LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE COM O RECURSO DOS JOGOS PARA A EVOLUÇÃO DE ALUNOS DE CINCO ANOS

ANA CRISTINA NUNES DE ARAUJO

Resumo:

A ludicidade com o recurso dos jogos contribui de forma significativa para a evolução de alunos de cinco anos, quando são direcionadas com intencionalidade pelo professor da pré-escola, que utiliza os jogos em sua rotina diária. Diante do exposto, tem-se como problema de pesquisa querer saber, qual a importância da ludicidade, com o recurso dos jogos para a evolução do aluno de cinco anos? Nesse sentido, seu objetivo geral é verificar a importância da ludicidade com os jogos para a evolução dos alunos de cinco anos. Os objetivos específicos são: identificar o contexto da ludicidade, conceituar os jogos enquanto recurso lúdico e descrever a importância da ludicidade para o desenvolvimento dos alunos de cinco anos. Para a construção do trabalho partiu-se da metodologia de pesquisa bibliográfica, realizada a partir da leitura de livros e fichamentos das principais ideias dos autores da pedagogia que tratam sobre a importância da ludicidade com o recurso dos jogos para a evolução dos alunos com cinco anos. Com o intuito de adquirir a linguagem para escrita do trabalho, foram consultados doze autores que serviram como base científica para sua construção. Para a escolha das bibliografias, foram usados o critério da língua portuguesa, pesquisas realizadas nos últimos vinte anos, que trazem em seu contexto o tema do trabalho em questão. Portanto, buscou-se na pesquisa bibliográfica, com a Metodologia de Procedimento Método Histórico Bibliográfico Descritivo, discorrer sobre o tema proposto. O resultado significativo encontra-se na própria compreensão da contribuição da ludicidade com os jogos no processo de ensino e aprendizagem infantil, assim tem-se como conclusão que sua intencionalidade em atividades, dentro da pré-escola, é relevante para que as crianças de 05 anos possam adquirir habilidades que contribuem com a sua evolução em todos os aspectos relacionados como a inteligência humana.

Palavras-Chave: Evolução. Crianças. Ludicidade. Jogos. Habilidades.

INTRODUÇÃO

O presente estudo, trata-se de um artigo, cujo tema descreverá "A Importância da Ludicidade com o Recurso dos Jogos para a Evolução de Alunos com cinco anos".

A escolha do tema se justifica pela curiosidade em investigar a importância didática da ludicidade, por meio dos jogos, enquanto metodologia de ensino que contribui de forma significativa com o desenvolvimento dos alunos de cinco anos.

Portanto, é possível entender que a ludicidade na primeira etapa da educação, vem estimulando as crianças por meio de atividades que favorecem as relações cognitivas, afetivas e sociais, além de propiciar atitudes críticas e criativas que muito se envolvem nesse processo de ensino.

O problema da pesquisa está em querer saber, qual a importância da ludicidade, com o recurso dos jogos para a evolução do aluno de cinco anos? O objetivo geral é verificar a importância da ludicidade com os jogos para a evolução dos alunos de cinco anos. Os objetivos específicos são: Identificar o contexto da ludicidade; conceituar os jogos enquanto recurso lúdico; e descrever a importância da ludicidade para o desenvolvimento dos alunos de 05 anos;

O primeiro capítulo irá descrever o contexto da ludicidade presente nas práticas da Educação Infantil, levando em consideração o seu aspecto prazeroso de envolver as crianças de cinco anos de idade nas atividades que são proporcionadas na pré-escola. O segundo capítulo irá conceituar os jogos enquanto recursos lúdicos, levando em consideração os tipos de jogos e sua relevância como atividade lúdica que contribui para o desenvolvimento infantil. E o terceiro capítulo dissertará sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento dos alunos de 5 anos, levando em consideração seus aspectos relacionados, principalmente, ao ensino e aprendizagem que são vivenciados na pré-escola.

A metodologia do presente trabalho está atrelada a pesquisa bibliográfica, nesse sentido, será feita a leitura de livros e fichamentos das principais ideias dos autores da pedagogia que tratam sobre a importância da ludicidade com o recurso dos jogos para a evolução dos alunos com cinco anos. Com o intuito de adquirir a linguagem para escrita do trabalho, será consultado doze autores que servirá como base científica para sua construção. Para a escolha das bibliografias, foram usados o critério da língua portuguesa, pesquisas realizadas nos últimos vinte anos, que trazem em seu contexto o tema do trabalho em questão. Portanto, buscou-se na pesquisa bibliográfica, com a Metodologia de Procedimento Método Histórico Bibliográfico Descritivo, discorrer sobre o tema proposto.

Nesse sentido, buscou-se as principais ideias junto aos autores: Brougere (1998) que sobre os jogos, conceituando-os e descrevendo-os como possibilidades metodológicas na educação infantil, França (2000) que escreve sobre o papel do jogo na educação de crian-

ças, Kamii (2001) que trata sobre o jogo em grupo e faz uma reflexão sobre essas experiências na educação, entre outros.

A presente pesquisa apresenta relevância científica, por contribuir com o trabalho prático do professor da pré-escola, pois se entende, que o desenvolvimento e o saber dos alunos de cinco anos são prováveis, devendo o professor possuir conhecimentos específicos que visem a evolução na aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

O CONTEXTO DA LUDICIDADE

A Ludicidade está presente nas práticas de ensino da Educação Infantil, mais precisamente na pré-escola com crianças de cinco anos. Podendo ser observada também em materiais lúdicos e brinquedos utilizados pelo professor para favorecer a obtenção de habilidades.

Sobre a ludicidade Wajskop (2007) escreve:

A ludicidade parece originar-se nas teorias do excesso de energias de Shiller e Spencer, que aproxima a criança de sua natureza como forma de equilibração orgânica. Com atividades livres, recreativas, que quando as crianças brincam suprem suas necessidades biológicas (WAJSKOP, 2007, p. 78).

Compreende-se a ludicidade como uma concepção pensada para a criança, que aproxima a criança de energias que favorecem o seu desenvolvimento, ela está atrelada a atividades que fazem parte do cotidiano infantil.

A ludicidade também pode ser compreendida como uma mola propulsora que impulsiona as crianças, estimulando-as a terem interesses pelas vivências pedagógicas, isso porque a ludicidade faz parte da infância, pelo prazer que proporciona a elas durante as atividades escolares.

Dessa forma, compreende-se que a ludicidade está implícita em diversas atividades que são desenvolvidas na pré-escola, seja ela por meio de atividades livres ou dirigidas, mas o importante é que a ludicidade esteja presente no planejamento e na prática da Educação Infantil.

Sobre os tipos de ludicidade Marcellino (2007, p. 44) escreve que ela poderá estar "relacionada a uma tarefa ou sozinha, é denominada como aspecto cultural que funciona também como atividade de lazer, bem como é bem requisitada como atividade educativa".

A ludicidade tem um campo amplo, podendo contribuir com múltiplas atividades na infância, dessa forma sua utilização por profissionais da educação é relevante no sentido de que a ludicidade é favorecedora de conhecimento, levando as crianças a desenvolverem as atividades propostas devido a seu cunho prazeroso em que o brincar está sempre presente quando se tem a ludicidade atrelada a atividade a ser desenvolvida na escola.

Nesse sentido, a educação infantil precisa incluir em sua rotina, com as crianças de cinco anos de idade, os diversos tipos de ludicidade, para envolver os alunos nas áreas de conhecimento do currículo infantil, com favorecendo o desenvolvimento de habilidades essenciais para o seu desenvolvimento integral. Assim a ludicidade é uma grande parceira da pré-escola, em que o professor a utiliza nas atividades de forma intencional para proporcionar meio de interação com o ambiente a partir do brincar.

Para Wajskop (2007) a pré-escola deve:

Se preparar para utilizar em sua rotina diária a ludicidade e suas várias formas, seja por meio de atividades com conteúdo, seja de forma isolada, mas o brincar infantil deve ter a intenção didática, cumprindo a função educativa, favorecendo a criança, levando em consideração a sua potencialidade criativa, que cria de forma voluntária e com consciência as estratégias de exploração do ambiente para conhecer o mundo a sua volta (WAJSKOP, 2007, p. 32).

É essencial que a pré-escola utilize a ludicidade em sua rotina, porque ela é parte da linguagem na infância, porque engloba o brincar infantil, nesse sentido, o brincar é a atividade que a crianças desempenha em casa, na escola e nos diversos ambientes de interação social ao qual a criança faz parte.

Desta forma, entende-se que no ambiente pré-escolar as atividades pedagógicas deverão ser colocadas em prática tendo a ludicidade como parceira das ações educativas.

Quando as atividades infantis estão permeadas do recurso lúdico é possível mediar conteúdos que são parte das áreas de conhecimento infantil, dessa forma os alunos participarão das atividades, desenvolvendo habilidades e assim construído conhecimento.

Segundo Wajskop (2007, p. 33) a compreensão da pré-escola de que a ludicidade é "importante para as crianças, em seu desenvolvimento integral, a partir desse momento ela vai além da perspectiva dos conteúdos da base comum do currículo, porque a ludicidade promove uma aprendizagem significativa para as crianças". Desde que tenha a função educativa e considere a sua habilidade criativa. Como é possível observar, além da aprendizagem dos conteúdos, quando a pré-escola envolve em sua rotina o lúdico,

também poderá tornar as aprendizagens infantis significativas, pelo fato de direcionar o aspecto pedagógico com prazer e alegria em brincar.

Faz-se necessário ressaltar ainda que a ludicidade presente na educação pré-escolar possibilita novas experiências práticas as crianças que consequentemente mudam a atenção para o que é mais interessante no fazer educativo, mas que o professor deve direcionar todo o trabalho favorecendo que as crianças usem bastante a sua criatividade, envolvendo-se nas atividades lúdicas que irá proporcionar durante a sua permanência no espaço pré-escolar.

Segundo Gomes (2004) a ludicidade é compreendida como uma dimensão humana que:

Favorece a manifestação criativa da pessoa, que tem a capacidade de dar significado a sua vida, resinificando e transformando o seu entorno em todos os aspectos da vida cotidiana e nas possíveis situações problemas que venha a se deparar. Porque a ludicidade se constitui como uma possibilidade e uma habilidade de interagir com a realidade por meio do brincar, dando significado ao mundo a sua volta e também significando-o (GOMES, 2004, p. 51).

Enquanto dimensão totalmente humana, a ludicidade tem se mostrado aliada a educação, no sentido de que por meio dela qualquer pessoa possa manifestar seus talentos criativos, agindo em favor de uma ressignificação do seu entorno para que possa compreender as diversas formas de interagir com ele por meio do brincar.

Na pré-escola, a ludicidade é essencial para as crianças, no sentido de possibilitar o conhecimento de si, de desenvolver as habilidades que contribuam para o seu desenvolvimento, dessa forma a criança vai também dar significado as atividades para que possa finalmente explorar e conhecer o mundo a sua volta.

Contudo, a ludicidade faz parte das produções infantis, porque as crianças se envolvem nas tarefas lúdicas quando propostas ou não pela professora da sala. Isso porque, as crianças se envolvem com o jogar, pois é parte da linguagem infantil.

Segundo França (2000) a ludicidade com o recurso dos jogos são:

Constitutivos da infância, sendo um de seus principais meios de expressão que possibilita a investigação e a aprendizagem sobre as pessoas e o mundo. Valorizar a ludicidade significa oferecer espaços e jogos que deve ocupar o maior espaço de tempo na infância (FRANÇA, 2000, p. 71).

Compreende-se que a ludicidade está atrelada aos jogos, que funciona como meio que favorece o brincar como atividade prazerosa, sem trocas e sem cobranças, isso porque a ludicidade é um meio de expressão que leva as crianças a aprender. Nesse sentido, os jogos são recursos lúdicos fundamentais a aprendizagem infantil, assim a sua valorização enquanto concepção é relevante nos espaços da pré-escola, aspecto importante e que pode oferecer possibilidades para aprendizagem infantil.

Contudo, levar em consideração a ludicidade no contexto escolar é de grande importância e auxilia o professor a planejar o espaço e o tempo da aprendizagem, trazendo os jogos para serem explorados pelos alunos.

OS JOGOS ENQUANTO RECURSOS LÚDICOS

Os jogos, enquanto recursos lúdicos são fundamentados na complexidade da inteligência infantil, as crianças são produtoras de conhecimentos, mas para que esses conhecimentos sejam significativos para elas, é preciso que o professor tenha intencionalidade em seu trabalho dentro da instituição de Educação Infantil, promovendo dessa forma momentos que envolvam os vários tipos de jogos.

Brougere (1998) afirma que existe uma multiplicidade de jogos, estes são conhecidos como:

Faz-de-conta, simbólico, motores, intelectuais ou conjuntivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticas, de adultos, de animais, de sabão e dentre outros que mostram a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria de jogos (BROUGERE, 1998, p. 16).

O jogo pode ser entendido como um entretenimento em momentos de lazer, situação que predomina o prazer. Há uma vontade em cada indivíduo de participar livremente da partida, pois existem regras externas que orientam as ações de cada jogador, dependendo da estratégia de cada adversário, isso ocorre sem que haja a certeza do lance que será dado em cada passo do jogo.

Ainda de acordo com Brougere (1998) existem muitas variedades de situações consideradas como jogos, mostrando assim:

A complexidade de defini-lo, pois um mesmo comportamento pode ser visualizado como jogo ou não. Isso ocorre porque ao afirmar que uma determinada situação é jogo, deve ser considerada as diferentes culturas envolvidas. Uma mesma ação pode ser jogo ou não, em muitas culturas, dependendo do conceito a ele atribuído (BROUGERE, 1998, p. 17).

Entende-se que o jogo leva em si um sentido muito extenso. Ele tem um peso psicológico, porque é indicador do caráter do jogador, ou seja, o indivíduo vai se entendendo quando joga, descobrindo suas habilidades e dificuldades.

O jogo tem também um peso antropológico, porque faz parte da formação cultural de cada povo, nesse sentido, quando as crianças entram na pré-escola já trazem consigo diversas formas de jogo que podem ser socializados com os colegas, assim como o professor deve observar para aprimorar as regras e contribuir com a aprendizagem de seu grupo.

Segundo Kamii (2001, p. 17) o jogo é construído porque "presume um desempenho da pessoa sobre o meio. Esta ação é carregada de simbolismos, que dá sentindo à própria ação e corrobora como incentivo possibilitando a invenção de novos atos".

Segundo Kamii (2001) o jogo pode ser considerado como:

A consequência de um conjunto linguístico que exerce dentro de um meio social; 2. Um conjunto de normas; e 3. Uma peça. No primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada conjuntura social. No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. O terceiro caso refere-se ao jogo enquanto objeto. O xadrez concretiza-se no tabuleiro e nas peças que são feitas de papelão, madeira, plástico, pedra e metais. O pião, confeccionado de madeira, casca de fruta ou plástico representa o objeto empregado na brincadeira de rodar pião (KAMII, 2001, p. 17).

Esses três aspectos citados por Kamii (2001) permitem uma compreensão do jogo, diferenciando seus significados em culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Segundo Kishimoto (2006) o jogo é descrito como:

Elemento da cultura. Huizinga analisa apenas os jogos produzidos pelo meio social, apontando as características: o prazer, o caráter não sérios, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço (KISHIMOTO, 2006, p. 23).

Portanto, o jogo é a atividade voluntária do ser humano, se está é imposta deixa de ser jogo. A presença de regras no jogo é também uma característica muito marcante, portanto existem regras implícitas e explícitas nos jogos.

Sabe-se que a educação por meio da ludicidade com os jogos tem-se tornado uma alternativa didática bastante pesquisada, podendo ser utilizada em sala de aula pelo professor que, pode incluir esse recurso em vários momentos da rotina de sua turma da Educação Infantil, seja para ensinar conceitos ou até mesmo para proporcionar prazer e divertir as crianças.

Para Diniz e Smole (2001) o jogo é elemento motivador no processo de ensino aprendizagem das crianças, isso porque funciona como:

Instrumentos poderosos para a estimulação da construção de esquemas de raciocínio lógico, por meio de sua ativação. O desafio proporcionado pelos jogos e brincadeiras mobiliza o indivíduo na busca de soluções ou de formas de adaptações às diversas situações problemas (DINIZ E SMOLE, 2001, p. 42).

Dessa forma, ao propor atividades em qualquer área de conhecimento do currículo pré-escolar o professor ao utilizar a ludicidade com o jogo, irá estimular os alunos a se envolverem com o seu conteúdo.

Seguindo este pressuposto, isso significa que cabe ao professor da Educação Infantil saber como o seu grupo concebe o conhecimento e trabalha o cognitivo, para que possam entender as regras e os desafios que o jogo propõe, assim as crianças agindo sobre o jogo poderá criar suas próprias estratégias para vencer os desafios da matemática e construir seu conhecimento.

Quando o professor tem intencionalidade em seu trabalho, ele poderá utilizar os diversos tipos de jogos a seu favor, dessa forma irá contribuir para o crescimento cognitivo de seus alunos e também com o desenvolvimento social deles através de situações de aprendizagens em que os alunos possam buscar as estratégias dos jogos.

Segundo Kamii (2000) o jogo não pode ser imposto às crianças, pois ele nasce do desejo do jogador, ele existe no ato, com o jogador agindo, sentindo e pensando, nesse sentido, os jogos são:

Formas de tentar equilíbrio, ao encontrá-los, se encontra a regra do brincar. A regra induz, conduz e organiza, ela pode também ser proposta pelos participantes ou acordada antes de começar a partida. O jogo e a brincadeira se desenvolvem em uma realidade isolada, separada cuidadosamente do resto do mundo e protegida por limites muito precisos no espaço e no tempo. No jogo e na brincadeira, o erro e o acerto ficam neutralizados, pode-se voltar a provar, e isso eleva enormemente o nível intelectual da criança. Eles são os caminhos para praticar o problema, o jogo e a brincadeira permitirão que a criança se expresse, simbolize e transforme o conflito para resolvê-lo (KAMII, 2000, p. 75).

Sendo assim, os jogos são recursos da ludicidade, caracterizados como integradores, pelo seu aspecto de novidade, por esse motivo são estratégias fundamentais para

despertar o interesse das crianças da Educação Infantil, isso porque à medida que jogam e brincam, elas vão se conhecendo melhor, construindo o seu mundo e construindo o seu conhecimento nas diversas áreas do currículo infantil.

Para tanto, esse tipo de jogo deve ser planejado pelo professor da pré-escola, que deseja favorecer um ambiente com possibilidades para a aquisição de habilidades motoras. A partir dos cinco anos, segundo Macedo (2000) as crianças começam a experimentar o terceiro tipo de jogo, denominado:

Jogo de regra, que começa aos cinco anos, mas se intensifica dos sete aos doze anos, seguindo pela vida toda. O jogo de regra é explicado por regras e combinados que são estabelecidos pelos jogadores durante o desenvolvimento do jogo (MACEDO, 2000, p. 26).

Os tipos de jogos como instrumentos de aprendizagem, devem ser utilizados nas salas da pré-escola, cada um com uma intenção, mas que com o aspecto lúdico promove prazer no ato de jogar.

Contudo, é concreta a sua importância para o desenvolvimento na infância, porque promove a interação e o desenvolvimento de habilidades que contribuem para as aprendizagens na infância. Os jogos contribuem de forma significativa para o desenvolvimento infantil, nos aspectos cognitivos, social e afetivo, isso porque as crianças são envolvidas em situações problemas e terão que buscar soluções por meio de sua percepção em relação às regras que o jogo propõe.

Segundo Almeida (2002) quando as crianças brincam com jogos desenvolvem-se o aspecto cognitivo, por que:

Ao participar do jogo com regras, as crianças precisam pensar sobre estratégias para resolver os problemas, dessa forma colocam todos os seus conhecimentos em relação. O jogo apesar de ser tarefa lúdica, contém regras, que são compartilhadas em comum acordo entre os jogadores (ALMEIDA, 2002, p. 30).

No contexto da pré-escola o aspecto cognitivo é relevante, não apenas ele, mas este se constitui essencial, pois envolve o desenvolvimento do pensamento do pensamento e consequentemente a aprendizagem. Dessa forma, a utilização do

A IMPOTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS COM CINCO ANOS

A ludicidade presente nos jogos, é um aspecto interessante às crianças em fase escolar, porque constitui um contexto de ideias que atrelada aos conceitos e conteúdo do currículo, favorece o desenvolvimento infantil.

Segundo Murcia (2005) a ludicidade praticada por meninos e meninas servem para:

Lazer, educação, diversão, folguedo e leveza. O jogo no universo da criança apresenta oposição adverso entre sentimentos de diversão e compromisso, coisa séria e felicidade, junta de satisfação, vontade ou apego (MURCIA, 2005, p.19).

Através de ações lúdicas os alunos podem se envolver em atividades de forma positiva, nesse sentido compreende-se a sua contribuição na evolução infantil, para a mediação dos conteúdos presentes nas atividades da rotina infantil.

Murcia (2005, p. 20) escreve também sobre a contribuição da linguagem do lúdico, mencionado o jogo que é "parte integrante do cotidiano infantil e que é um modelo de aprendizado comum e ajuda nas práticas intelectuais, motoras, sociais e morais". Sendo possível que, o lúdico presente nas atividades da rotina infantil, os alunos possam se desenvolver de forma integral.

Entende-se a partir de propostas, o aspecto lúdico esteja presente é possível propor aos alunos atividades dirigidas, aquelas que o docente tem a intenção de ensinar conteúdos e conceitos, ou atividades livres, que são atividades sem o direcionamento do professor, mas o lúdico está presente e garante o prazer no desenvolvimento dessa atividade.

Fortuna (2010) declara que a ludicidade evolui:

Encadeando as armações psicológicas completas (pensamentos, afetos e emoções) com as práticas sociáveis da criança. Na direção de proporcionar a relação que existe entre a ludicidade e o progresso psicomotor, indo ao encontro da teoria de Piaget a partir do jogo da pessoa, que possibilita a denominação dos jogos sob a ideia cognitiva, deixando claro que é a partir da maturidade e da comunicação fixa com o espaço (assimilando e acomodando) a partir das vivências sensoriais e físicas, que o fazer da criança acontece mais diferente (FORTUNA, 2010, p. 111).

Compreende-se que o lúdico tem enorme relevância para o desenvolvimento infantil, pois por meio dele é possível a aquisição de várias habilidades como as motoras, as criativas e as cognitivas, possibilitando a interação do aluno com o espaço e os parceiros e assim estabelecer ligações para aprender.

Com relação ao desenvolvimento infantil Smolka (2012) explica que a criança é um ser social e por isso:

Estar em constante relação com outras crianças e com os adultos, interagindo com suas capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. É na interação que ela é capaz de aprender com os colegas e com o meio, compreendendo assim o seu entorno, sendo influenciada e influenciando também o espaço ao qual está inserida (SMOLKA, 2012, p. 21).

Compreende-se que o desenvolvimento infantil se dá na relação da criança com o meio ao qual estar inserida, nesse espaço que muitas vezes constitui o espaço pré-escola ela estará o tempo todo envolvida em atividades com recursos diversos e materiais pedagógicos que vão incentivar o movimento e exploração para que possam aprender.

Nesse sentido, a criança no espaço pré-escolar conta com o apoio e interação dos adultos que possuem o papel de interagir e direcionar as crianças com intencionalidade para que o ambiente da sala de aula seja um ambiente motivador e favorecedor de conhecimento.

Deste modo, entende que o ambiente pré-escolar também favorece o aspecto social, este por sua vez é significativo, porque contribui para o desenvolvimento social na infância, constituindo assim um fator relevante para o seu desenvolvimento integra.

Com relação ao desenvolvimento social na infância Smolka (2012) escreve que ele possibilita a:

Interrelação e modos de comunicação, aspecto essencial na interação infantil, porque as crianças sentem-se seguras para manifestar o seu pensamento, aprendendo cada vez mais, nas vivências sociais, com a diversidade de colegas e educadores que possuem uma percepção e entendimento da vida em uma perspectiva diferente, pois está relacionado a cultura ao qual pertencem (SMOLKA, 2012, p. 22).

O desenvolvimento social é importante para acriança egressa na pré-escola, isso porque é por meio dele que as crianças irão se sentir seguras no espaço, é nesse lugar que as crianças podem interagir e tirar dessa interação aprendizagens de outras culturas ao qual estão se relacionando e aprendendo.

Nesse sentido, percebe-se que para se desenvolver, as crianças precisam se relacionar com outras crianças, estabelecendo vínculos, pois acredita-se que o desenvolvimento se dá na interação com o outro.

Segundo Wajskop (2007) a importância da ludicidade para a criança de 5 anos egressa na pré-escola é:

Fundamental para a evolução de sua identidade e autonomia. Porque possibilita a criança momentos relacionados a interação e a comunicação por meio de som, gestos que são desenvolvidos por meio dos jogos simbólicos, que contribui para o desenvolvimento da sua imaginação. Por meio da ludicidade com os jogos as crianças desenvolvem suas capacidades relevantes para o seu desenvolvimento integral (WAJSKOP, 2007, p. 31).

A ludicidade é importante para as crianças de cinco anos, é por meio dela que as crianças vão se tornando autônomas, capazes de cuidar seus pertences, de usar os ambientes diversos da pré-escola e se sentir seguras para desenvolver suas atividades, envolvendo os jogos que as encorajam a tomar decisões relacionadas a rotina na pré-escola.

Os tipos de ludicidade favorecem o desenvolvimento de vários aspectos que contribuem para o desenvolvimento infantil, porque a ludicidade está presente em todas as atividades propostas na pré-escola.

A ludicidade segundo Teixeira (2005) promove a expressão da criança que tem o brincar como:

Uma linguagem própria da infância. A ludicidade é a possibilidade de interagir e vivenciar momentos que permite a aprendizagem de valores da vida, para que se possa conviver em sociedade, ela colabora para a tomada de consciência da realidade por parte do sujeito e de deve estar presente no aspecto educativo, favorecendo assim o desenvolvimento da criança em fase escolar (TEIXEIRA,2005, p. 67).

Compreende-se que a ludicidade possui um campo amplo de possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem, facilita o ensino e consequentemente a evolução pessoal, social e cultural desde a infância até a vida adulta.

A reflexão sobre as possibilidades e tipos de ludicidade é relevante para os profissionais da educação no sentido de promover um ambiente em que a criança possa se expressar e construir conhecimentos.

A ludicidade é facilitadora da comunicação, pois envolve em suas atividades o prazer em desenvolver a tarefa, em buscar estratégias para a resolução das situações problemas e principalmente em explorar o espaço para compreender o mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a elaboração do presente trabalho percebeu-se que o ambiente pré-escolar tem como objetivo contribuir com a evolução dos alunos de cinco anos, desse modo em seu contexto é possível observar diversos materiais que são essenciais para o ensino e a aprendizagem infantil, assim a ludicidade com os jogos são elementos essenciais que deve estar presente na Educação Infantil devido a sua contribuição para a aquisição de habilidades na infância.

Desta forma foi possível compreender o contexto da ludicidade e sua importância nas práticas da Educação Infantil, pelo seu aspecto prazeroso que envolve as crianças de cinco anos de idade nas atividades que são proporcionadas na pré-escola.

Ressalta-se ainda que, o conceito dos jogos deve ser entendido pelo professor da pré-escola como recurso lúdico, nesse sentido, ele visa a possibilidade do prazer em desenvolver as atividades e a aprendizagem significativa no sentido de que as crianças se envolvem nas atividades propostas pelo professor.

Portanto, a ludicidade é de grande importância para o desenvolvimento dos alunos de cinco anos, porque une a vontade aprender e o prazer ao se realizar uma atividade pedagógica. Dessa forma, o ensino utilizando os jogos permitem aos professores criarem ambientes estimuladores, que possibilitam o desenvolvimento das crianças. Faz-se necessário mencionar ainda que, a atividade lúdica passa a ter significado quando o professor proporciona um trabalho coletivo, de cooperação, dando oportunidades as crianças da Educação Infantil, de participarem ativamente do processo de ensino aprendizagem de modo a trocar experiência com os demais colegas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. Jogos divertidos e brinquedos criativos. Petrópolis: Vozes, 2002.

BROUGERE, G. Jogo e educação. São Paulo: Artes Médicas, 1998.

DINIZ, M. I. Resolução de problemas e comunicação. In: Smole. K. S. Ler e escrever problemas. Habilidades básicas para aprender matemática. São Paulo: Artmed, 2001.

FORTUNA, T. R. Brincar, viver e aprender: educação e ludicidade no hospital. São Paulo, Cortez, 2010.

FRANÇA, G. W. O papel do jogo na educação de crianças. São Paulo: FDE, 2000.

GOMES, C. L. Dicionário crítico de lazer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KAMII, C. Jogo em grupo. São Paulo: Artmed, 2001.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, SP: Cortez, 2006.

MACEDO, L. De. Aprender com jogos e situações problemas. Porto Alegre: Artemed, 2000.

MARCELLINO, N. C. Pedagogia da animação. Campinas: São Paulo: Papirus, 2007.

MURCIA, J. A. M. Aprendizagem através de jogos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. De acordo com a ABNT. São Paulo: Cortez, 2002.

SMOLKA. A. L. A criança e seu desenvolvimento. São Paulo: Cortez, 2012.

TEIXEIRA, C. E. J. A ludicidade na escola. São Paulo Loyola, 2005.

WAJSKOP, G. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 2007.