O feedback para os pais é muito importante, por isso, lembre-se de lhes transmitir os seus comentários, certificando-se de passar os progressos e o que ainda precisa melhorar, pois para os pais é ótimo ouvir sobre as conquistas e elogios, bem sobre os aspectos preocupantes, reforçando a ideia do trabalho em conjunto da escola e família.

4. **CONCLUSÃO**.

De acordo com a fundamentação teórica e a pesquisa bibliográfica realizada conclui-se que o neuropsicopedagogo, é um profissional que busca conhecimentos acerca dos transtornos, síndromes, patologias e distúrbios incluindo o TDAH.

Esse profissional tem condições de identificar quais competências e habilidades que o TDAH possui e propor um auxílio da neuropsicopedagogia, que será acompanhada por familiares, professores, equipe pedagógica e demais que se fazem presentes na vida destes indivíduos.

Além da família a escola é um dos agentes responsáveis pela integração do indivíduo na sociedade, contribuindo para o bom desenvolvimento de uma socialização adequada da criança, trabalhando junto com a equipe educacional, equipe da saúde e a família, para uma aprendizagem significativa para todos.

REFERÊNCIA BIBLIOGRAFICA

AVELINO, WAGNER FEITOSA. A Neuropsicopedagogia no Cotidiano Escolar da Educação Básica. Revista Educação Em Foco. Ed. 11. 2019.

MOREIRA, NIVALDO EMIDIO et al. Saberes tradicionais e conhecimentos científicos nas ciências humanas 1Terapia cognitivo-comportamental da depressão. Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.

HUDSON, DIANA. Dificuldades Especificas de Aprendizagem: Idéias Praticas Para Trabalhar com: Dislexia, Discalculia, Disgrafia, TDAH, TEA, Síndrome de Asperger, TOC. Petropólis, RJ: Vozes, 2019.

A IMPORTÂNCIA DA PRÁXIS PELA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO FACILITADOR DO DESENVOLVIMENTO

ANA PAULA PEREIRA DOS SANTOS MANTOVANI

RESUMO:

Discussões acerca da práxis e a importância da ludicidade ganhando força a cada dia mais como facilitador do ensino na Educação Infantil, os jogos e as brincadeiras se tornaram parte fundamental e essencial para a infância. Nesse sentido, este artigo tem por objetivo compreender como o uso da ludicidade com os jogos e das brincadeiras podem auxiliar nas relações e interações das crianças na Educação Infantil, potencializando a sua aprendizagem e desenvolvimento, refletimos que historicamente ainda vista hoje pela sociedade como o cuidar o único objetivo da escola. A partir da afirmação o nosso objetivo é descrever e discutir como a ludicidade é significativa para o aprendizado e desenvolvimento das crianças hoje e a sua relevância. Por meio de uma pesquisa bibliográfica busca-se entender o tema proposto com o objetivo de elucidar a questão

levantada como a importância dos jogos e das brincadeiras para formação cognitiva das crianças, utilizando como base e viés teórico e autores que discutem a infância. Por meio do estudo e pesquisa teórica de métodos que estimulem o conhecimento e o desejo de aprender do aluno baseado na ludicidade e buscando entender como a formação do professor influência na aprendizagem do aluno, além de compreender a importância da ludicidade neste estudo refletindo sobre os conceitos de aprendizagem e ludicidade na educação para a infância. Nessa busca, evidencia um percurso de práticas efetivas quanto ao processo ensino-aprendizagem, como também, serão cada vez mais aprimorados com divulgação dos processos de aprendizagem, efetivando-se a construção de novos conhecimentos. Entender- se que brincar é um direito da criança que promove a sua socialização e o seu desenvolvimento integral no mundo.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Educação Infanti; Ensino; Aprendizagem.

Introdução

Este artigo tem como objetivo trazer à tona o termo Ludicidade que é utilizado e debatido por várias pessoas e a importância da sua práxis, em especial por professores pesquisadores da Educação Infantil refletindo sua importância para o desenvolvimento das crianças, assim, discutir sobre a Educação Infantil no Brasil é relevante para a sociedade contemporânea, uma vez que a educação voltada para crianças de 0 a 6 anos foi vista durante muito tempo como cuidado básico para um indivíduo.

Para sociedade contemporânea discutir sobre a Educação Infantil no Brasil é relevante, vista como cuidar a Educação Infantil voltada para crianças de 0 a 6 anos foi vista assim durante muitos séculos. Nos Centros de Educação Infantil (CEIs) o estudo e pesquisa de professores vem ganhando espaço o trabalho árduo para descobrir e reformular novas técnicas de ensino.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI 1998, Vol.3, p.7), a Educação Infantil “é a primeira etapa da Educação Básica”, sendo assim, deve ser respeitado o percurso escolar do educando diante toda a sua trajetória. A Educação Infantil traz a pensamentos de conceitos éticos e morais desde os primeiros anos iniciais escolares, fortalecendo a formação pessoal e social desses educandos.

Sob este prisma, é necessário que se compreenda a importância e o papel escolar na vida das crianças se torna primordial, pois é onde passará maior parte da sua infância para desenvolver processos de aprendizagens, por isso, no Brasil ao longo da história, aumentaram os objetos de estudos sobre a Educação Infantil. A primeira etapa da educação básica, a Educação Infantil deve oferecer propostas pedagógicas de acordo com a faixa etária de cada estudante para ampliar as possibilidades de aprendizagens inventivas. Para Vygotsky (1994,p. 35),”é por meio das brincadeiras e jogos que as crianças conseguem externar toda a sua criatividade, seus sentimentos, emoções e seus saberes .”

Segundo Bettelheim:

Através de uma brincadeira de criança podemos compreender como ela vê e constrói o mundo – o que ela gostaria que ela fosse quais as suas preocupações e que problemas estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade de co-

locar em palavras. Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. (...)sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades. O que está acontecendo como a mente da criança determina suas atividades lúdicas, brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não entender(BETTELHEIM, 1988, p. 89).

No entanto, a priori, o brincar é uma forma de comunicação e interação entre os indivíduos, assim, é por meio das brincadeiras que as crianças conseguem se relacionar-se e desenvolvem os seus cotidianos construindo fatos dos seu dia a dia, seja ela com dramatizações que imitam o mundo dos adultos, jogos, o faz de conta, com palavras, ou seja, não importa o tipo da brincadeira, construindo habilidades e criatividade as crianças se desenvolvem nos ambientes, sociais, intelectuais e físicas. Para Piaget (1998), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. O desenvolvimento lúdico deve ser valorizado durante os processos de ensino significa considerá-lo na perspectiva das crianças, sendo vivido na sala de aula como algo espontâneo, permitindo-lhes sonhar, fantasiar, realizar desejos e viver como crianças de verdade.

Kishimoto (2010, p.36) afirma, “O uso do brinquedo e do jogo educativo com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e do desenvolvimento infantil”. Refletindo sobre todos os contextos, reafirmamos a importância de citar e planejar a formação continuada que é oferecida aos educadores dos CEIs, viabilizando a participação de cursos relacionados às questões pedagógicas e também à ludicidade que serão realizadas na práxis na sala de aula.

1.2 A importância do Professor nas práticas pedagógicas

Tendo em vista que os professores necessitam de formação continuada, para o melhor desenvolvimento das atividades lúdicas trabalhadas pelos profissionais da Educação Infantil em sala de aula. Portanto Imbernón, (2010, p. 93), quando menciona que “a formação continuada de professores, mais do que atualizar os assistentes, deve ser capaz de criar espaços de formação, de pesquisa, de inovação, de imaginação, e os formadores de professores devem saber criar tais espaços”. Observa-se, que o trabalho em conjunto entre os professores e a gestão escolar.

O desempenho das crianças na escola depende não só de suas capacidades intelectuais, mas também de suas motivações e interpretações das situações de aprendizado. Comportamentos de aprendizado tais com a persistência nas tarefas e o estabelecimento de níveis moderados de aspirações podem facilitar a aprendizagem (MUSSEM, 2001, p. 317).

Mediar na formação pedagógicas continuadas é proporcionar momentos de aprendizagem mutuo entre os educadores contribuindo com novos aprendizados. No entanto, todo planejamento é fornecido ao professor para instrumentalizá-lo e para aumentar a sua vivência e didáticas no âmbito escolar, assim, proporcionada nesses encontros contribuindo para o seu aprimoramento pedagógico. Portanto, fomentar novas técnicas para o professor auxilia à criança não só o aprimoramento do aprendizado, mas também o resgate do prazer de brincar, respeitando o

mundo infantil.

Conforme Maluf afirma que:

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p.42).

Para Carneiro, (2012, p. 95), "Qualquer tipo de jogo que seja desenvolvido na escola é importante, porém o que mais interessa é o "jogo didático", isto é, aquele usado com a finalidade de trabalhar determinado conteúdo". Pensando na inclusão da atividade lúdica no cotidiano da escola se transforme em uma ação de sucesso, é importante que os profissionais tenham seus objetivos de trabalho bem claros e definidos, também tenham conhecimento no o nível de aprendizagem de sua turma e o estágio de desenvolvimento em que seus alunos se encontram. Assim, a formação desses profissionais é um fator extremamente relevante para que todas as práticas e atividades realizadas tenham um retorno satisfatório.

Revendo Freire, (2011, p.77), "toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um, que ensinando, aprende, outro que aprendendo ensina". O sentido da vida da criança podemos encontrar na brincadeira, no modo de se comunicar, aprender, relacionar, respeitar e ser respeitada e ser solidária. Portanto, todo o processo lúdico traz consigo uma vasta posição de comportamentos, sentimentos, valores, enfim, proporcionando a principal função de promover o desenvolvimento da criança enquanto sujeito de direito.

Conforme analisa Dohme:

O uso do lúdico na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do "seu mundo", das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e raciocínios próprios (DOHME, 2005, p.75).

No entanto, a priori, o papel do professor é acima de tudo é garantir que em todo o processo de aprendizagem deve ocorrer no contexto escolar de forma contínua e que inclua fatores intelectuais, emocionais, sociais, físicos, éticos e morais. A função do lúdico nas escolas é fazer com que os professores diminuam as aulas expositivas, dando espaço também para a prática, com isso o aluno poderá criar e construir conhecimento.

Marcarini afirma:

As crianças possuem diversas razões para brincar, sendo uma delas o próprio prazer que podem usufruir enquanto brincam. No entanto é importante salientar que a brincadeira possui um lugar fundamental no desenvolvimento infantil, a importância da brincadeira pode estar relacionada com a possibilidade de fornecer à criança um ambiente planejado e enriquecido propiciando a aprendizagem de diversas atividades quanto físicas, cognitivas, social e afetivas (MACARINI, 1994, p.1).

O saber pedagógico é importante para atrair a atenção e o interesse do educando para o seu desenvolvimento, assim, traba-

lhando com conteúdos significativos para o educando e o professor deve abordar conteúdo com base na vivência do aluno e o meio onde eles estão inseridos, entretanto, ao fazer vínculos sobre o que foi aprendido com a utilização deste em sua vida, o prazer pelo desenvolvimento das atividades o levará a construir seu próprio conhecimento.

Segundo Vygotsky:

"a brincadeira auxilia na criatividade, na imaginação e na fantasia que interagem para a construção de novas possibilidades e interpretações, auxiliando nas construções sociais das crianças com os adultos. O trabalho com o lúdico na educação infantil, parte da necessidade de se pensar a educação escolar como processo de reconstrução do conhecimento, proporcionando ao aluno atuar de forma crítica mediante aprendizagens significativas". VYGOTSKY (1987, p. 35)

As crianças no ambiente escolar dentro ou fora da sala de aula deve seguir o brincar como expressão permanente das experiências vividas em suas memórias. A forma como é representada uma história, como se apropria das práticas de leitura, de escrita e as atividades em sala de aula, também as interações nos momentos em vários ambientes, tudo isso deve expressar momento de prazer e de descoberta, características próprias da atividade lúdica e do brincar. Como afirma Friedman (1992, p. 34), "descobrir o mundo pela brincadeira, estabelecendo relações com o mundo e com todos ao seu redor, por meio do brincar seus significados".

De acordo com Vygotsky:

A criança quando brinca cria uma situação imaginária onde existiam, sempre, regras nas brincadeiras, apenas pelo fato de mesmo existindo uma situação imaginária, existe regras e comportamentos representados na brincadeira. O conhecimento é construído por meio da interação com o outro e com o seu meio social e cultural. Ele explica que, os jogos têm um grande papel na vida da criança, porém não podem ser sempre o mesmo, é necessário que sejam jogos diferentes com diferentes propósitos, auxiliando em uma transformação criadora. VYGOTSKY(1987,p.12)

Segundo Vygotsky a interação social é importante para as construções humanas, durante seus estudos ele desenvolveu várias ideias a respeito dos processos de construção de funções psicológicas que envolvia a presença do jogo, da fantasia, da brincadeira e a importância das atividades lúdicas para interações sociais de todos indivíduos. Neste sentido, a escola que busca e estuda a estabelecer e construir um ensino aprendizagem usando estes processos lúdicos como facilitador da aprendizagem.

A ludicidade é um meio facilitador auxiliando na evolução do educando em sua totalidade; fisicamente, cognitivamente, afetivamente e socialmente como afirma Vygotsky. Assim, o professor já compreendeu a importância de sempre renovar e aprender novas práxis para trabalhar na escola.

1.3 A Ludicidade como proposta de ensino

Refletindo sobre a palavra lúdico que vem do latim ludus e significa brincar e jogar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Pesquisando a palavra Ludicidade e o seu significado no dicionário informal observamos que:

Qualidade do que é lúdico. Forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. O primeiro significado do jogo é o de ser lúdico (ensinar e aprender se divertindo). O lúdico está em todas as atividades que despertam o prazer.

Presente diariamente nas salas de Educação Infantil os jogos e as brincadeiras com o uso da ludicidade, se tornaram parte fundamental e essencial para a infância, sendo um direito adquirido e permanente transformando as brincadeiras da criança com descobertas do mundo e aprendizagem para o desenvolvimento, alicerçada à segurança, à alimentação de qualidade, à educação e à saúde.

Observando a história da humana a ludicidade teve uma presença constante, desde que existimos somos seres lúdicos. Como afirma Huizinga (2005, p.55) “seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana”, ou seja, fazendo parta da história do homes a ludicidade, sendo constituinte de sua história, cultura e identidade de um povo. Observar e estudar toda história da humanidade a ludicidade os jogos e as brincadeiras contribuíram desde seus primórdios. O ser humano não é inatos aos jogos e brincadeiras e sim desenvolvido entre eles:

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe. (BROUGÈRE, 2010, p. 104).

Para Huizinga (2005, 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”. Complementando as definições anteriores, Huizinga caracteriza o jogo como

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não- séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2005, p. 16).

Diante da liberdade de escolha os jogos e as brincadeiras tem por característica a escolha da criança, sendo voluntário e não imposto (HUIZINGA, 2005; 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 “corren-

te" nem vida "real". Pelo contrário, tratase 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, 2005, p. 11, grifos nosso). 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. (BROUGÈRE, 2010, p. 82).

A ludicidade é toda forma de atividade livre que proporciona momentos de prazer acompanhado de aprendizagem, e não somente jogos e brincadeiras da infância, assim, proporcionando uma grande oportunidade de socializar com seus pares indiferentemente da idade do ser humano, uma vez que, as atividades lúdicas mexem tanto com o emocional e físico da criança, momentos e sentimentos juntos. Lembrando que o ato de brincar, nem sempre, precisa ser em conjunto com outro, o brincar pode ser também sozinho.

Os Professores da Educação Infantil utilizam bastantes atividades e brincadeiras lúdicas nas salas de aula, compartilhando experiências é um momento privilegiado representando muito mais que uma "faz de conta". Preparadas para superar novos desafios sendo por meio das brincadeiras que as crianças expressam seus sentimentos, aprendem que existem regras a serem respeitadas, ensinamos a empatia proporcionando se colocarem no lugar do outro e expõem as relações do seu cotidiano. Trabalhando com o concreto ou abstrato usando as brincadeiras permitem que o professor use de diversas formas e maneiras as atividades propostas, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido.

Assim, nesta perspectiva, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Conforme Piaget citado por Wadsworth esclarece que:

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade. (WADSWORTH, 1984, p. 44)

Por sua vez, Friedman considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. (FRIEDMAN, 1996, p. 41)

Refletir os processos de aprendizagem com jogos lúdicos, envolve-se na base pedagógica os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, contribuindo para os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a partir de novas combinações de ideias e comportamentos usando a flexibilidade, estabelecendo um ambiente com ausência de pressão, ajuda e facilita a aprendizagem de noções e habilidades.

Desta forma, auxiliando às necessidades do educando existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motiva-

ção.

De acordo com Vygotsky:

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (VYGOTSKY, 1989, p. 27)

No que concerne à valorização dos saberes do educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, proporcionando para a criança atividades lúdicas mediando o desejo de pensar do educando. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola.

Conforme Goleman precursor do conceito de inteligência emocional informa que:

A preparação da criança para a escola passa pelo desenvolvimento de competências emocionais – inteligência emocional – designadamente confiança, curiosidade, intencionalidade, autocontrole, capacidades de relacionamento, de comunicação e de cooperação. (Goleman, 2012, p. 203)

Segundo (Santos, 1999, p.12), para a criança, “brincar é viver”. Relembrando a história da humanidade, afirma que as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Toda criança gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, sentimentos ruins.

De acordo com (Kishimoto, 2010, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. As crianças usam as brincadeiras como forma de relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. Mediando as vivências no seu grupo social e interação entre as pessoas, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Para o professor a presença do lúdico é um importante no ambiente escolar para sua utilização da práxis pedagógica, dentro deste contexto, a prática em constante movimento, onde as atividades que a permeiam, permitem que o professor possa, não só conduzir o processo de ensino e de aprendizagem teoricamente fundamentada pelo lúdico, mas que contribua para a análise desta mesma teoria, trazendo não apenas como elemento motivador, mas também como metodologia de ensino e transformação social, pensando no avanço rápido das tecnologias que vêm ocorrendo no mundo, para despertar o docente e a construção de novos conhecimentos sempre buscar novos recursos audiovisuais capazes de despertar e transformar o desejo pela construção do conhecimento, e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser ato de brincar implica uma relação cognitiva.

As narrativas apontam hoje que o brincar deve ser expressão permanente das experiências vividas pelas crianças, pensando dentro e fora da sala de aula. Quando a criança é estimulada pela ludicidade transforma a sua história, proporcionando novas descobertas, facilitando suas características

próprias do educando perante as atividades lúdicas e do brincar. A reflexão acerca da importância da ludicidade no âmbito da Educação e, nesse sentido, torna-se impar que os educadores saibam como utilizar metodologias e ferramentas que incluam a ludicidade, jogos e brincadeiras como instrumento didático para efetivação do processo ensino aprendizagem que auxiliam o desenvolvimento da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o este estudo ajudou para refletir a importância do Lúdico através dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil para aprendizagem dos alunos através da mediação do professor, por meio deste estudo teórico pode-se identificar a importância do lúdico na práxis docente na educação infantil e descrever os benefícios que o lúdico trouxe para o processo ensino- aprendizagem dos educandos. Refletindo que o educador incorporou uma nova práxis e postura para formação continuada, assim, aprender novas metodologias lúdicas, todo o material teórico sugere que haja uma conscientização das instituições de educação do ensino acerca do valor do elemento lúdico como formação integral do educando.

Por fim, o professor sente-se estimulado para trabalhar adequadamente preparando o lúdico junto com as crianças e coordenar as atividades sempre permitindo que a criança aja de uma forma mais espontânea possível e a necessidade de compreendê-las individualmente, facilitando a imagem e criação livremente sem que se cobre dela respostas e resultados previamente estabelecidos. Propiciando ao aluno por meio de jogos e brincadeiras seu desenvolvimento cognitivo, motor, social, afetivo, dentre outras potencialidades.

Além disso, a Ludicidade trabalhada como estimulo dos alunos e prontificar-se a sua expressão na oralidade. Que o educador reflita sua práxis perante a sua postura em relação ao ensinar, aprender e ao avaliar seu educando dentro das atividades lúdicas, como recurso metodológico para o desenvolvimento das diferentes competências da criança na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, 1988.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

BETTELHEIM, B. Uma vida para seu filho – Pais bons o bastante. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CARNEIRO, M. Â. B. e DODGE, J. J. A descoberta do brincar. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

Dicionário do Informal. Disponível em: https://www.dicionarioinformal.com.br/ludicidade/Acesso em: 1° março 2021.

DOHME, Vânia. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo, Paz e Terra, 2011.

FRIEDMANN, A. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Edições Sociais