação. Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes,2005.

PASCHOAL, J. D.; MACHADO, M. C. G. A história da educação infantil no Brasil; avanços, retrocessos e desafios dessa modalidade educacional. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n.33, p.78-95,mar. 2009 - ISSN: 1676-2584. 9.Disponível em: file:///C:/Users/Pessoal/Downloads/8639555-Texto%20do%20artigo- 10119-1-10-20150902.pdf. Acesso em: 12 outubro 2022.

RIBEIRO, Suely de Souza. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino- Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância. 2013.Disponível em: https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no- processo--de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia Acesso em: 14 outubro. 2022.

SILVA O. H. F.; SOARES A. S. Educação infantil no Brasil: História e desafios contemporâneos. Argumentos Pró-Educação, Pouso Alegre, v. 2, nº 4, p. 301 - 320, maio - ago., 2017. Disponível em: file:///C:/Users/Pessoal/Downloads/Educacao_infantil_no_Brasil_historia_e_desafios_co.pdf. Acesso em: 13 outubro. 2022.

SILVA, D. R., TAVARES, D. M. Educação Infantil: avanços e desafios, onde o discurso e a prática se encontram. Estação Científica - Juiz de Fora, nº 15, janeiro– junho / 2016. Disponível em: https://portal.estacio.br/media/6079/4- educa%C3%A7%C3%A3o-infantil.pdf. Acesso em: 14 outubro. 2022.