A LUDICIDADE E A SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MONIQUE GALVÃO GOMES

RESUMO

Este trabalho possui uma reflexão sobre Lúdico como ferramenta pedagógica na educação infantil o objetivo geral da pesquisa foi analisar as contribuições que podemos proporcionar no desenvolvimento das crianças na educação infantil.

Ludicidade é um termo que tem origem na palavra latina "ludus", que significa jogo ou brincar. Na educação, usamos o conceito do lúdico para nos referir a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que incentive a imaginação, a criatividade, o faz de conta.

A ludicidade é uma ferramenta de grande potencial para o processo de desenvolvimento global de bebês e crianças independente da faixa etária , mas está presente com mais frequência na Educação Infantil. Isso porque, na infância, a forma como a criança interpreta, conhece e opera sobre o mundo é, naturalmente, lúdica.

PALAVRA-CHAVE: educação ;bebês; criança; desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

Ludicidade/ Lúdico

De acordo com Neves (apud FERREIRA; SILVA RESCHKE (p.6) o lúdico é de suma importância, pois apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil a finalidade é essencialmente pedagógica.

O lúdico é uma metodologia pedagógica que ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam na educação infantil desenvolvimento físico mental e intelectual.

Segundo Horn (2004, p.24), o lúdico, ou seja, as brincadeiras jogos e brinquedos, na Educação Infantil são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social. A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece a atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos (FERREIRA; SILVA RESCHKE (p.6). O lúdico representa para a criança um meio de comunicação e prazer que ela domina ou exerce em razão de sua própria iniciativa (SOUZA 2015, p.1). Segundo Kishimoto (1996 p.24) por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. O lúdico é considerado um meio de comunicação e por isto estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, pois trabalha a imaginação e auxilia na aprendizagem significativa.

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.

Souza (2015, p.2), explica que o lúdico é uma linguagem importante e expressiva que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas.

Através do lúdico o aluno é despertado para o desejo do saber, ou seja, do aprender desenvolvendo sua personalidade, pois cria conceitos e relações lógicas de socialização o que é de suma importância para seu desenvolvimento pessoal e social. Kishimoto (1996 p.24) esclarece que por meio do lúdico o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista.

Ferreira (1998 p.7) explicam que o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade.

Através da atividade lúdica, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando (FERREIRA; SILVA RESCHKE (p.7).

O lúdico contribui no desenvolvimento da criança e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento social, cultural e pessoal, assim proporciona a socialização e a aquisição do conhecimento.

Souza (2015, p.1), esclarece que o lúdico é importante porque contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

A proposta da atividade lúdica, através de um planejamento da aula é de suma importância, pois proporciona concentração isto favorece assimilação dos conteúdos com naturalidade.

O lúdico não é o único instrumento para a melhoria do ensino-aprendizagem, mas é uma

ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos professores interessados em proporcionar mudanças (SOUZA 2015, p.2).

O lúdico é um poderoso instrumento dos professores para a aprendizagem dos alunos, porém para que seja alcançado o objetivo desta metodologia tão importante na educação infantil é necessário uma dosagem entre a utilização do mesmo na obtenção dos objetivos, ou seja a aprendizagem significativa e de qualidade.
Assim

Teixeira; Rocha; Silva (p.8) afirmam que deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico como forma de obtenção dos objetivos escolares.

A Educação Infantil no Brasil

A Educação Infantil, inicialmente se caracterizou por um atendimento assistencialista. Contudo, à medida que foi se expandindo, outras perspectivas foram surgindo, além da principal preocupação de atender às necessidades das mães que desempenham atividade produtiva fora do lar.

Entretanto, até os dias de hoje podemos identificar que, de modo geral, com algumas variações, essa prática educativa é cercada de cuidados especificamente voltados para o atendimento das necessidades de alimentação e higiene, na faixa de 0 a 3 anos (creche), e de 4 a 6 anos (pré-escola), para a preparação da criança para o Ensino Fundamental (CAMPOS, 2001).

Com a promulgação da Constituição de 1988, a creche foi incluída na área de competência da Educação, ao lado da pré-escola. Isso muda a concepção de atendimento à criança. Agora, mais do que atender a uma necessidade da família, cuja mãe precisa de um espaço para deixar o filho enquanto trabalha, é preciso atender a esta criança em todas as necessidades inerentes a um ser em desenvolvimento.

A Lei de Diretrizes e Bases a Educação, no seu artigo 29, determina que:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).

O Lúdico e a Aprendizagem

Segundo Oliveira (2013, p. 14), explica que aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno.

De acordo com Malaquias; Ribeiro (2013), introdução do lúdico na vida escolar do educando torna-se uma forma eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto. Promover uma alfabetização significativa a prática educacional.

O lúdico é muito importante para a aprendizagem e desenvolvimento do aluno da educação infantil, pois contribuem para o desenvolvimento pessoal e social da criança de maneira significativa e prazerosa.

Almeida (2014) complementa as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, porque colabora na sua formação, no seu desenvolvimento pessoal e consequentemente no desenvolvimento de uma auto estima satisfatória.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41). A ludicidade

contribui na aprendizagem e conhecimento da criança, pois possibilita criatividade, interação social e crescimento sadio através do relacionamento entre o grupo desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social. Barbosa (2010, p. 7), explica que o lúdico auxilia no desenvolvimento da criança, pois através dele ela consegue aprender com mais facilidade, com os jogos e brincadeiras, além de uma prática de atividade física, promove também, um estímulo intelectual e social. O lúdico é um instrumento metodológico que possibilita as crianças a terem uma aprendizagem significativa através do relacionamento com os outros, assim promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo.

O lúdico é um método muito importante para o desenvolvimento do aluno na educação infantil, porém é necessário proporcionar ao mesmo um ambiente descontraído para estimular o interesse, a criatividade e a interação dos alunos proporcionando assim uma aprendizagem de qualidade.

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder ga-

rantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor devem utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas.

Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação.

O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes (ALMEIDA 2014 p. 3). De acordo com

Almeida (2008, p.41), o lúdico na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Através das atividades lúdicas o professor possibilita um crescimento permanente do conhecimento auxiliando o aluno a ter confiança e espírito, crítico sobre a atividade. 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).

Através das atividades lúdicas de acordo com Luckesi (2000, p.21) pode-se auxiliar o educando a ir para o centro de si mesmo, para a sua confiança interna e externa; não é, também, difícil, coisa tão especial estimulá-lo à ação, como também ao pensar. O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento (MALAQUIAS; RIBEIRO 2013, p.2).

Pedagogicamente o lúdico possui liberdade de trabalhar a expressão e a comunicação dos alunos, pois é uma metodologia menos rígida por isto mais prazerosa para se aprender. Através dele a criança desenvolve sua capacidade de explorar, refletir e imaginar os conteúdos e adquirir conhecimento necessário para uma aprendizagem significativa. As atividades lúdicas na educação infantil faz com que as crianças tenham capacidade de desenvolvem o ato de explorar e refletir sobre a cultura e a realidade em que vive podendo incorporar e questionar sobre as regras e sobre seu lugar na sociedade, pois durante tais atividades elas podem superar a realidade, e mudá-la por meio da imaginação (VITAL, 2009,

p.11).

As atividades lúdicas são: a essência da infância assim proporciona a interação social, a criatividade e a imaginação da criança contribuindo no processo de ensino aprendizagem da mesma.

A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p.41).

Oliveira (2013, p. 18), esclarece que o lúdico dentro do processo educativo pode construir-se numa atividade muito rica, na medida em que professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando-se.

Na educação infantil o processo de ensino é de suma importância, porque desenvolve a coordenação motora, a imaginação, a socialização e consequentemente a aprendizagem. A Educação infantil e o lúdico se completam, pois o brincar está diretamente ligado à criança, porque o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz (MALUF, 2003, p.19). Para que as atividades lúdicas tenham significado é necessário a mediação do professor que precisa ser planejada de maneira a entrar no mundo imaginário da criança. É preciso dinamizar as atividades lúdicas e, transformar o brincar em trabalho pedagógico, saber entrar no mundo imaginário da criança, no seu sonho, no seu jogo e aprender a jogar com ela (CORREA; BENTO p.5).

O ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador (CARVALHO, 2003, p. 28).
O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (PIAGET apud SANTOS, 2001, p. 173).

Ludicidade no Desenvolvimento de Habilidades na Educação Infantil

Segundo Violada (2011, p.1), através das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e a habilidade do manuseio, além de resgatar

as potencialidades e conhecimentos. Desenvolve também a imaginação, a espontaneidade, o raciocínio mental, a atenção, a criatividade.

Almeida (1994, p.41), esclarece que a educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1996, p.24). Bettheim (1998, p. 168) explica que brincar é muito importante porque enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança também ensina os hábitos necessários ao seu crescimento.

A importância de valorizar e incentivar o uso da ludicidade na educação infantil, para que, por meio das brincadeiras, a criança desenvolva melhor suas habilidades cognitivas, sociais e psicomotoras.

Habilidades Cognitivas

O brincar desempenha um papel extremamente importante na constituição do pensamento infantil. É através dele que se inicia uma relação cognitiva do indivíduo com o mundo de eventos, coisas, símbolos e pessoas que o rodeia. A partir da brincadeira, a criança reproduz o discurso externo, o internaliza, interpreta e constrói seu próprio pensamento. Essa acaba sendo a linguagem infantil, à qual Vygotsky (1984) atribui um importante papel para o desenvolvimento cognitivo à medida que sistematiza as experiências e colabora com a organização dos processos em andamento.

Por isso, devemos valorizar e direcionar a brincadeira, quando utilizada como instrumento pedagógico. Processos de pré-alfabetização, por exemplo, podem acontecer de forma natural e fluida quando realizados à partir da ludicidade.

Porém, é preciso tomar muito cuidado para não tirar a brincadeira dessa roupagem natural, pois o lúdico é uma metodologia pedagógica que ensina brincando e tem objetivos, mas nunca cobranças.

Habilidades Socioafetivas

Ao brincar, a criança desenvolve uma relação afetiva com o mundo, com os objetos e, principalmente, com as pessoas ao seu redor. Isso faz com que ela se depare com limites, vontades, desejos e interpretações diferentes das suas, havendo, então, uma troca valiosa que constrói suas habilidades sociais. Ao entrar em contato com diferentes perspectivas e personalidades enquanto brinca, a criança alinha suas capacidades emocionais à convivência e à coexistência.

Trabalhar os conceitos de cooperação, coletividade e trabalho em grupo através de brincadeiras com a turma, ou mesmo em casa com a família, desenvolve noções de respeito e igualdade em relação ao outro, valores que são extremamente importantes para a convivência em sociedade.

Habilidades Psicomotoras

Muito se fala dos efeitos alienadores do uso excessivo de tecnologias e jogos digitais na infância. Isso afeta, além das habilidades sociais, o desenvolvimento psicomotor da criança, pois limita os estímulos que ela recebe a uma fonte inorgânica e artificial de conteúdos. Isso não faz desse tipo de recurso algo a ser completamente negado – ele, por certo, também tem seu espaço.

Porém, correr, pular, dançar, escalar e conhecer o mundo através dos instintos e dos sentidos fazem com que a criança explore melhor seu próprio corpo. Isso, atrelado à ludicidade, traz habilidades como autoconfiança, autoestima e superação, eliminando inseguranças em relação ao mundo externo e às limitações internas.

Na escola, as brincadeiras de corda, pega-pega, circuitos, gincanas, esportes e dança são atividades que devem ser frequentes, pois, além de trazer benefícios individuais, fazem com que o cotidiano seja mais dinâmico e atrativo, tanto para as crianças quanto para os professores.

Ludicidade como metodologia significa respeitar a interpretação da criança sobre o mundo e o lugar que ela ocupa nele. Através do lúdico, a criatividade, curiosidade e o desejo por saber acontecem de maneira natural, ampla e fluida, fazendo com que a educação aconteça de forma emancipadora, afetiva e plural.

O jogo na perspectiva de Vygotsky

De acordo com Barcelar (2009) para Vygotsky ,cada indivíduo interage no processo educacional desempenhando um papel de igual importância e não sendo caracterizado apenas como sujeito ativo ou sujeito passivo.

O brincar ganha espaço nessa dimensão, atuando como uma forma de promover a interação entre os sujeitos e entre o objeto de saber.

Dessa forma, Vygotsky (1989, p. 109) assevera que: [...] é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, depen-

dendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. A partir dessa compreensão, o brincar ganha uma possibilidade de aprendizado que parte da dimensão social para a dimensão subjetiva e, com isso, sendo algo que é formado e formador da cultura compartilhada por cada indivíduo.

Para Vygotsky, o brincar é uma atividade típica da infância e ganha maior potência quando as crianças já conseguem elaborar situações imaginárias, em que conseguem criar uma realidade que ainda não participaram.

O autor cita que nas brincadeiras características de faz de conta, a criança sempre se coloca como protagonista de uma situação que está à frente de seu tempo, de modo que, durante o jogo, demonstram um estágio de amadurecimento que ainda não demonstram em outras atividades.

Tal amadurecimento acontece porque o ato de brincar, no qual se encontram as atividades lúdicas, se mostra como um ensaio da vida real, de papéis, de realidades e de comportamentos que prepararão a criança para a vida adulta.

Vygotsky (1991) baseou seus estudos a partir dos conceitos de zonas (ou níveis) de desenvolvimento. Para o autor, o aprendizado pode ser encontrado em três estágios: zona de desenvolvimento real, proximal ou potencial.

A zona de desenvolvimento real diz respeito a experiências, saberes, vivências e habilidades já consolidadas pelo sujeito. A zona de desenvolvimento potencial faz referência a possibilidades de desenvolvimento de cada sujeito ou saberes que precisam, mas ainda não foram consolidados. Por fim, a zona de desenvolvimento proximal é o nível em que ocorre a passagem do real para o potencial. Dessa forma, a zona de desenvolvimento proximal é sempre

dinâmica, haja vista que, após a consolidação dos saberes, há um novo potencial a ser alcançado.

Dentro da perspectiva sociointeracionista de Vygotsky, o brincar, no âmbito educacional, é um dos meios em que o educador deve conduzir os estudantes na zona de desenvolvimento proximal, que parte do aspecto social para o individual. Importante salientar que Vygotsky preconiza que o vínculo entre o educador, o estudante e o objeto de saber deve ser estabelecido a partir de interações que gerem laços afetuosos Assim, as atividades devem surgir a partir de um caráter lúdico e de um ambiente em que o estudante tenha total liberdade para interagir com os objetos e sujeitos, de forma a concretizar as possibilidades de aprendizagem objetivadas.

O jogo na perspectiva de Piaget

De acordo com Barcelar (2009) para Piaget, a aprendizagem ocorre à medida que a criança, ao se desenvolver biologicamente, vai construindo a capacidade de interagir com os objetos. Assim, a criança, ainda que dependa da interação com outros seres e objetos, tem papel ativo na aprendizagem (PIAGET, 2010).

Para o teórico, o jogo é essencial na aprendizagem, sendo uma das condições ao desenvolvimento infantil, uma vez que, ao brincar, o indivíduo assimila a realidade, qualidade fundamental para poder transformá-la. Assim, os jogos exercem papel fundamental nos conceitos que Piaget aborda sobre assimilação e acomodação (PIAGET, 2010).

A assimilação consiste no processo em que a criança, ao passo que vai se desenvolvendo, vai compreendendo e incorporando elementos do mundo externo e subjetivando- -os. Já a acomodação é o processo em que a criança modifica o seu estágio mental a partir das respostas que ocorrem à assimilação. A partir desses dois conceitos, desenvolve seis características que fundamentam os jogos e que estimulam as capacidades cognitivas.

O jogo encontra sua finalidade em si mesmo; o jogo é considerado uma atividade espontânea; o jogo é uma atividade que dá prazer; ele tem uma relativa falta de organização; o jogo caracteriza-se por um comportamento livre de conflito, uma vez que ignora o conflito; é uma atividade que envolve uma supramotivação ou motivação intensa (PIAGET, 2010, p. 209).

Barcelar (2009) pontua outra importante contribuição de Piaget surge a partir de seu entendimento de que, para cada fase da vida, existe um formato de jogo diferente. Do nascimento ao aparecimento da linguagem, os bebês experimentam os jogos de exercício sensório-motor, que consistem em atividades utilitárias básicas, como trazer algo próximo ao corpo ou rolar uma bola.

Após essa fase e até os seis anos de idade, aproximadamente, surgem os jogos simbólicos, que, além das atividades dos jogos de exercício, contemplam as atividades simbólicas que permitem a criação e a representação a partir de situações que experimenta no seu contexto social. A partir dos sete anos, aproximadamente, surgem os jogos de regras, que consistem em seguir ordens e valores estabelecidos e a manipulação de regras, essenciais ao convívio social e que se estenderá por toda a vida adulta.

Assim, a visão de Piaget se aproxima à de Vygotsky em relação ao jogo quando ambos compreendem que o brincar e os jogos são fundamentais aos desenvolvimentos

cognitivo e social. Entretanto, há o entendimento de que suas visões se afastam quando abordam as formas como as interações acontecem para desencadear o processo de desenvolvimento da inteligência.

Kishimoto (2001, p. 54) afirma que:

[...] é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita de mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização.

Entretanto, os estudos acerca de como o jogo pode ser essencial à construção do intelecto mostra que este, também, deve ser parte integrante das atividades diárias de qualquer unidade de educação formal ou não formal.

Além das contribuições do jogo que se aproximam do aprendizado aos conteúdos que são propostos pela escola, as brincadeiras possibilitam que as crianças aprendam as noções de esforço, participação, criação, reflexão e socialização.

Desse modo, o brincar, como atividade individual ou coletiva, é uma possibilidade de reflexão acerca da sociedade. Desde pequenos, os seres humanos, ao participarem de brincadeiras, têm a possibilidade de compreender todos os fenômenos que experimentam e recriá-los, de tal forma que se utilizem dessas atividades como ensaio para que, mais tarde, possam contribuir com ações que visem à transformação da sociedade. Assim, os educadores, em geral, devem estar atentos às possibilidades que o lúdico pode oferecer ao aprendizado e à socialização, promovendo e mediando momentos para que as atividades expressem o máximo de suas potencialidades.

Kishimoto (1996) traz alguns benefícios que a atividade lúdica pode fornecer para qualquer indivíduo, mas que ganham maior relevância com a população idosa:

„ Autonomia — O jogo potencializa a interação entre o idoso e outros sujeitos e objetos, possibilitando os desafios da curiosidade e da tomada de decisão.

„ Exercício da cidadania — As atividades lúdicas permitem formar convicções, exercer lideranças e basear suas escolhas individuais por meio do bem comum.

Inserção ao mundo digital — Muitos idosos não utilizam os recursos tecnológicos que utilizamos corriqueiramente na atualidade. Os recursos digitais podem servir para o combate ao isolamento característico da terceira idade. Nesse aspecto, as atividades lúdicas podem promover momentos e jogos digitais que auxiliem e encoraje os idosos a utilizar de tais recursos. „

Melhora de relações interpessoais — A possibilidade de participar de momentos agradáveis e que exijam a confiança do próximo permite conhecer uns aos outros, melhorando as compreensões de tratamento.

„ Afetividade — Os ambientes descontraídos e prazerosos criam as possibilidades de fortalecer vínculos afetuosos e sentimento de amorosidade. „

Ética — A ética é o conjunto de regras e comportamentos universalmente compartilhados para a realização social e individual. Os valores são abstratos, sendo difícil a sua abordagem. Nesse sentido, os jogos criam situações imaginárias em que podem ser abordados valores, comportamentos e regras para que sejam refletidos e internalizados.

„ Cooperação — Os jogos lúdicos apresentam grande possibilidade de serem desenvolvidos em grupo, em que todos partilham de um objetivo comum e comungam de situações agradáveis e prazerosas. Nos dias atuais, as relações tendem a tomar rumos individualistas. Nesse sentido, os jogos lúdicos podem ser abordados a partir de uma proposta em que todos participam de um objetivo comum, sendo que cada um contribui a partir da sua possibilidade.

CONCLUSÃO

O lúdico promove na educação infantil uma pratica educacional de conhecimento de mundo, oralidade, regras e socialização.

Percebe-se que o lúdico aliado aos jogos e brincadeiras é de fundamental importância para aprendizagem das crianças da educação infantil, pois ensinam brincando e colocam regras às atividades planejadas pelo professor.

Pois o lúdico desperta no aluno o desejo do saber, ou seja, do aprender desenvolvendo sua personalidade, pois cria conceitos e relações lógicas de socialização o que é de suma importância para seu desenvolvimento pessoal e social.

As atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem, pois desenvolve a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e a habilidade de manuseio por isso desenvolve a imaginação e a criatividade.

A criança que brinca na educação infantil aprende de maneira lúdica e atribui sentido ao mundo que é assimilado e interpretado de maneira significativa e prazerosa.

A brincadeira é uma metodologia de aprendizagem que auxilia no ensino dos con-

teúdos escolares, pois ao brincar a criança aprende sem medo de errar se socializando através da convivência com o outro. Tanto os jogos como as brincadeiras desenvolvem a socialização, a comunicação e a expressão da criança por isso integra a mesma ao mundo do conhecimento, mas para que a aprendizagem seja significativa precisa ser planejada e mediada pelo professor de maneira consciente e didática.

Os jogos e as brincadeiras na escola proporcionam o aprendizado significativo, pois despertam a criatividade e favorecem a auto aprendizagem através da exploração e da investigação, desta forma, contribuem na construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica. São Paulo: Loyola, 1994.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

ANTUNES, C. Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. O jogo no contexto da educação psicomotora São Paulo: Cortez 1992 ANTUNES, C. Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.

BARCELAR, Vera Lucia .Ludicidade e Educação Infantil Bahia: EDUFA, 2009.

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1988.

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.

CHÂTEAU, J. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CUNHA, Nylce Helena Silva. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. São Paulo: Vetor, 2001.

FREIRE, J.B. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1991.

FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1992.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GARCIA, Eduardo Alfonso Cadavid. Manual de sistematização e normalização de documentos técnicos. São Paulo: Atlas, 1998.

HORN, Maria da Graça de Souza. Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LISBOA. Monalisa. A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos. [s/d], Disponível em: http://brinquedoteca.net.br/?p=1818 acesso em 23 de março 2017.

LIMA, Marilene. Brincando na sala de aula. Revista do professor, Porto Alegre, v. 20, n. 78, p. 5-7, abr./jun. 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos.(org) Educação e Ludicidade. Salvador UFBA/FACED, 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil. 4ª. Ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

NAVARRO, Mariana Stoeterau. Brincar e mediação na escola. Rev. Bras. Ciênc.

Esporte vol.34 no.3 Porto Alegre July/ Sept. 2012.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Maria Miguel de. A inclusão do aluno com deficiência intelectual no ensino regular. Revista Ciencias da Educação. Maceió, ano I, vol 02, n. 01, Abri/Jun. 2013.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

RIBEIRO, Elisa. A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa. In: Evidência, olhares e pesquisas em saberes educacionais. Número 4, maio de 2008. Araxá. Centro Universitário do Planalto de Araxá.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.