

JARLIENE PATRICIO DA CRUZ
JOELMA CAMPOS RODRIGUES PONTES
SIBELE DAS DORES FERREIRA AIRES



1.^a EDIÇÃO

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ISBN- 978-65-84809-94-9

SÃO PAULO - 2023

JARLIENE PATRICIO DA CRUZ
JOELMA CAMPOS RODRIGUES PONTES
SIBELE DAS DORES FERREIRA AIRES



1.^a EDIÇÃO

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ISBN - 978-65-84809-94-9

SÃO PAULO - 2023

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ISBN- 978-65-84809-94-9



Autores

Jarliene Patricio da Cruz
Joelma Campos Rodrigues Pontes
Sibele das Dores Ferreira Aires

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1.^a edição

SÃO PAULO
EDITORA ARCHE
2023

Copyright © dos autores e das autoras.

Todos os direitos garantidos. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado. Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons Internacional (CC BY- NC 4.0).



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

C9571 Cruz, Jarliene Patricio da.
O lúdico na educação infantil / Jarliene Patricio da Cruz, Joelma Campos Rodrigues Pontes, Sibeles das Dores Ferreira Aires. – São Paulo, SP: Arche, 2023.
60 p. ; il. : 14 x 21 cm

Inclui bibliografia
ISBN 978-65-84809-94-9

1. Educação infantil. 2. Prática de ensino. 3. Professores – Formação. I. Pontes, Joelma Campos Rodrigues. II. Aires, Sibeles das Dores Ferreira. III. Título.

CDD 371.3

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

1ª Edição- *Copyright*© 2023 dos autores.

Direito de edição reservado à Revista REASE.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do (s) seu(s) respectivo (s) autor (es).

As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referenciais bibliográficos são prerrogativas de cada autor (es).

EQUIPE DE EDITORES

EDITORA- CHEFE

Dra. Patrícia Ribeiro, Universidade de Coimbra- Portugal

CONSELHO EDITORIAL

Me. Andrea Almeida Zamorano, SPSIG

Me. Victorino Correia Kinhama, Instituto Superior Politécnico do Cuanza-Sul, Angola

Esp. Ana Cláudia Néri Bastos, PUCRS

Dr. Alfredo Oliveira Neto, UERJ, RJ

PhD. Diogo Vianna, IEPA

Dr. José Fajardo, Fundação Getúlio Vargas

PhD. Jussara C. dos Santos, Universidade do Minho

Dra. María V. Albaronedo, Universidad Nacional del Comahue, Argentina

Dra. Uaiana Prates, Universidade de Lisboa, Portugal

Dr. José Benedito R. da Silva, UFSCar, SP

PhD. Pablo Guadarrama González, Universidad Central de Las Villas, Cuba

Dra. Maritza Montero, Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Sandra Moitinho, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Eduardo José Santos, Universidade Federal do Ceará,

Dra. Maria do Socorro Bispo, Instituto Federal do Paraná, IFPR

Cristian Melo, MEC

Dra. Bartira B. Barros, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Roberto S. Marcel- UFBA

Dra. Francisne de Souza, Universidade de Aveiro-Portugal

Dr. Paulo de Andrada Bittencourt – MEC

PhD. Aparecida Ribeiro, UFG

Dra. Maria de Sandes Braga, UFTM

Revista REASE chancelada pela Editora Arche.

São Paulo- SP

Telefone: +55 (11) 94920-0020

<https://periodicorease.pro.br>

contato@periodicorease.pro.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores se responsabilizam publicamente pelo conteúdo desta obra, garantindo que o mesmo é de autoria própria, assumindo integral responsabilidade diante de terceiros, quer de natureza moral ou patrimonial, em razão de seu conteúdo, declarando que o trabalho é original, livre de plágio acadêmico e que não infringe quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros. Os autores declaram não haver qualquer interesse comercial ou irregularidade que comprometa a integridade desta obra.

APRESENTAÇÃO

Este livro tenta resgatar o lúdico como processo de ensino tentando mostrar que trabalhar com o lúdico em sala de aula não descuida da seriedade e importância do conteúdo programado que deve ser apresentado à criança desde o primeiro momento. na escola , ao contrário, é apenas uma forma de se divertir mais procurando informações, mas sem descaracterizar a busca por informações.

O mundo infantil é dominado por jogos, brinquedos e brincadeiras, que estão presentes na vida de uma pessoa desde cedo. As atividades lúdicas são, portanto, essenciais para o desenvolvimento e aquisição do conhecimento, pois tais atividades proporcionam à criança a oportunidade de desenvolver percepções, imaginação, fantasia e emoções.

O lúdico promete à criança momentos de encontro consigo e com os outros, momentos de imaginação e realidade, momentos de reenquadramento e percepção, momentos de conhecimento de si e dos outros, onde nascem relações sociais e interativas, enfim, momentos de vida.

As autoras.



Figura 1. Crianças pequenas brincando em um berçário

Fonte: <https://www.google.com>

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	13
O Lúdico	17
O Lúdico e a aprendizagem infantil	21
CAPÍTULO 2	27
CAPÍTULO 3	37
CONCLUSÃO	44
REFERÊNCIAS	49
ÍNDICE REMISSIVO	54

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

O livro aqui apresentado tem por base o lúdico na educação infantil e objetiva oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na educação infantil, observando que no brincar da criança é possível favorecer a aprendizagem de uma forma natural. O mesmo visa ainda despertar no professor de educação infantil o desejo e a intencionalidade, objetivos e consciência clara de que suas ações em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil não estão apenas ligadas a conceitos, mas as práticas lúdicas vividas dia a dia com seus alunos.

As brincadeiras auxiliam as crianças no desenvolvimento da atenção, memória, concentração, além da compreensão de regras e papéis sociais. Assim, consideramos importante a discussão do papel das escolas de educação infantil frente às necessidades e possibilidades da criança.

A importância de abordarmos este tema, é que na

realidade, as brincadeiras das crianças deveriam ser consideradas, tendo em vista que auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem, e se queremos entender o universo infantil precisamos entender suas brincadeiras.

O lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, até porque elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos e onde o faz de conta e realidade se mistura, e quando isso acontece ocorre o estímulo do pensamento, da concentração, do desenvolvimento social, pessoal e cultural, visando, assim, facilitar o processo de construção do conhecimento.

A partir desse estudo será possível destacar o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. E nesse contexto o que se pode observar é que a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o seu próprio mundo.

CAPÍTULO 1

O LÚDICO: A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL



Figura 2. Silhueta, crianças, brincando, esportes
Fonte: <https://www.google.com>

O LÚDICO: A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil é uma das etapas mais importantes na vida de uma criança, pois desde os primeiros anos de vida, ela começa a construir sua identidade. Nesta fase, o educador deve criar as condições de aprendizagem necessárias ao desenvolvimento psicossocial da criança, incluindo atividades lúdicas.



Figura 3. Lúdico e aprendizagem
Fonte: <https://petpedagogia.ufba.br>

O trabalho com o Lúdico promove o desenvolvimento cognitivo, psicossocial, motor e afetivo da

criança. Durante a atividade lúdica, a tarefa do professor é sugerir situações em que as crianças possam participar do processo, onde elas mesmas possam fazer descobertas.

O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância (MALAQUIAS; RIBEIRO, 2003).

Diante disso não basta apenas disponibilizar para crianças brinquedos, o lúdico deve estar atrelado ao brincar. Pois a brincadeira deve ser realizada de maneira natural e espontânea pela criança.

É uma verdade que o brinquedo é apenas o suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações [...] Se criança gosta de brincar, gosta também de brinquedo. Porque as duas coisas estão intrinsecamente ligadas (DIDONET, 2001, p. 11-19).

Ao brincar, a criança se expressa, mergulha no mundo da imaginação, faz-de-conta, se comunica, interage e se

comunica com os outros. É importante que o educador pense na brincadeira como uma forma de aprender, não como uma forma de passar o tempo. Porque brincando a criança desenvolve suas potencialidades, autonomia, autoestima, e ao se comunicar com o outro, cria vínculos de apego e assim contribui para o seu conhecimento.

O Lúdico

Para Winnicott (1995) apud Pinto; Tavares (2010, p. 230): “o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo”.

De acordo com Almeida (2009, p. 1): “O lúdico tem sua origem na palavra latina *“ludus”* que quer dizer “jogo”. Se a palavra for analisada levando em consideração apenas a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo”.

Segundo Piaget e Winnicott (1975) apud Dallabona: Mendes (2010, p. 3): “conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma

que cada um utiliza para nomear a sua forma de brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento”.

Conforme Velasco (1996) apud Fernandes (2012, p. 13) e Kishimoto (1994) apud Maurício (2008): “a brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade, e que ajuda no desenvolvimento e na socialização”.

Entretanto, para Gaspar (2011, p. 12): “uma forma corriqueira de se definir ludicidade, é dizer que lúdico é aquilo que dá prazer e que traz alegria”. Entende-se, no entanto, que nessa perspectiva a ludicidade seria um propiciador da alegria que se estabelece entre as pessoas em determinadas situações. Situações essas do tipo, entre uma pessoa e um animal, uma criança e um brinquedo, ou seja, o lúdico está atrelado a todas, pelo menos é o que se espera as situações agradáveis que nos proporcionam bem estar.

É difícil dizer o que é lúdico com uma definição, podemos dizer que a atividade lúdica naturalmente estimula o

pensamento e a busca de informações de forma agradável e natural.

Portanto, sabe-se que a descoberta e o aprendizado fazem parte da vida humana, o contato, assim como a convivência com os pares, favorece essa relação com o novo, despertando para o que se desconhece mas deseja ser encontrado. O homem está indissolivelmente ligado ao aprender, buscar, encontrar e assim obter o conhecimento que busca, e é essa busca que garante sua sobrevivência e integração ao meio do qual participa como ser crítico e criativo.

E como se trata de atividades lúdicas, esse tipo de pesquisa flui para o cotidiano sem que eles percebam. Afirma Negrine (2000) apud Sá (2004, p. 2) que: “a capacidade lúdica está diretamente relacionada à pré-história de vida do ser humano. Acredita ser, antes de tudo, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida”.

O lúdico tem a capacidade de permitir um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por

meio das descobertas e da capacidade criadora, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar aquilo que é real. Se bem inserida e, principalmente, se bem compreendida, a educação lúdica terá grande contribuição para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores. Pois, o lúdico tem grande contribuição para o desenvolvimento das crianças na sociedade.

O lúdico faz parte de todas as esferas da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Pode-se afirmar, realmente, que “brincar é viver”, uma vez que a criança aprende a brincar vivenciando a brincadeira e ao brincar acaba aprendendo (Santos, 1999 apud Moraes, 2012, p. 40).

Na prática da atividade lúdica, não é apenas o produto da atividade nem o que dela resulta que se deve ser valorizado, mas a própria ação, ou seja, o momento vivido. Pois, possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo mesmo, e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, em suma, momentos de vida.

Há reflexões acerca da utilização de materiais e atividades lúdicas no sentido de tornar o ensino aprendizagem um processo dinâmico e significativo. Talvez por isso o lúdico esteja hoje tão presente nos debates e discussões acerca deste assunto. Até porque ao se olhar para o passado o que se sabe é que “o jogo já era visto como importante ferramenta de auxílio ao processo de educação das crianças. Era jogando que a criança era incitada a aprender” (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 6).

Hoje, no entanto, para muitos o lúdico é apenas uma forma de distração, de fazer passar o tempo, de ocupar a criança. É a partir deste conceito que se faz necessário compreender que atividades lúdicas são imprescindíveis na vida da criança, não apenas como um momento de distração e prazer, mas principalmente como um facilitador da aprendizagem.

O Lúdico e a aprendizagem infantil

Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, que estimula o desenvolvimento

intelectual, interfere na busca pelo conhecimento, e ainda possibilita as aprendizagens. O lúdico pode ser considerado como uma tática de desenvolvimento da atenção, fator necessário para a aprendizagem, além de estimular o respeito, a confiança bem como uma relação de aproximação no grupo.

Atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos (VYGOTSKY, 1984 apud DALLABONA: MENDES, 2010, p. 6).

A criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo no ato do brincar; elas amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras. Brincando, as crianças (re)elaboram suas vivências cotidianas em situações imaginárias ou virtuais.

É através das atividades lúdicas, que as crianças conseguem reproduzir muitas situações vividas por elas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-deconta, são

reelaboradas. Esta reprodução do cotidiano acontece por meio da combinação entre experiências vividas e a possibilidades de novas interpretações e representações do real, de acordo com aquilo que para elas representem suas afeições, necessidades, desejos e paixões (DALLABONA; MENDES, 2010, p. 6).

Segundo Modesto e Rubio (2014, p. 3): “O jogo é essencial para que seja manifestada a criatividade e a criança utilize suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu”.

Ao brincar a criança desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, sendo assim, depois de aprendida tal capacidade dificilmente será esquecida ou mesmo perdida. A aprendizagem ocorre a partir da formação de conceitos, e tais conceitos são formados muito mais facilmente no ato do brincar. Ao se considerar que as atividades lúdicas transpõem o fazer mecânico, o fazer por fazer, cabe ressaltar o quão importante é que o professor não utilize as atividades lúdicas apenas como um passatempo em sua prática, mas como um momento de interagir, de estabelecer trocas e de compartilhar.

A atividade lúdica quando bem aplicada desencadeia momentos de integração dos pensamentos, dos sentimentos e dos movimentos em sua prática pedagógica cotidiana. Sendo assim, vê-se que “essas atividades são relevantes para a formação da criança, pois contribuem com o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança” (SILVA, 2011, p. 27).

Espera-se que o lúdico tenha um lugar seguro no cotidiano das instituições de ensino, pois o papel do professor é fundamental e, sobretudo, que tal atividade alimente a experiência lúdica, na qual o professor é imediatamente imerso, como um todo.

A brincadeira ou jogo em sala de aula são importantes para o desenvolvimento social, pois existem alunos com dificuldade no relacionamento e no entendimento de muitas questões levantadas em sala de aula, gerando, assim, insegurança ou medo de perguntar e assim sanar suas dúvidas junto ao professor. Mas, o educador que aplica as brincadeiras e jogos em suas atividades oportuniza a socialização entre os alunos, a cooperação mútua, e a participação coletiva na solução de situações-problemas. Com isso: “o professor em

sua prática acaba por favorecer a troca de experiências entre os alunos e, ainda, acarreta nas várias possibilidades para resolvê-los” (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 4).

Portanto, o que se espera é que o professor não mais represente o papel do agente exclusivo de informação e formação dos alunos, mas que passe a desempenhar no contexto escolar uma função de extrema relevância que é a de elemento mediador das interações entre as crianças e os objetos de conhecimento.

Ao se fazer uso do lúdico, a sala de aula torna-se um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído, isso de forma coletiva ou mesmo de forma individual e a criança passa a ser a protagonista de sua história social, a peça chave na construção de sua identidade. Cabe ainda ressaltar, que a criança que convive com “as atividades lúdicas percorre de forma natural o caminho pela busca de uma auto-afirmação social, dando a ela continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender” (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 5).

No entanto, para aprender, o aluno precisa de um

ambiente de confiança, respeito e colaboração com os colegas. Acredita-se que o jogo pode se firmar como uma estratégia de desenvolvimento da atenção, fator necessário para a aprendizagem. Profissionais de educação infantil devem perceber que o brincar pelo brincar, já é feito em casa, sendo assim, faz-se necessário se ter uma prática didática, direcionada, planejada, a fim de ensinar para promover o desenvolvimento e a aprendizagem dos envolvidos. Ele deve acreditar nesta prática, e ver-la como “uma atividade facilitadora do trabalho pedagógico, principalmente, um propiciador do aprender do aluno” (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 12).

CAPÍTULO 2

O LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR



Figura 3. A importância dos espaços lúdicos na infância
Fonte: <https://www.redeicm.org.br>

O LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR

O lúdico é uma importante ferramenta na mediação do conhecimento, pois enquanto a criança brinca com material concreto, jogos, ou seja, tudo o que ela possa manusear ela está sendo estimulada a refletir e reorganizar; por outro lado se a brincadeira é de faz de conta o estímulo é voltado para o recriar e o inventar, e assim se pode dizer, imaginar fantasiar.

partir das ideias acima, verifica-se que atividades quando entrelaçadas com o lúdico a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois a criança aprende sem perceber, pois ela aprende brincando.

O termo jogo compreende uma atividade de ordem física ou mental, que mobiliza ações motrizes, pensamentos e sentimentos, no alcance de um objetivo, com regras previamente determinadas, e pode servir como um passatempo, uma atividade de lazer, ter finalidade pedagógica ou ser uma atividade profissional (GRASSI, 2008, p.70 apud MODESTO; RUBIO, 2014, p. 2).

Nestes termos o que se vê é que o brincar (jogo) enriquece a dinâmica das relações sociais em sala de aula (mas

também fora dela), como na brinquedoteca fortalecendo a relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

Para Kishimoto, (2002, p. 23): “a brinquedoteca deve ser na escola, um lugar integrado a uma proposta pedagógica que incorpora o lúdico como eixo do trabalho infantil”. Lendo esta afirmação o que se pode dizer é que essa é uma visão viável, pois muitas vezes algumas crianças só têm a escola para se soltar e interagir com seus colegas através da brincadeira.

Piaget (1975, p. 55) enfatiza que: “a criança ao brincar externa traços de sua aprendizagem através da interação com atividade lúdica que está sendo desenvolvida”. Como se vê é uma grande verdade, pois existem crianças consideradas como introvertida na sua vida cotidiana, mas elas conseguem expor de maneira sucinta sua capacidade de aprendizagem.

Vygotsky (1998) apud Vaz (2013) diz em seus conhecimentos e pesquisas em favor do lúdico como forma de aprender, quando ele diz que por favorecer a criação desta zona, visto que “o lúdico poder ser considerado um recurso para ser utilizado em meio às propostas pedagógicas, já que faz parte da natureza infantil, podendo contribuir para o

amadurecimento dos processos que estão em formação” (VYGOTSKY, 1998, p. 112 apud VAZ 2013, p. 19).

Diante do exposto percebe-se que é uma grande verdade o pensamento que ele tem em relação ao comportamento infantil. E para que esse processo de aprendizagem através do lúdico ocorra muitas vezes à criança se baseia no adulto. Por isso, a escola em sua atualidade tem procurado se instrumentalizar no sentido de garantir essas atividades para tranquilizar os pais.

Percebe-se que a presença da ludicidade na educação infantil é algo que vem sendo trazido aos poucos para a realidade, em vista que após essa emancipação dos jogos tecnológicos, algumas escolas ainda resistem, e, isso envolve tanto os profissionais da educação quanto a família que acredita na ideia de que a escola e a brincadeira são vistas como instâncias distintas.

O brincar consiste em um excelente método que facilita a aprendizagem das crianças na educação infantil, pois o educador através desse método poderá propiciar situações que despertem nas crianças o respeito interpessoal de ser e de estar

com os outros, priorizando a aceitação, respeito e confiança e o acesso aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de “talentos”, nem nos gênios, já rotulados. O mundo está cheio de talentos fracassados e de gênios incompreendidos, abandonados à própria sorte. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos (RESENDE, 1999, p. 42-43).

Atualmente, o que se vê é que muitas escolas estão preparando seus alunos para um mundo irreal, isso porque a escola ainda está preocupada em formar indivíduos úteis, moralmente disciplinados e tecnicamente preparados para o trabalho. Percebe-se que ações como dar aulas necessitarão ser substituída por atividades como orientar a aprendizagem do aluno pela busca do seu próprio conhecer, como defende o construtivismo, o sócio-interacionismo, até porque se o aluno e o professor não estiverem engajados no processo, não haverá ensino possível.

Brincadeira na escola, só se tiver uma utilidade clara: domar o caráter, aprender e competir, compreender que nem todos vencem, desenvolver habilidades e comportamentos auxiliar outras aprendizagens escolares, aliviar tensões de aulas chatas e sem significado para as crianças (DEBORTOLI, 2006, p. 84).

Sendo assim, percebe-se a presença dos jogos e das brincadeiras livres na escola, muitas vezes, são perda de tempo, ou, simplesmente, as brincadeiras são atividades que serviam para ocupar um espaço de tempo livre ao final da aula. A busca pelo conhecimento e a aprendizagem são ignoradas, pois ao brincar livremente a criança não apenas se diverte, mas também aprende.

São poucas as atividades que permitem a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente pelo professor. Entre professores e pais, há uma presença acentuada da ideia de que o jogo infantil é perda de tempo na escola e que deve ser utilizado quase exclusivamente em momentos de lazer e descanso (SILVA, 2003, p. 16).

Na escola a ludicidade deve acontecer nos momentos de brincadeira livre como o recreio, e nas atividades fora e dentro de sala de aula. Mas, também é possível se constatar o ato de

ludicidade em forma de atividades direcionadas desde a chegada dos alunos a entidade escolar, incluindo a hora da alimentação até a chegada dos pais, e toda essa estrutura e planejamento será compreendida como o lúdico e pode ser disponibilizado integralmente favorecendo essa ligação entre o brincar e o aprender sendo mediado e realizado pelos professores com a total participação das crianças.

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; Possibilitam, ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005 p.19-20).

Pereira (2005) considera as atividades lúdicas como uma possibilidade de entrega que é transcorrida pelos símbolos, sonhos, desejos, necessidades, dores e alegrias; uma integração conosco e com o outro, em uma troca implícita e expressiva.

Ao se considerar que as atividades lúdicas transpõem o fazer mecânico, o fazer por fazer, cabe ressaltar o quão importante é que o professor não utilize as atividades lúdicas

apenas como um passatempo em sua prática, mas como um momento de interagir, de estabelecer trocas e de compartilhar. “A atividade lúdica quando bem aplicada desencadeia momentos de integração dos pensamentos, dos sentimentos e dos movimentos em sua prática pedagógica cotidiana” (SILVA, 2011, p. 27).

Para Modesto e Rubio (2014, p. 3): “A discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação vem se consolidando, pois as crianças apresentam nessas atividades grande capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas”.

Entretanto, nem todos os educadores conseguem perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, os profissionais da educação que se veem comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem de imediato a importância do lúdico como veículo para desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Sendo assim, vê-se que essas atividades são relevantes para a formação da criança, pois contribuem para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança. Como já fora dito o uso do lúdico no âmbito escolar faz da sala de aula um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído, tanto no coletivo quanto no individual e a criança passa a ser a protagonista de sua história social, a peça chave na construção de sua identidade. Pois, a criança que convive com atividades lúdicas percorre de forma natural o caminho pela busca de uma autoafirmação social, dando a ela continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

CAPÍTULO 3

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES DO LÚDICO COMO INSTRUMENTO DA APRENDIZAGEM



Figura 4. Cinema e jogos como métodos lúdicos na aprendizagem
Fonte: <https://ambrosia.com.br>

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES DO LÚDICO COMO INSTRUMENTO DA APRENDIZAGEM

Considerando o conceito de Almeida (2009, p. 1) que fora apresentado neste livro em que: “O lúdico quer dizer "jogo" e que se for analisado apenas a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo”.

Kishimoto (2001, p. 83) afirma que: “ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança”. Observa-se que a resposta das participantes está relacionada com o conceito do autor, onde ao associar o lúdico com o imaginário tem-se uma prática pedagógica sucedida, acarretando na criança um desenvolvimento absoluto.

O conceito que melhor se aplica é o de Antunes (2001) apud Fernandes (2012, p. 19) quando afirma que: [...] as brincadeiras dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico supervalorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de

conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo.

Para Antunes (2001) apud Fernandes (2012) vê-se que o lúdico propicia a aprendizagem de forma facilitadora, estimulando o raciocínio de uma maneira natural e espontânea, sendo para os professores um importante aliado.

Segundo Modesto e Rubio (2014, p. 5), o lúdico: “torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado”.

Desse modo, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa. Como se vê aqueles profissionais da educação que se veem comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem de imediato a importância do lúdico como veículo para desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

A partir do conceito de Modesto e Rubio (2014, p. 5) quando afirma que: “sendo diversas as possibilidades e causas

das dificuldades escolares, o lúdico tem grande importância como estratégia de superação das dificuldades”. Vê-se que através das respostas das professoras que quando o educador planeja bem sua atividade lúdica, visando o brincar, a hora do aprender tornar-se um momento prazeroso, ou seja, as dificuldades podem ser superadas com as brincadeiras

O conceito que melhor se aplica é o de Debortoli (2006, p. 84) que diz: Brincadeira na escola, só se tiver uma utilidade clara: domar o caráter, aprender e competir, compreender que nem todos vencem, desenvolver habilidades e comportamentos auxiliar outras aprendizagens escolares, aliviar tensões de aulas chatas e sem significado para as crianças. Percebe-se que independentemente de se cobrar ou não a aprendizagem como atividade lúdica o poder de resolução é favorecido e a criatividade é instaurada junto aos alunos, e que mesmo em momentos de recreação as crianças veem o lúdico como um meio de se aprender brincando.

Pereira (2005) apud Silva (2011, p. 73): As atividades lúdicas não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de alegria, entrega e

integração dos envolvidos. [...] Possibilita a quem as vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade.

A atividade lúdica pode ser compreendida pela própria ação, o momento vivido, a entrega. Na verdade, as brincadeiras envolvem as crianças, pois elas aprendem com alegria. Ainda na mesma questão as demais participantes disseram que existe a dificuldade ao aplicar a ludicidade na sala de aula como prática pedagógica.

Como se vê embora seja possível se constatar o ato de ludicidade em forma de atividades direcionadas desde a chegada dos alunos a entidade escolar, incluindo a hora da alimentação até a chegada dos pais, e toda essa estrutura e planejamento será compreendida como o lúdico e pode ser disponibilizado integralmente favorecendo essa ligação entre o brincar e o aprender.

Para Winnicott (1995) apud Modesto; Rubio (2014, p.

5): o lúdico, é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar estado de vibração e euforia.

De acordo com Pereira (2005 p. 19-20): as atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; Possibilitam, ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação.

Pereira (2005) considera o lúdico como uma oportunidade de oferecer possibilidades que vão além de símbolos, sonhos, desejos, necessidades, dores e alegrias; integração conosco e com os outros por meio de trocas implícitas e expressivas. Portanto, observou-se que uma criança que vive em uma atividade lúdica segue naturalmente um caminho em busca de autoafirmação social, que lhe dê consistência em suas ações e atitudes, permitindo ela aprenda.

CONCLUSÃO

CONCLUSÃO



Figura 5. 28 de maio - Dia Internacional do Brincar - O Progresso
Fonte: <https://www.google.com>

CONCLUSÃO

O objetivo deste livro foi mostrar a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico, lembrando que as crianças aprendem apenas o que desperta sua curiosidade, o que lhes dá prazer de alguma forma. Para atingir esse objetivo, foi necessário aprofundar a leitura na busca de informações sobre as dificuldades de aprendizagem e a relevante contribuição do brincar.

Por meio deste livro, compreendeu-se que as atividades lúdicas proporcionam e promovem oportunidades para facilitar o aprendizado, o que significa uma melhora significativa na forma de aprender na educação infantil.

De referir ainda que este livro também aponta algumas possibilidades de utilização do lúdico na sala de aula com o objetivo de identificar suportes que possam transformar o brincar numa prática que oriente e facilite a aprendizagem dos alunos.

Conforme explicado, o jogo deve ser encarado como encantador e mágico e, sobretudo, indispensável na formação

de um objeto de aprendizagem: é importante que o jogo seja constantemente jogado tanto pelo professor quanto pelo aluno. , e que por meio dessa prática, o professor apresenta a seus alunos o valor das atividades lúdicas na aprendizagem. Porém, é importante ressaltar que as referências feitas nesta pesquisa devem ser apenas sugestões, portanto sem a pretensão de ser um “modelo” ou uma “receita”, pelo contrário, pois cada sala de aula é um ambiente e diferente. público A partir disso pode-se concluir que tais propostas devem ser adaptadas e modificadas de acordo com a realidade de cada categoria, cada contexto e cada realidade.

Com a conclusão, esperamos contribuir para a reflexão dos professores sobre o que significa brincar em sala de aula e como tornar o aprendizado por meio de jogos uma atividade prazerosa e natural na vida dos alunos da educação infantil.

É preciso dizer que a participação da família nesse processo é de extrema importância, principalmente que os pais valorizem e incentivem as atividades lúdicas como forma de aprendizagem das crianças. Espera-se, portanto, que o lúdico seja integrado às atividades diárias. E para isso, é

necessário que tanto os pais quanto os professores sejam verdadeiros agentes do jogo e, além disso, que ambos possam perceber a magia e a fantasia que imperam nesses momentos. Dessa forma, é possível contribuir com o desenvolvimento dos alunos da educação infantil e incentivá-los a buscar informações.

REFERÊNCIAS



Figura 6. Crianças brincando juntas do lado de fora no playground
Fonte: <https://www.istockphoto.com.br>

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em 08/05/2023.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico - científica. Vol. 1 n.4. 2010.

DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. **As crianças e a brincadeira**. In: CARVALHO, Alysson; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Marília (org.). Desenvolvimento e aprendizagem. 2. ed. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2006.

DIDONET, Vital. **Creche: a que veio... para onde vai...** Brasília: Revista em Aberto. v.18, n.73, p 11-19. jul. 2001.

FARIAS, S. F. MIRANDA, L. M. **As contribuições da internet para o idoso: uma revisão literária**. Interface – Comunic., Saúde, Educ., v.13, n. 29, p. 383-94, abr./jun. 2009.

FERNANDES, Inês Cirlei Budske. **Atividades Lúdicas no Desenvolvimento do Processo de Ensino-Aprendizado de Discentes no Âmbito Escolar**. São Paulo: Ariquemmes/RO, 2012.

GASPAR, Alessandra da Silva. **O lúdico na Educação Física Infantil**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011. Disponível em <http://www.uel.br>. Acesso em 08/05/2023.

KISHIMOTO, I. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MALAQUIAS, S.M; RIBEIRO, S.S. **A importância do lúdico no processo de ensino- aprendizagem no desenvolvimento da infância**. 2013. Disponível em <https://psicologado.com>. Acesso em 08/05/2023.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara **Silveira. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento**. São Paulo: São Roque. 2014.

MORAES, Ingrid Merkle. **A Pedagogia do Brincar Intercorrências da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil**. Dissertação (Mestrado em Educação). Americana: Centro Universitário Salesiano.UNISAL –SP.2012.

NEGRINE, Airton. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. In: Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis-RS:

Vozes, 2000.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**, 2005, 388p. Tese (doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro. Zahar. 1975.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES Helenice Maria. **O Lúdico na Aprendizagem: Aprender e Aprender**. 2010. Disponível em: <http://catolicaonline.com.br>. Acesso em 08/05/2023.

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em Perspectiva**. São Paulo: Tropical. 1999.

SÁ, Neusa M.C. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. São Leopoldo-RS, 2004. Originalmente apresentada como Dissertação de Mestrado, Programa de pósgraduação em educação, Unisinos.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho Científico**. 22.ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SILVA, Fabiana Fernandes da. **A Vivência Lúdica na**

Prática da Educação Infantil: Dificuldades e Possibilidades Expressas no Corpo da Professora. Originalmente apresentada como Dissertação de mestrado, Programa de pósgraduação, UFSJ. São João Del-Rei. 2011.

SILVA, L. S. P. **O brincar de faz-de-conta e a imaginação infantil: concepções e a prática do professor.** 2003. Tese (doutorado) Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Departamento de Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes. 1984.

_____. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes. 1989.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975/1995.

ÍNDICE REMISSIVO

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acarreta, 26

Ações, 13, 45

Adulto, 33

Afetivo, 17

Agentes, 49

Alegria, 20

Alegrias, 36, 45

Alunos, 13

Analizada, 19

Analisar, 21

Apego, 19

Aprenda, 45

Aprender, 23

Aprendizagem, 18, 23, 27

Atenção, 13

Atendendo, 34

Atitudes, 45

Atividades, 13, 35

Atrelado, 18

Atualidade, 33

Aulas, 43

Autoafirmação, 38, 45

Auxilia, 42

B

Brincando, 24

Brincar, 18

Brinquedo, 18

Buscar, 50

C

Caminho, 45

Capacidade, 19

Clima, 19

Cognitivo, 17

Compartilhar, 36

Compreendida, 21

Compreensão, 24

Comunicar, 19

Concentração, 13

Condições, 17

Conhecimento, 19, 23

Conosco, 45

Considerado, 19

Consistência, 45

Contrário, 49

Cotidiano, 21

Criança, 13, 20, 35

Crianças, 22

Criatividade, 25

Crítica, 22

Cultural, 34

D

Descobertas, 18

Desconhece, 21

Desejo, 13

Desejos, 45

Desempenhar, 26

Desencadeia, 36

Desenvolvimento, 13, 17

Destrói, 14

Discussão, 13

Disponibilizado, 36

Dores, 45

E

Educação, 13

Educadores, 42

Encontrem, 36

Ensino, 22

Entusiasmo, 19

Escolas, 13

Espontânea, 18

Espontâneo, 19, 41

Estabelecer, 36

Etapas, 17

Experiências, 24

Expressiva, 36

Expressivas, 45

F

Facilitador, 23

Facilitadora, 28

Ferramenta, 23, 31

Flui, 21

Forma, 13, 20

Função, 26

G

Gaspar, 20

Global, 21

Grupo, 23

H

História, 21

I

Identidade, 27

Ignoradas, 35

Imaginação, 18

Implícitas, 45

Importância, 13, 18, 49

Importante, 18

Indispensável, 48

Infantil, 13

Informações, 50

Instrumentalizar, 33

Integração, 36, 45

Integrado, 49

Integrante, 18

Intencionalidade, 13

Interagir, 36

Intrinsecamente, 18

J

Jogar, 19

Jogo, 27

L

Ligação, 44

Livro, 48

Lúdicas, 23

Ludicidade, 35

Lúdico, 13, 19, 20

M

Maneira, 18

Mecânico, 25

Memória, 13

Momento, 22

Momentos, 36

Motor, 17, 24

Mundo, 14

N

Natural, 13, 18

Necessário, 48

Necessidades, 45

Nomear, 19

O

Objetivos, 13, 41

Olhar, 18

Ordena, 14

Orientar, 34

P

Papéis Sociais, 13

Participa, 21

Pedagógica, 25

Pensamentos, 36

Perspectiva, 20

Pesquisa, 21

Possibilidades, 13

Possível, 34

Prática, 27, 42

Prazer, 23

Prazeroso, 19, 43

Processos, 32

Professor, 13, 18

Professores, 35

Progressivamente, 21

Promove, 17

Propiciador, 28

Propiciar, 33

Propostas, 32

Próprio, 14

Psicossocial, 17

R

Realidade, 13

Realizada, 18

Reconstrói, 14

Reelaboração, 27

Regras, 13

Relação, 24

S

Símbolos, 45

Simular, 18

Social, 38, 45

Sonhos, 45

Supervalorizado, 41

T

Tátil, 24

Trazido, 33

Trocas, 36

U

Universo, 13, 37

V

Viável, 32

Vida, 17

Vistas, 33

Viver, 22

CSL



9786584809949