

## A LUDICIDADE COMO PRESSUPOSTO METODOLÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

### PLAYFULNESS AS A METHODOLOGICAL ASSUMPTION IN THE TEACHING- LEARNING PROCESS

Maiura dos Santos Barbieri<sup>1</sup>

Cristiane Montagner Pires<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente trabalho de conclusão de curso tem a pretensão de oferecer subsídios para a melhor compreensão sobre o processo de formação em relação ao lúdico em sala de aula como parte integrante da vida de cada criança. O lúdico é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira, a criança se equilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reivindicar a realidade. A metodologia utilizada para construção deste artigo científico foi qualitativa, tendo como método, a pesquisa participante e, teve como instrumentos de coleta de dados observações participantes, um questionário com a professora regente da turma e um diário de campo, onde foram realizadas anotações sobre as observações no contexto escolar. De acordo com os dados obtidos e com o registro das observações do trabalho desenvolvido nesta turma de alunos, foi possível verificar que os jogos e brincadeiras têm um papel importante para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Os jogos e brincadeiras simbolizam as mais diversas vivências do dia a dia, obtendo avanços positivos na maneira de relacionar-se com o outro e consigo mesma. Portanto, através de atividades lúdicas, os alunos aprendem de forma prazerosa e espontânea, aguçando sua criatividade, proporcionando assim o desenvolvimento de suas capacidades afetivas, cognitivas e sociais, no qual, irá favorecer seu desenvolvimento integral nesse período da infância.

313

**Palavras-chave:** Criança. Lúdico. Aprendizagem.

**ABSTRACT:** This course conclusion work intends to offer subsidies for a better understanding of the training process in relation to play in the classroom as an integral part of each child's life. The ludic is essential to the physical, emotional and intellectual health of the human being. Playing is serious business, because in play, the child balances himself, recycles his emotions and satisfies his need to know and claim reality. The methodology used for the construction of this scientific article was qualitative, having as a method, the participative research and, as instruments of data collection, participant observations, a questionnaire with the regent teacher of the class and a field diary, where notes were taken. on observations in the school context. According to the data obtained and the recording of the observations of the work developed in this group of students, it was possible to verify that games and games have an important role for the development and learning of children. Games and games symbolize the most diverse day-to-day experiences, achieving positive advances in the way of relating to others and to oneself. Therefore, through playful activities, students learn in a pleasant and spontaneous way, sharpening their creativity, thus providing the development of their affective, cognitive and social capacities, which will favor their integral development in this period of childhood.

**Keywords:** Child. Ludic. Learning.

<sup>1</sup>Pós- Graduação em Educação Infantil pelo Centro Universitário Barão de Mauá. Pós- Graduação em Educação Especial e Inclusiva pela Faculdade de Educação São Luís. E-mail: maiura.barbieri@yahoo.com

<sup>2</sup> Pós-Graduação em Educação Infantil - Faculdade de Educação São Luis. Pedagogia - Faculdade Única de Ipatinga - Graduação em História - UNIFRA. cristiane.pires2009@hotmail.com.

## INTRODUÇÃO

No presente trabalho, irei abordar o tema: A ludicidade como pressuposto metodológico no processo de ensino aprendizagem.

A escolha dessa temática surge da necessidade que sinto em relação à metodologia lúdica para o ensino, alicerçada no construtivismo. Buscarei por meio deste estudo, enriquecer meus conhecimentos, com a finalidade de pesquisar em autores os pressupostos acerca da ludicidade no processo de aprendizagem.

Este trabalho foi realizado por uma pesquisa qualitativa, tendo como método de investigação a pesquisa participante. O contexto em que ocorreu o estudo, foi a educação infantil, sendo que os sujeitos da pesquisa foram a professora regente e as crianças da turma, na qual, foi realizado o estágio de educação infantil. Os instrumentos de coleta de dados foram a observação participante e um questionário respondido pela professora. Os dados foram coletados durante o período de estágio supervisionado, que teve início no dia 13 de maio de 2013 e término no dia 14 de junho de 2013.

A pesquisa teve como embasamento teórico os seguintes autores, Vigotsky (1989), Cunha (2004, 2005), Silveira (1998) e Piaget (1972). A partir deles, entendo que se faz necessário na Escola, construir uma proposta lúdica para a alfabetização, utilizando-se de materiais concretos, fazendo com que o aluno construa seu pensamento levando sempre em conta o momento de aprender de cada criança.

A metodologia lúdica surge como uma proposta para ser utilizada pelo professor que deseja inovar suas aulas, proporcionando nos processos de ensino e de aprendizagem para as crianças da Educação Infantil e dos Anos Iniciais mais liberdade de ações, mais participação no aprender e oportunizando atividades do interesse da criança de quatro a cinco anos, quando iniciam sua escolarização obrigatória, conforme legislação vigente no país.

O processo de ensinar deve partir essencialmente do que a criança gosta de fazer, que é brincar. A ludicidade em sala de aula, certamente não é perda de tempo e sim um ganho em aprendizagem, pois deverá atingir objetivos de acordo com o currículo escolar e com o Plano Político e Pedagógico da Escola.

A ludicidade está presente na vida de todo ser humano em todas as fases e mais especificamente na infância, conforme a legislação vigente, pois é o período em que a criança está cheia-

de energia, muita curiosidade e sempre disposta a mostrar o que sabe, com suas experiências do cotidiano e apresentando disposição para novos conhecimentos, por meio de vivências.

## METODOLOGIA

A abordagem metodológica do estudo é qualitativa. Segundo Chizzotti (2003), esta abordagem tem como perspectiva considerar o local em que o pesquisador está inserido como uma fonte direta de dados, pois objetiva esclarecer, interpretar e diagnosticar o fenômeno estudado e observado.

O método de pesquisa utilizado, foi a pesquisa participante, embasada em Brandão (2007) que afirma, que este tipo de pesquisa tem como primeiro momento, a ida até a escola com o intuito de observar a realidade pedagógica que está acontecendo. A observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, sendo por isso importante para o envolvimento do pesquisador na situação que está sendo estudada.

A pesquisa participante tende a ser concebida como um instrumento, um método de ação científica ou um momento de um trabalho popular de dimensão pedagógica e política, quase sempre mais amplo e de maior continuidade do que a própria pesquisa. A pesquisa participante deve ser pensada como um momento dinâmico de um processo de ação social comunitária. Ela se insere no fluxo desta ação e deve ser exercida como algo integrado e, também, dinâmico. (BRANDÃO, 2007, p. 53-54)

Um dos instrumentos utilizados para a coleta de dados foi o diário de campo, no qual os fatos observados foram registrados, o diário foi produzido através de anotações observadas a partir das vivências com os alunos durante a realização do estágio, as falas de cada um, suas culturas, seus modos de se relacionar com os colegas, as atividades propostas pela professora regente, os conteúdos e também do modo com que ela ministrava suas aulas demonstrando dedicação e carinho para com seus alunos, procurando sempre utilizar-se de jogos e brincadeiras durante as aulas.

Para Lewgoy e Arruda (2004, p. 123-124),

O diário consiste em um instrumento capaz de possibilitar “o exercício acadêmico na busca da identidade profissional” à medida que, através de aproximações sucessivas e críticas, pode-se realizar uma “reflexão da ação profissional cotidiana, revendo seus limites e desafios”. É um documento que apresenta tanto um “caráter descritivo-analítico”, como também um caráter “investigativo e de sínteses cada vez mais provisórias e reflexivas”, ou seja, consiste em uma fonte inesgotável de construção, desconstrução e reconstrução do conhecimento profissional e do agir através de registros quantitativos e qualitativos.

O período de construção do diário se deu através dos registros diários durante o período de estágio. A construção desse diário aconteceu no sentido de, através das anotações, compreender como se dava a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula verificando se os mesmos

eram capazes de desenvolver potencialidades nos alunos, como, a criatividade, a memória, o raciocínio lógico, entre outras, as quais auxiliam na construção do conhecimento, na socialização, na interação e na integração.

O outro instrumento de coleta de dados foi um questionário de perguntas abertas, o qual, foi respondido pela professora responsável pela turma. Neste questionário, a professora pode fazer suas próprias observações, elencando suas vivências e compreensões sobre o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Este questionário buscou coletar informações sobre a metodologia de trabalho da professora e a forma como ela dinamizava jogos e brincadeiras em suas práticas pedagógicas diárias.

Através desses instrumentos foi possível analisar a relevância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento integral das crianças, salientando o quanto é importante trabalhar com essa estratégia metodológica para a aprendizagem das crianças.

## REVISÃO DE LITERATURA

### A ludicidade na alfabetização

A ludicidade está presente em todas as fases de nossa vida, mais especificadamente na infância, pois nessa fase se pressupõe uma necessidade particular, em relação às fantasias, desejos e imaginação dos seres humanos, sendo que, por meio da brincadeira, as crianças enfrentam a vida em um mundo de faz-de-conta, relacionando a fantasia com a realidade. Porém, se sabe que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade” (SILVEIRA, 1998, p.15).

A palavra lúdica vem do latim “ludus” e significa brincar. De acordo com Santos (1997, p. 9), no brincar estão incluídos os jogos, divertimentos, brincadeiras e brinquedos. Com o brincar, as crianças demonstram seus sentimentos e aprendem a se desenvolver de forma integral, ao brincar, elas não têm medo de errar. Para Silveira (1998, p.15), “o aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, favorecendo os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”.

O lúdico é uma forma ideal de estimular as crianças (alunos) às atividades, à auto-expressão, pois facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural, se desenvolvendo assim de forma integral.

Nossas crianças de hoje quase não têm tempo de brincar, estão perdendo esta oportunidade de crescer; umas porque precisam ajudar a trabalhar, cuidar dos irmãos menores, outras porque os pais colocam em vários afazeres na rotina da criança, como aulas de inglês, de judô, além das responsabilidades com a escola. Dentro da escola, há também os programas de ensino,

com conteúdos e objetivos a serem atingidos que muitas vezes não são trabalhados de forma lúdica.

O espaço para brincar também diminuiu, antes tinham a rua, os pátios grandes, hoje na rua não dá, os pátios grandes não existem mais. O espaço que resta é dentro de casa, o pátio da escola e, às vezes, o pátio de casa ou do condomínio. Por este motivo, é considerado relevante a maior exploração da ludicidade na escola, em que a criança pode interagir com outras crianças e com diferentes objetos. Brincadeiras estas, que podem ser dentro da sala de aula, transformando este espaço em um ambiente lúdico que possibilite o aproveitamento de materiais diversos que viram brinquedos. E no pátio da escola poderão predominar atividades físicas (correr, saltar, arremessar...).

“Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir no futuro para a eficiência e o equilíbrio do adulto” (CUNHA, 2005, p. 11).

Toda criança possui seu modo de expressar-se, por desenhos, rabiscos, escritas, atos ou ações (corretas ou não) que demonstram suas vontades, desejos, emoções enfim, a maneira como estão se sentindo, o que gostariam de fazer ou de estar. Na brincadeira, jogo ou qualquer atividade de que proporcione a ela prazer, fará com que a mesma se desiniba.

317

O brincar é a forma mais natural de uma criança agir e expressar-se; [...]. Através do brinquedo ela estabelece contato com o mundo ao seu redor e se apropria dele dentro dos limites de suas possibilidades: explora, descobre, transforma, exercita suas capacidades e constrói seu conhecimento (CUNHA, 2004, p.12).

Dessa forma, a criança com a brincadeira e o jogo, expressa-se de tal forma que contribui ao seu conhecimento e que com os atos realizados durante a execução da atividade possa libertar inúmeras emoções, ações e aprendizagens que estavam ocultas em seu interior. Segundo Cunha (2004), é por meio do brincar que a criança age e se expressa naturalmente, e essa espontaneidade, sem expectativas de desempenho é mais preservada, o medo de errar, que tanto inibe as iniciativas é neutralizado colaborando, assim, para a saúde emocional da criança. Brincar é uma atividade muito mais séria do que parece, é livre e sua motivação é intrínseca, vem do interesse pela atividade em si, é uma expressão interior.

Muitos ainda pensam que o brincar na escola é para a Educação Infantil e que os demais Anos do Ensino Fundamental não podem brincar, exceto na hora do recreio ou matar tempo quando faltam alguns minutos para terminar a aula. Brincar é importante e o professor deve propiciar situações lúdicas para a criança brincar. Ao brincar ela estará se comunicando com o

mundo e neste momento o professor observa como ela se expressa, como age e reage, diante das dificuldades, das regras do jogo e diante dos colegas.

A atividade lúdica é muito importante no processo de socialização. É primordial que o brincar, o jogo, o lazer, o prazer marquem um encontro com a criança na aprendizagem. A brincadeira pode ser entendida como um diálogo simbólico entre a criança e a realidade em que está inserida. (VYGOTSKI, 1986, p.112).

A ludicidade nos últimos anos vem conquistando espaço fundamental na aprendizagem dos alunos, pois por meio da brincadeira em sala de aula ou fora dela os professores constroem relações e conhecimentos a respeito do mundo onde estão inseridos.

Para Cunha, o brincar é;

[...] oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa e confere suas habilidades. O brincar estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção (2005, p.11).

O brincar estimula o raciocínio lógico e a atenção nas orientações do professor. A maioria das crianças antes ou durante uma brincadeira criam o que pode ou não acontecer na brincadeira (suas regras ou normas), por isso toda a brincadeira tem regras.

Ao brincar a criança desperta espontaneamente sua imaginação, desenvolve sua criatividade, inteligência, auxilia no processo da socialização e também a motricidade. Segundo Cunha (2005), o brincar e as brincadeiras estimulam a linguagem interna e o aumento de vocabulário, aprende a conviver ganhando ou perdendo. Desenvolver a linguagem oral ou verbal na criança faz com que ela possa através de seus atos e ações transmitir seus pensamentos e ou desenvolver seu aprendizado. Cunha (2004, p.15) ressalta que: “para fixação da aprendizagem, a linguagem é um elemento importante”.

Com toda a certeza a linguagem é essencial à comunicação dos seres humanos, pois é por intermédio dela que o indivíduo se expressa e pode se relacionar para o aperfeiçoamento e construção de seu conhecimento.

Para Almeida (1998, p.37), “o brincar faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação.”

Existem inúmeras atividades que estimulam o exercício da linguagem na criança, pois para ela realizar algumas brincadeiras é necessário que a mesma se comunique, com palavras, gestos, desenhos e dramatizações. Cunha (2004, p.15) diz que “o brincar é a maneira mais natural para uma criança exercitar seu pensamento e sua linguagem”.

O modo como a criança interage no grupo deve ser observado como uma forma de constatar seus medos e dificuldades, inclusive escolares. Também de buscar maneiras para contribuir com possíveis soluções diante destas limitações, por meio de atividades lúdicas que proporcionam o prazer da ação a ser executada, mas que ao mesmo tempo tragam em seus objetivos pedagógicos, contribuição para o desenvolvimento cognitivo e afetivo.

[...] no brincar as crianças vão se construindo como agentes de suas experiências social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação nas brincadeiras (BORBA, 2006, p.41).

Com o brincar as crianças demonstram seus sentimentos e aprendem a se desenvolver de forma integral. Quando as crianças estão brincando, elas não têm medo de errar, pois o brinquedo irá estimular a curiosidade e a vontade de participar que é o principal veículo da atividade lúdica.

Por meio das atividades lúdicas é possível promover valores como: socialização, o fortalecimento das relações de afeto e companheirismo. O brinquedo em sala de aula tem duas funções: lúdica e educativa. Lúdica porque proporciona diversão, prazer; educativo porque ensina alguma coisa quando completa seu saber, seus conhecimentos.

O brinquedo que sempre agrada a criança, na função educativa materializa-se num tabu- 319  
leiro, onde exige que a criança saiba regras, números e operações matemáticas; brinquedos de quebra-cabeça, onde exigem noções de encaixe, tamanho, forma e cores; brinquedos de montar e desmontar, onde desenvolvem raciocínio, coordenação motora; parlendas para desenvolvimento da linguagem; músicas e danças que envolvem coordenação motora, memória. Assim o brinquedo transporta-se para o ensino e aprendizagem proporcionando conhecimento, comunicação, socialização, criatividade, criticidade e a iniciativa em criar regras para seu brinquedo ou jogo.

Dewey *Apud* Almeida (1995, p.19) aponta que “o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança”. Com essa citação o autor diz que, a criança precisa viver a magia de ser criança, ela necessita olhar, tocar, sentir, envolvendo-se assim em seus próprios entendimentos e descobertas na infância, construindo aprendizagens concretas, utilizando em todos os momentos, materiais manipulativos.

Para Piaget (1975), os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a oportunidade de manipular

a sua reinvenção e recriação, o que já exige sua adaptação mais completa. Esta adaptação só acontece a partir do momento em que ela evolui internamente, transformando as atividades lúdicas, que é o concreto de seu dia a dia, em linguagem escrita que é o seu abstrato.

Os jogos são maneiras espontâneas das crianças interagirem entre si, não devem ser usados para passar tempo ou simplesmente ocupar o tempo da criança, mas devem ser utilizados como forma educativa, promovendo o indivíduo, relacionando-o com o meio em que vive, formando um cidadão crítico, autônomo, participativo capaz de realizar transformações sociais.

Para a criança, é muito importante que ela brinque com outra criança e/ou adulto, pois assim irão construir conhecimento. Para Friedmann (1996), “[...] através da experiência social, a criança tem acesso à cultura, aos valores e aos conhecimentos historicamente criados pelos homens” (p. 64).

Através da brincadeira ou jogo com outra pessoa a criança irá relacionar-se melhor, respeitar as outras pessoas, aceitar regras e também irá aprender coisas novas. Segundo (FRIEDMANN, 1996, p.17)

É nas interações estabelecidas com outras pessoas que o jogo acontece e assume características únicas. Durante essas trocas, a criança tem a oportunidade de assumir diversos papéis, experimentar, se colocar no lugar do outro, realizar ações mais ou menos prazerosas e expressar-se.

É com essas interações, com os colegas da mesma faixa etária, que mais acontece a aprendizagem, quando cada um assume um papel diferente, tem oportunidade de se colocar no lugar do outro e sentir sensações diversas, através de atividades diversas, por exemplo, as sensorio-motoras.

O jogo auxilia no processo de ensino e aprendizagem, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, no desenvolvimento de habilidades do pensamento, imaginação e criatividade. Brincando e jogando, a criança desenvolve valores, relações, afetividade, inteligência e podem se tornar um sujeito crítico, criativo, autônomo e participativo.

Baseado no pensamento de Almeida (1998), julgamos que os jogos são importantes, diante do desenvolvimento lógico, afetivo, uma vez que passam a ser mais cooperativo e também pelo nível de maturação do sistema neurológico, passando a ter condições de coordenar, discriminar e perceber formas, espaços e detalhes visuais e/ou auditivos.

A criança quando chega à escola, traz consigo uma bagagem cultural, que deve ser valorizada, aprimorada e utilizada como ponto de partida. Sabemos que a criança adquiriu esse conhecimento por meio de brincadeiras e jogos. A escola deve oportunizar a ela um ambiente agradável, acolhedor e prazeroso para aquisição do conhecimento de maneira lúdica.

A ludicidade no processo de aprendizagem está longe de ser um passatempo ou simplesmente jogo ou brincadeira, ela tem um significado. O jogo, a brincadeira em sala de aula, despertam o interesse do aluno e os direcionam para o conhecimento.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir das observações realizadas e do questionário respondido pela professora regente da turma, foi possível constatar que ela propõe atividades de acordo com a realidade das crianças e com o conteúdo que está sendo trabalhado no momento. Segundo a professora, a utilização de jogos e brincadeiras nas aulas, proporciona maior interesse dos alunos, podendo auxiliar o professor se os mesmos estiverem de acordo com os conteúdos. É importante que o professor reconheça que o lúdico pode se configurar em uma ferramenta pedagógica auxiliar ao trabalho proposto, colaborando para que a aula aconteça de forma dinâmica, criativa e alegre.

No questionário desenvolvido, a professora ao falar sobre sua metodologia de trabalho e como organiza o trabalho com as crianças, respondeu que “sua metodologia é bem diversificada, utilizando técnicas que permitam a construção do conhecimento, com conteúdos e atividades de acordo com o meio cultural dos alunos, reconhecendo a existência de outras realidades” (PROFESSORA REGENTE, 2013). Também salientou que organiza seu trabalho sempre partindo do interesse das crianças, preocupando-se com o desenvolvimento das potencialidades motora, inte-  
lectuais, emocionais e sociais.

321

A professora regente (2012) quando questionada sobre a maneira de como organiza as brincadeiras, se participa e interage juntamente com seus alunos, respondeu que “sempre são organizadas com muito carinho, pois são através delas que ocorre a aprendizagem dos alunos”. Assim, ela relatou que “imagina, elabora e coloca em prática seus conhecimentos participando sempre de todas as brincadeiras, pois entende que, dessa forma torna-se capaz de conhecer melhor seus alunos e também o modo como deve avaliá-los”. (PROFESSORA REGENTE, 2013)

Santos (1997) faz referência a isso quando diz que “o lúdico deve ser trazido para a sala de aula com o intuito de aprimorar a aprendizagem do aluno, oferecendo criatividade e dinamicidade nas aulas.” Para tanto, não basta apenas oportunizar aos alunos o desenvolvimento de atividades lúdicas, mas participar junto deles, inserindo-se também nessas práticas, seja na figura de mediador, seja como espectador.

Na questão que tratava sobre o que considera mais importante nesse tempo que está em contato com os alunos, a professora regente (2012) relatou que acredita ser de fundamental importância, o desenvolvimento do senso crítico nos alunos em relação à sociedade em que vivem,

ao mundo em geral e ao próprio eu. Por conta disso, busca desenvolver atividades lúdicas que envolvem o pensar, o refletir, o criticar. Acredita-se que práticas como estas adquirem um significado importante na infância, pois este é o momento em que muitas das características da personalidade se constituem.

A professora afirmou, portanto, que a vantagem principal de se trabalhar com atividades práticas é que as aulas se tornam prazerosas e os alunos ficam entusiasmados em participar. Criam-se situações em que o aprendizado ocorre de forma natural.

Com esses dados, percebeu-se a importância de se trabalhar com diversificadas atividades lúdicas no contexto escolar, de modo que o aluno possa desenvolver espontaneamente suas potencialidades, construindo novos saberes a partir de conhecimentos prévios sobre os conteúdos a serem desenvolvidos. Outro ponto relevante, a de cooperação e comprometimento dos alunos ao realizarem atividades recreativas que envolvam ludicidade, pois ficam absorvidos nas tarefas e ajudam uns aos outros, realizando com êxito o que é proposto pelo educador, aprendendo de maneira divertida e prazerosa.

Através das observações realizadas e registradas em um diário, assim como da participação e do desenvolvimento dos jogos e brincadeiras propostos à turma, pode-se perceber que os jogos e brincadeiras tornam os alunos sujeitos ativos de seu próprio processo de construção do conhecimento. Os jogos oportunizam a discussão sobre as formas de organização do grupo, as regras que farão parte da atividade e as maneiras de resolver conflitos que surgem entre os membros da brincadeira. Com isso, os alunos desenvolvem-se de forma autônoma e sem a constante interferência do professor.

Através deste trabalho pode-se constatar que o uso de jogos e brincadeiras na educação infantil torna-se imprescindível, pois colaboraram no desenvolvimento da socialização e da aprendizagem das crianças. Assim, buscou-se esclarecer como a ação pedagógica se torna evidente quando se trata do uso dos recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste Trabalho de Conclusão de Curso procurei me deter a reflexões sobre a importância da ludicidade como pressuposto metodológico ao processo de ensino aprendizagem.

A palavra lúdica vem do latim (*ludus*) e significa brincar e quando falo em ludicidade e lúdico me refiro às brincadeiras, jogos, divertimentos, brinquedos e qualquer outra atividade que proporcione ao aluno ambiente agradável e estimulador, ou seja, um ambiente onde o aluno se sinta motivado a participar e expor suas ideias.

A ludicidade é muito importante para o desenvolvimento das aulas, pois por meio das atividades lúdicas, há maior desenvolvimento social, cognitivo e mais entrosamento entre colega, aluno, professor e conseqüentemente melhor construção do conhecimento.

Penso que trabalhar de maneira lúdica, implica para o professor, tempo e recursos, pois, ele irá pesquisar novas metodologias que contemplam os objetivos a serem atingidos, para trabalhar determinado conteúdo e após planejar atividades que atinjam os propósitos a serem desenvolvidos em cada aula, nunca esquecendo que este planejamento deverá ser flexível, atendendo ao interesse do aluno. Constatei que aulas mais lúdicas promovem um maior rendimento e fazem com que as crianças aprendam de forma mais prazerosa, vivenciando o concreto, manipulando objetos diversos para formular o seu aprendizado.

Ao adotar a metodologia lúdica, devemos oferecer aulas atrativas para nosso aluno, estimulando-o para uma aprendizagem significativa. Além disso, um ambiente colorido torna a sala de aula muito mais alegre, fazendo com que o aluno sinta prazer em estar neste lugar. A ludicidade proporciona momentos de diversão, prazer e principalmente aprendizado. Para que haja uma aprendizagem significativa, todo jogo, brinquedo e brincadeira devem conter regras e conteúdos pedagógicos, que tornam a brincadeira além de prazerosa, válida no sentido programático. Mas, as crianças também devem brincar por brincar.

323

O professor deve ter conhecimento teórico e prático, ser criativo, autônomo, reflexivo, crítico e trabalhar sempre de forma interdisciplinar. Ao trabalhar com a metodologia lúdica, o professor deve apresentar boa relação com o aluno, buscando sempre um processo dinâmico, compartilhador de informações, para que ambos consigam transformar a realidade e construir conhecimentos. Com essa relação serão desenvolvidas potencialidades emocionais e intelectuais.

A construção do conhecimento possibilita no aluno novos saberes edificados de diversas maneiras. Cada vez mais o profissional que realiza esse trabalho, deve inovar para que os alunos sintam prazer e vontade de realizar as atividades propostas, sendo que devem ser elaboradas com base sólida de autores e materiais que instiguem e estimulem a curiosidade de saber. Concluo ressaltando que aprendizagem e ludicidade são ações interligadas e que não podem existir isoladas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**. Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 8 ed. 1998.

BORBA, Ângela Meyer, o brincar como um modo ser e estar no mundo (p.33 - 46). In.: BRASIL, Ministério da Educação, **Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a inclusão das crianças de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. São Paulo: Cortez. 2003.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, Linguagem e Alfabetização**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis: Vozes, 2005.

FRIEDEMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

PIAGET, Jean. **Formação no símbolo da criança**. Rio de Janeiro: Zahar. 2ª Ed. 1975.

SANTOS, Santa Maria Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVEIRA, Maria Joane Martins da (org.). Caderno Didático do Laboratório de Metodologia. **O ensino e o lúdico**. - Santa Maria: Gráfica Multipress, 1998.

VYGOTSKY, S.; LEONTIEV, A.N.; L. R. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7. ed. São Paulo: Ícone, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2010.