**AJES - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA**

**CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA E EDUCAÇÃO INFANTIL**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DO 1º AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

VANESSA FERNANDA DA SILVA

vanessafernanda.silva@hotmail.com

ORIENTADOR: PROF. DR. ILSO FERNANDES DO CARMO

**ALTA FLORESTA/2016**

**AJES - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA**

**CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA E EDUCAÇÃO INFANTIL**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DO 1º AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

VANESSA FERNANDA DA SILVA

ORIENTADOR: PROF. DR. ILSO FERNANDES DO CARMO

*Trabalho apresentado como exigência parcial para a obtenção do titulo de Especialização emPsicopedagogia e Educação Infantil.*

**ALTA FLORESTA/2016**

**RESUMO**

Este trabalho monografia trata-se de um resultado de pesquisa bibliográfica e de campo onde trata do temaa importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. Com objetivo de descrever os benefícios do lúdico na prática docente e os benefícios para o processo de ensino aprendizagem no ensino fundamental. Para realização do mesmo fez-se necessário uma pesquisa sobre a questão levantada, tanto de campo como bibliográfica. A pesquisa de campo foi realizada através de um questionário procurando saber o entendimento dos professores a respeito da ludicidade, sobre suas práticas em sala de aula, a importância do lúdico ao ver deles e em qual momento o lúdico aparece em sua sala. A pesquisa bibliográfica veio para dar embasamento ao trabalho.Lúdico inclui um vasto estudo teórico a respeito das estratégias voltadas para o conceito histórico de criança, concepção sobre o cuidar, fundamentos sobre as instituições escolares e aborda o tema principal sobre conceitos de ludicidade e estudiosos que defendem este novo prazer lúdico como um de diversos instrumentos que podem ser contextualizados e que influenciam no desenvolvimento cognitivo e social dos educando, podendo cooperar para que o crescimento da criança de modo benéfico e prazeroso, já que seu modo educacional está fixado às brincadeiras, jogos e brinquedo. O trabalho foi desenvolvido com intuito de comprovar que o lúdico tem importantes resultados no processo de ensino. Vários teóricos comprovam que por auxilio das atividades lúdicas os alunos: constitui constrói e reconstrói a sua concepção do mundo; tem a probabilidade de ampliar sua autoestima e incluir e abrigar a existência dos outros, formando afinidades sociais; adquirindo conhecimentos, e ampliar-se integralmente, ou seja, na área da elocução, de desenvolvimento cognitivo e afetivo. Nesse ponto de vista, torna-se claro que a criança necessita brincar no processo ensino aprendizagem, que é necessário estar em seu currículo pedagógico às atividades lúdicas, pois é a única maneira de se ter um melhor sucesso de ensino. Através da pesquisa foi possível observar as facilidades e importância na inclusão do lúdico para crianças do ensino fundamental.

**Palavras-chave:** Lúdico. Desenvolvimento. Educação Infantil. Criança. Brincadeira.

SUMÁRIO

[INTRODUÇÃO 04](#_Toc467600114)

1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DO 1º AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I [8](#_Toc467600115)

1.1[O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM 12](#_Toc467600116)

[1.2 A IMPORTÂNCIA DO ATO DE BRINCAR NA ESCOLA PARA AS CRIANÇAS QUE CURSAM O ENSINO FUNDAMENTAL 15](#_Toc467600117)

[1.3 O PAPEL DO PROFESSOR DA INFÂNCIA E A LUDICIDADE 22](#_Toc467600118)

[2. METODOLOGIA 23](#_Toc467600119)

[3. ANÁLISE DOS RESULTADOS 25](#_Toc467600120)

[CONSIDERAÇÕES FINAIS 27](#_Toc467600121)

[REFERÊNCIAS 30](#_Toc467600122)

[QUESTIONÁRIO 35](#_Toc467600123)

# INTRODUÇÃO

A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação, por ser um brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

A ludicidade é de essencial valor para o incrementono processo de ensino para os pequenos, pois por meio dos jogos e brincadeiras eles se senteminstigados a aprender.

O brincar é uma atividade prática, por meio dela os sujeitos constroem e transformam seu mundo, resinificando assimasuarealidade. O brincar compreende a produçãodeummundoparticulardoindivíduo,queporsua vez transforma o lugar e o tempo em que ele pode acontecer.

Quando a criança brinca, ela se depara com situações diversas, tais comodesafioseproblemas,havendoassimanecessidadeconstante de busca de soluções as situaçõescolocadas.

Os jogos e brincadeiras possuem diversas categorias, podendo ser apresentadas de diversas formas para as crianças, dependendo do contexto que se quer trabalhar e os objetivos que se pretende atingir.

Os jogos e brincadeiras são atividades presentes desde o nascimento da criança. VYGOTSKY (1991), ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil.

PIAGET (1976),diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Essas atividades não são apenas uma forma de entretenimento, ou passatempo para eles, é uma forma de prazer e uma forma de aprender.

ANTUNES (2003, p. 18), em debate com Freud, Vygotsky e Piaget, ressalta que *“a tarefa, pois, de uma boa educação infantil seria a de propiciar, através de brincadeiras, o afeto e a sociabilidade, dando voz aos sonhos infantis.”*

Dessa forma, a utilização do lúdico em sala de aula, auxilia o aluno ao desenvolvimento do afeto, de sua socialização com o mundo de seus sonhos e o real.

05

Segundo REDIN (2000, p. 64):

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor inconteste do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tateio, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma.

Para VYGOTSKY (1998), a importância do brincar para o desenvolvimento da criança reside no fato de que esse tipo de atividade contribui para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. *“A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.”* (p. 127).

Segundo FREIRE (1996, p. 96), o professor bom é o que consegue, enquanto fala, trazer o aluno até a intimidade do movimento do seu pensamento. Sua aula é dessa forma um desafio e não uma cantiga de ninar*.*

De tal modo conhecimento da aprendizagem acercar-se a se formarem umaarteprazerosa, as atividades lúdicas auxiliam a criança a cultivar uma boaapreciaçãodo mundo, auxiliando no seu desenvolvimento e cooperando para umaumento de suas capacidades motora, cognitivo, auditivo, visual, tátil.

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo e a escolar aceitá-lo como um recurso de conhecimento sobre os fundamentos da mesma.

Assim, a ludicidade e a criança caminham juntas desde o momento em que se fixa a imagem da mesma como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, à infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

KISHIMOTO (2002, p. 150), enfatiza que crianças que brincam aprendem a decodificar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, esse processo de substituição de significados, é típico de processos simbólicos. É essa perspectiva que permite o desenvolvimento cognitivo da criança.

São através dessas atividades que ocorrerão desenvolvimentos importância para a criança nessa faixa etária em que se encontram.

06

A educação lúdica para ALMEIDA (1995, p. 41), contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Cabe ao professor acompanhar a criança em todas as atividades, estimulando-a e orientando-a para melhor desenvolvimento e acompanhamento de suas atitudes e de seu aprendizado.

O trabalho estrutura-se do seguinte modo: Capítulo I- Apresenta oreferencial teórico, que fundamentará a análise dos dados; Capítulo II: Metodologia que demonstra o percurso percorrido para desenvolver a pesquisa; Capítulo III: Análise dos resultados onde foi possível realizarmos as análises dos fatores que permeiam a fase de adaptação.

# 1A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DO 1º AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Segundo alguns estudiosos, a aprendizagem é um processo integrado que provoca uma transformação qualitativa na estrutura mental daquele que aprende. O processo de construção do conhecimento se dá em base sólida de acordo com a afetividade que se tem perante o objeto de estudo e o desconhecido, pressupondo-se que todo desconhecido é novo e o novo tem que associar-se ao já aprendido, modificando-o e aumentando-o.

A importância do brinquedo no desenvolvimento da criança vem sendo comprovada desde a idade antiga pelos pensadores Platão e Aristóteles.

Segundo KISHIMOTO (2002 p. 107), Platão colocava a importância de a criança aprender brincando para combater a opressão e a violência, enquanto Aristóteles enfatizava a necessidade de se utilizar em jogos ‘~~‘~~sérios~~”~~ na educação de crianças pequenas como forma de prepará-las para a vida.

Segundo PIAGET (1978, p. 29) *"os jogos de regras são: atividade lúdica do ser socializado."*Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.

Para VYGOTSKY (1989), o desenvolvimento de atividades (jogos e brincadeiras), principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginarias (faz-de-conta), tem nítidas funções pedagógicas. Assim, tanto pela criação da situação imaginaria, como pela definição de regras especificas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, levando a comportar-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, aprendendo a separar objeto e significado, pois a ação está condicionada a ação. O brinquedo cont6rn, em forma condensada, todas as tendências do desenvolvimento e é, em si mesmo, uma grande fonte para que isto ocorra e, neste sentido, a escola deveria utiliza-lo amplamente no processo educativo infantil. Fica claro, que tanto Piaget como Vygotsky, veem a atividade lúdica como um processo simbólico, pois através do brinquedo que a criança busca expressar significados.

VYGOSTSKY (1998), ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente á brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Ele também faz menção de outros tipos de brinquedo, mas o faz-de-conta é a que goza de maior privilegio em suas questões sobre o assunto.

Para VYGOSTSKY (1989, p.84)

08

As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação desituações imaginárias surgem da tensão do individuo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade.

Para VYGOTSKY (1998), a importância do brincar para o desenvolvimento da criança reside no fato de que esse tipo de atividade contribui para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. *“A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.”* (p. 127).

No jogo, segundo FRIEDMANN (1996, p. 65):

A criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas pela sociedade como as variações dessas convenções. Assim, durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social.

Nos estudos de Vygotsky ele afirmou que não existem brincadeiras sem regras, partindo do princípio de que os pequenos se envolvem nas atividades de faz-de-conta para entender o mundo em que vive. Para isso, usam a imaginação. Quando finge que está dirigindo um carro, a criança procura seguir regras de conduta social e de convivência. É uma forma de expandir sua compreensão sobre o mundo.

Enfim, através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando sentimentos como amor e medo.

É importante ressaltar, que a motivação do educador escolar para proporcionar a atividade lúdica é fundamental para que o aluno possa despertar o interesse para criar, desenvolver, participar, buscando a construção do conhecimento.

Aprendizagem é toda atividade cujo resultado é a formação de novos conhecimentos, habilidades, hábitos naquele que a executa, ou a aquisição de novas qualidades nos conhecimentos, habilidades, hábitos que já possuam. O vínculo interno que existe entre a atividade e os novos conhecimentos e habilidades residem no fato de que, durante o processo da atividade, as ações com os objetos e fenômenos formam as representações e conceitos desses objetos e fenômenos. (GALPERIN, 2001, p.85).

O desenvolvimento lúdico nas práticas pedagógicas na escola, não deve ser visto apenas como descontração, mas sim, como meio para o desenvolvimento do aprimoramento do raciocínio lógico, cognitivo e social de maneira espontânea e prazerosa para a criança.

09

De acordo com VYGOTSKY (1984, p. 27).

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos queo educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a

criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

A brincadeira deve ser vista como uma forma lúdica e prazerosa de desenvolver e criar respostas em nossas vidas. Se hoje, nós adultos, adotássemos brincadeiras consideradas “infantis" talvez não seríamos adultos tão “doentes” quanto somos.

Os adultos enquanto educadores devem ter cautela no que expõem para as crianças, pois uma das ferramentas da aprendizagem infantil é a repetição.

A criança quando não brinca, acarreta uma série de perturbações, dentre as quais, não se socializa com o outro, torna-se agressiva, impossibilitando novos conhecimentos e alcance de objetivos. A ausência do lúdico na infância permeia o aparecimento de alguns fatores, como inabilidade social, comprometimento nas estruturas psíquicas e/ou psicológicas na infância.

Conforme SANTOS (1999, p.12), para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Sabemos queela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estarerrada.

De acordo com KISHIMOTO (2002, p.146), *“por ser uma ação iniciada e mantida pelacriança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer.”*As brincadeiras são formas maisoriginais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que elase relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude. As brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, sentimentosruins.

Dentre os vários benefícios que o lúdico traz para os educandos e a infinidade deautores que abordam esses aspectos onde o lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do ser humano como uma forma de penetrar no âmbito da realidade[...]

10

KISHIMOTO (1993, p.110) nos diz que:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros[...], a obedecer às regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, aceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade.

O conceito da teoria de VYGOTSKY é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, que ele define como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós.

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação. (VYGOTSKY, 1979. p. 138).

O brincar permite o desenvolvimento integral da criança e abre espaço para um trabalho que abrange a formação de valores, bem como de um vasto campo de habilidades. Na brincadeira a criança aprende que ela pode mais do que aquilo que ela podia no início. Aprende também muito dela e da forma como ela interage com outro na superação dos próprios limites. A criança nas brincadeiras desenvolve a consciência corporal, percebe as melhores ações corporais, aprende a controlar melhor os movimentos do seu corpo e a sincronizar os seus movimentos com o tempo da brincadeira.

Podemos resumir descrevendo que: a regra e a situação imaginária caracterizam o conceito de jogo infantil para VYGOTSKY. O autor ainda detecta no jogo outro componente a que atribui ampla importância: o papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora. (VYGOTSKY, 1999). Ele afirma que os processos de criação são observáveis principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutaram aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 1999. p. 12).

11

De acordo com o ponto de vista de VYGOTSKY, uma prática pedagógica adequada perpassa não somente por deixar as crianças brincarem, mas, fundamentalmente por ajudar as crianças a brincar, por brincar com as crianças e até mesmo por ensinar as crianças a brincar.

## 1.1 O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM

Por meio de uma entrevista com professores do 2ºano do Ensino Fundamental da Escola De Educação Infantil e Ensino Fundamental Jean Piaget, onde o resultado desta pesquisa 100% dos professores confirmaram que o lúdico no processo de Ensino Aprendizagem é mais um instrumento com o qual os professores podem contar para obter um resultado satisfatório.

Esta pesquisa mostra que toda criança necessita de atenção amor e carinho e na escola não pode ser diferente, a formação da criança é influenciada por meio dastrocas sociais, ou seja, através da interação com o meio que a criança vai vivendo, logo com os métodos educacionais à qual irá ser submetida. Caso não ocorra uma boa interação entre o aluno e o meio inserido, o desenvolvimento ficará defasado, pela falta de condições favoráveis ao aprendizado

Deste modo é de suma importância frisar sobre a importância de o educador proporcionar ao seu educando momentos de brincadeiras onde se desenvolve o seu lado intelectual e emocional, para assim a criança se sentir bem em sua escola que sinta prazer em frequentar as aulas. E para que isso aconteça com sucesso a escola a criança e a família tem que estar unidas para se criar um ambiente favorável para o aprendizado da criança.

Segundo o referencial curricular nacional para educação infantil (BRASIL,1998, p.27),*“as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem aautoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. ”*

BENJAMIM (1984, p. 69), aponta que, *“na época do Naturalismo, acreditava-se que o conteúdo imaginário do brinquedo determinava a brincadeira, quando, na verdade dava-se ao contrário”,* ou seja, a ação no brinquedo dá-se pelas ideias, e não pelos objetos em si, visão essa também compartilhada por VYGOTSKY (1984). Como consequência dessa condição, BENJAMIM ressalta que *“quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes estarão do seu valor de instrumentos do brincar.”* (1984, p. 70). Acreditamos que isso ocorra porque os brinquedos industrializados, ou mais atraentes, não despertam a capacidade de simbolizar e representar, uma vez que, na maioria das vezes, estes fazem todas as ações pelas crianças.

12

Em nenhuma parte da Introdução dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2005) há referências ao brincar, direito esse assegurado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente Lei nº 8.069/90. Dessa forma, está implícita a ideia de que o brincar encerra-se na educação infantil; no ensino fundamental, não há mais espaço para a brincadeira.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998), afirma que o brincar é importante já que possibilita, nas relações entre as crianças, o exercício da autonomia e da cooperação, temas estes abordados, também, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (orientações didáticas).

O conteúdo imaginário da brincadeira é aquele que está baseado em regras, mesmo que sejam regras de comportamento. O que no dia-a-dia passa desapercebido pela criança, no brinquedo, torna-se foco.

O brincar de faz-de-conta requer imaginação, criatividade, representação e repetição. O sempre de novo da mesma brincadeira favorece o hábito das atividades diárias (comer, vestir, tomar banho, entre ouras coisas), como aponta BENJAMIN (1984, p. 75): *“Todo hábito entra na vida como brincadeira, e mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive um restinho de jogo até o final.”* A repetição também ajuda a internalizar as dualidades: bom/mau, leve/pesado, muito/pouco, triste/alegre.

VYGOTSKY (1984) e LEONTIEV (1988),concordam que os sentidos vão sendo construídos no decorrer da brincadeira. Muitas vezes, as crianças retêm o significado do objeto (suas propriedades e os modos de uso compartilhados por todos), mas dão um outro sentido, ou vários sentidos durante a brincadeira.

13

É pelo brinquedo que a criança aprende a agir cognitivamente. A criança, até mais ou menos dois anos de idade, não consegue simbolizar, não separa o significado da ação, da percepção do objeto; depende, assim, das características do brinquedo.

Mais um aspecto importante à ser discutido, é à afetividade, pois é um fator influenciável igualmente no desenvolver-se da aprendizagem. Por meio da afetividade MARROCOS (2008), ratifica que as funções cognitivas se correlacionam seja de forma operacional ou dialética, juntamente no meio social à qual está inserida.

A criança ao receber uma gama de afetividade, constrói seu saber de uma forma mais consistente. O afeto para PINHEIRO (1999), apud MENDONÇA (2009, p. 22),*“a sua importância é primordial, pois considera o alimento afetivo tão imprescindível, como os nutrientes orgânicos.”*Superando as emoções e sentimentos, o aspecto afetivo ajusta ao impulso que a criança ambiciona aprender, procurando novos conhecimentos. Por esta grandeza, o aluno revela externamente seus anseios e aspirações.

Por sua vez, o papel educativo do jogo oportuniza a aprendizagem do aluno, sua ciência, seu conhecimento e sua concepção de mundo. Segundo PIAGET, citado por WADSWORTH(1984, p. 44).

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

FRIEDMAN (1996, p. 41), considera que:

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

## 1.2A IMPORTÂNCIA DO ATO DE BRINCAR NA ESCOLA PARA AS CRIANÇAS QUE CURSAM O ENSINO FUNDAMENTAL.

14

Quando falamos em brincar por muita das vezes pensamos que seja algo sem importância onde só serve como ato de distração à criança, deste modo não se da o devido valor em salas de aula. No entanto o ato de brincar em sala de aula é de grande importância, pois cada brincadeira que ocorre neste espaço tem que ser planejada e estudada pelo educador para alcançar seu objetivo proposto.

O brincar envolve descoberta, imaginação e alegria em qualquer fase da vida. No universo infantil, em especial, ganha uma amplitude ainda mais evidente, pois é, muitas vezes, o momento em que a criança manifesta emoções, medos, angústias e alegrias. Assim, autonomia, curiosidade, desafio, divertimento e manifestação de variadas visões de mundo fazem parte do amplo universo lúdico. FORTUNA (2004, p.50), faz uma importante reflexão sobre esse tema:

Brincamos ou jogamos para dominar angústias e controlar impulsos, assimilando emoções e sensações, para tirar as provas do eu, estabelecer contatos sociais, compreender o meio, satisfazer desejos, desenvolver habilidades, conhecimentos e criatividades.

O brincar é um ato acessível, que aparece a qualquer ocasião, principiada e dirigida pela criança, ofereceencanto, prazer, não estabelece como condição, um artigo final, relaxa, abrange, informanormas, regras, palavreados, ampliamagilidades, e adentra no mundo fantasioso.

A inteligência se desenvolve através de situações problema. São os desafios encontrados na vivência das diferentes experiências que vão provocar a construção do conhecimento da criança. Sentindo, percebendo, pensando a criança descobre o mundo e pode ser atraída pelos encantos e mistérios. Para encontrar a sua verdadeira vocação, precisa saber do que gosta para então, com o interesse de um cientista, com a paixão de um artista, poder descobrir, aprender, atuar. (CUNHA, 2009, apud BARBOSA, 2010, p.3).

Desta forma, percebe-se que a presença de atividades lúdicas em diferentes espaços e, em especial no cotidiano escolar, é um diferencial positivo para todos integrantes desse cenário.

As crianças desejam os brinquedos conforme o seu sexo: brinquedos de menino ou de menina; além desses, as brincadeiras de movimentação ampla (bola, bicicleta etc) são bastante citadas. Com isso, o brinquedo pode ser visto de maneiras diferenciadas, de acordo com o contexto e com os objetivos que se pretende alcançar, sendo responsável pelo modo de brincar e pela caracterização da atividade lúdica. Por outro lado, ele também é responsável pelos padrões culturais nos diferentes contextos sócio-econômicos. (FRIEDMANN, 1998).

ARANTES, apud FERNANDES(1998, p.3), afirma que nossa vida cotidiana é perpassada por informações, gostos e práticas de origens diversas, logo, pode-se falar na existência de uma pluralidade de contextos culturais, fruto de experiências diversas estabelecidas com o real e que expressam características de ordem étnica, socioeconômico, etário, dentre outras.

15

Para BROUGÉRE (2010), a brincadeira de casinha, os brinquedos de guerra, os heróis da televisão ou a sandaliazinha da dançarina de axé são elementos que encerram em si significados e ideologias. Neste sentido é que ocorre a bidirecional idade da transmissão cultural, pois a atividade de brincar da criança é estruturada conforme os sistemas de significado cultural do grupo a que ela pertence. Entretanto, esta atividade é simultaneamente reorganizada no próprio ato de brincar da criança, de acordo com o sentido particular por ela atribuído às suas ações, em interação com seus pares ou com os membros mais competentes de sua cultura. Nesse processo, tanto os significados coletivos quanto os sentidos pessoais são remodelados e redefinidos continuamente.

VYGOTSKY (1999),faz uma interessante comparação entre a criação e a utilização de instrumentos como auxílio nas ações concretas e os signos, denominados por ele “instrumentos psicológicos”, os quais possuem a função de auxiliar o homem nas suas atividades psíquicas e, portanto, internas ao indivíduo.

Ainda de acordo com VYGOTSKY:

A intervenção e o uso de signos auxiliares para solucionar um dado problema psicológico (lembrar, comparar coisas, relatar, escolher, etc.) é análoga à invenção e uso de instrumentos, só que agora no campo psicológico. O signo age como um instrumento da atividade psicológica de maneira análoga ao papel de um instrumento no trabalho (VYGOTSKY 1999, p.54).

VYGOTSKY ressalta que os fatores biológicos têm preponderância sobre os sociais somente no início da vida da criança. Aos poucos, as interações com seu grupo social e com os objetos de sua cultura passam a governar o comportamento e o desenvolvimento de seu pensamento.

Dentro de uma perspectiva educacional, o brincar pode apresentar-se de diferentes maneiras e enfoques. É possível perceber que ele está presente em todas as dimensões da existência do ser humano e muito especialmente na vida das crianças. Pode-se afirmar que *“brincar é viver”,* pois a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo. (SANTOS, 1999, p.111).

De acordo com SANTOS (1999), “brincar é viver” é uma afirmativa bastante usada e aceita, pois a própria história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram, brincam até hoje e, certamente, continuarão brincando.

16

As crianças têm a característica de entrar no mundo da imaginação das fantasias e geralmente utiliza como ligação às brincadeiras.

Sabemos que a criança brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, algum fato pode não estar bem. Enquanto algumas crianças brincam por prazer, outras brincam para dominar angústias ou para dar vazão à agressividade. (SANTOS, 1999, p.111).

Enfoque teórico dado ao brincar por Santos (1999), dentre os vários pontos de vista:

• Do ponto de vista filosófico, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junta na ação humana tanto quanto a razão. A expressão lúdica tem a capacidade de unir razão e emoção, conhecimento e sonho, formando um ser humano mais completo e pleno;

• Do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive. A apropriação da 41 cultura infantil é resultado das interações lúdicas, que se dá entre a criança, o brinquedo e as outras pessoas;

• Do ponto de vista psicológico, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas e modificações de seu comportamento; pois na formação da personalidade, nas motivações, necessidades, emoções, valores, as interações criança/família e criança/sociedade, estão associadas aos efeitos do brincar;

• Do ponto de vista psicoterapêutico, o brincar tem a função de entender a criança nos seus processos de crescimento e de remoção dos bloqueios do desenvolvimento, que se tornam evidentes;

•Do ponto de vista da criatividade, tanto o ato de brincar, como o ato criativo estão centrados na busca do ‘eu”. É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos, fazendo uso do próprio potencial;

• Do ponto de vista pedagógico, o brincar tem-se revelado como estratégia poderosa para o aprendizado, constituindo-se numa peça importantíssima na formação da personalidade, nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores, transformando-se num meio viável para a construção do conhecimento. (SANTOS, 1999, p.112-115).

17

KISHIMOTO afirma que os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento físico e cognitivo, e são importantes para o desenvolvimento de um conhecimento escolar mais elaborado, tal como calcular, ler e escrever. (KISHIMOTO, 2011, p.111).

Os jogos de construção ganham espaço na busca deste conhecimento físico, porque desenvolvem habilidades manuais, a criatividade, enriquecem a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a socialização. (KISHIMOTO, 2011, p. 111).

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e consumo.(DALLABONA; MENDES, 2004, p.110).

VYGOTSKY (1998), estudando o papel psicológico que o jogo exerce no desenvolvimento da criança, nos chama à atenção para a investigação das necessidades das crianças, suas motivações e tendências que se manifestam e como elas se satisfazem ao jogar.

Desta forma, segundo VYGOTSKY (1998), seria possível compreender os avanços nos diferentes estágios de desenvolvimento. Para o autor, o “brincar” da criança é a imaginação em ação, destacando o momento imaginário, sendo este um dos elementos fundamentais das brincadeiras e dos jogos. Em outras palavras, a criança quando joga/brinca percorre um mundo imaginário, mundo real esse que revela suas vontades, emoções e atitudes.

A criança, ao alcance que evoluciona vai-se convencionando à fato circundante, e ultrapassando de maneira cada vez mais enérgica, os múltiplos casos com que se confronta. No entendimento de VYGOTSKY apud NUNEZ (2009),a aprendizagem desenvolve-se a partir das relações sociais, e o pensamento e linguagem são processos interdependentes, desde o início da vida.  Para VYGOTSKY (1989), o sujeito é interativo, pois, a partir das relações intra e interpessoais e de troca com o seu meio, passa a adquirir o conhecimento.

Dentre tantas razões, as brincadeiras, os jogos, o canto e a dança, o mundo do faz de conta, que acontecem de forma natural e espontânea, devem ser constante incentivados, inclusive dentro da sala de aula.

18

Atravésdisto podemos confirmar que o lúdico, os jogos, as brincadeiras são ponto central para o desenvolvimento intelectual e social da criança, podendo afirmar que sim, a ludicidade trabalha de maneira abrangente em todos os aspectos, sejam; físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Portanto o trabalho lúdico na escola é fundamental para melhor aprendizado infantil.

Para PASCHOAL e MELLO (2007, p.51).

O desafio está em deixar as crianças livres para brincar num espaço provocador de experiências ricas e diversificadas e aprender a enxergar, nessa atividade, todos aqueles objetivos que temos anunciado para nossas práticas.

A ludicidade possibilita ao professor proporcionar momentos de aprendizagem, mas de maneira agradável, divertida. Permite momentos de interação com e entre os alunos, estabelecendo vínculos.

[...] afinal, o que se busca no ensino através do jogo? Aprendizagem com prazer. E onde está o prazer no jogo? Naquilo que o caracteriza: espontaneidade, improdutividade, trânsito entre a realidade externa e interna, interatividade, simbolismo constantemente recriado, desafio e instigação, mistério, imponderabilidade e surpresa. A verdadeira contribuição que o jogo dá à Educação é ensiná-la a rimar aprender com prazer. (FORTUNA, 2000, p. 7).

Com isso cabe ao professor dar valor e incentivar o uso de brinquedos em sala de aula, encorajando as crianças a fazer uso deles, pois as destrezas sociais tornadas mais fortes pelo brinquedo são inúmeras: cooperação, redução de agressividade comunicação, desenvolvimento cognitivo, auditivo, visual, motor, tátil.

Mesmo com estes conhecimentos, muitos educadores são resistentes a assimilar o jogo à aprendizagem, ainda que reconheçam sua importância para o desenvolvimento infantil. A produtividade da presença da cultura lúdica na educação vê-se ameaçada, já que é reduzida, na maior parte das vezes, apenas no brincar sem orientação. ALMEIDA alerta que:

É na fase escolar em que a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertará para um mundo em cooperação com seus semelhantes. É interessante considerar os pontos mais significativos de seu desenvolvimento.(2003, p.50)

19

O brincar está implícito no ser humano e em seu pensamento desde o seu início e por todo o seu desenvolvimento. É uma relação educativa que pressupõem o conhecimento e reconhecimento de emoções e sentimentos próprios e alheios; o que requer do educador a disponibilidade corporal e o envolvimento afetivo, bem como, o cognitivo de todo oprocesso de criatividade e interação que envolve o sujeito-ser-adulto e o sujeito-ser-criança. Para CAMPOS:

O papel do professor não é tanto criar novos motivos, que também resultam de fatores culturais e de maturação orgânica, mas, principalmente, manipular incentivos e possibilitar a incorporação de novos significados a objetos, situações, palavras e ideias. (1983, p.112).

O professor deve criar atividades que promovam a interação da criança com objetos e com outras crianças para que ocorra o desenvolvimento infantil de modo integral. O brincar desenvolve a inteligência e a sensibilidade da criança. A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Para CAMPOS:

O professor pode preparar situações, pretendendo incentivar o educando, sem conseguir alcançar a motivação desejada, e, indubitavelmente, a incentivação pretendida. A motivação é um processo interior, no indivíduo, que deflagra, mantém e dirige o comportamento. A motivação é um estado físio-psicológico, interior ao indivíduo, um estado de tensão energética, resultante da atuação de fortes motivos que o impelem a agir, com certo grau de interesse e empenho. (1983,p.112).

A brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade de desenvolvimento social, afetivo, motor e cognitivo e que, a partir dos quais as crianças recriam a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. É uma atividade social e afetiva aprendida através das interações humanas.

Os espaços lúdicos são ambientes férteis também para a aprendizagem e o desenvolvimento, principalmente da socialização. Desse modo podemos confirmar que os jogos não são apenas uma forma de distração para gastar a energia das crianças, mas meios que fortalecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem e no processo de socialização das crianças.Segundo SALOMÃO e MARTINI (2007, p.4),*“a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.”*

O Lúdico pode ser uma ferramenta pedagógica, que os educadores podem fazer uso nas escolas de Ensino Fundamental, como um meio de ensino diferenciado, pois, assim poderão apreender de uma forma aprazível, alegre, e consequentemente, mais expressiva, ou seja, de melhor qualidade.Segundo, FRIEDMANN (1998, p.30),*“*as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. ”

20

Os jogos desenvolvidos em sala de aula, além de promover estímulo e interesse, geram alegria, ânimo e entusiasmo que normalmente outras atividades não conseguem atingir. O aprendizado através da vivência e do jogo é muito mais efetivo e duradouro, pois a criança passa a participar ativamente do processo da construção do conhecimento, evitando assim muitas vezes a evasão escolar.

Para MIRANDA, o jogo serve como fator redutor da evasão escolar, além de todas as suas potencialidades pedagógicas, criando um ambiente escolar mais agradável, chegando a funcionar como um elemento antidelinquente social, a medida em que o aluno se sinta pertencente ao ambiente escolar. (2001, p.69)

Para BROUGÈRE, torna-se necessário enfatizar que o lúdico alcança objetivos, mas não se presta a atingir um objetivo em específico a priori e sim é possível com sua inserção alcançar aprendizagens essenciais com sua vivência, sem contudo, possuir finalidade imediata. (2003, p. 61-66).

## 

## 1.3 O PAPEL DO PROFESSOR DA INFÂNCIA E A LUDICIDADE

A ludicidade tem ganhado destaque tanto no âmbito escolar quanto na Educação Infantil, pois a mesma é a responsável pelo auxílio no processo de aprendizagem dos educandos, sendo os jogos e as brincadeiras muito utilizados como prática pedagógica, estimulando o desenvolvimento de forma prazerosa e criativa.

Os jogos e brincadeiras, por sua vez, proporcionam àcriança momentos de interação com outros indivíduos, criação de regras, desenvolve habilidadescognitivas, afetivas, sociais entre outras, pois a brincadeira não é uma atividade inata, mas sim, uma atividade que os que dela participam trocam experiências e ao mesmo tempo desenvolvem aspectosfundamentaispara o seu convívio em sociedade.

O professor tem papel primordial nesse contexto, pois será ele o mediador, o organizador do tempo, das atividades, do espaço, das certezas e incertezas do dia-a-dia da criança em seu processo de construção de conhecimento. É ele também que vai criar e recriar sua proposta político-pedagógica e para que ela seja concreta, crítica, dialética este educador deve ter competência técnica para fazê-la. (GNACHEWSKI, 2003).

21

Contudo, se faz necessário pensar na formação do professorda infância para a ludicidade, pois nem sempre é dada a ênfase necessária ao assunto em destaque, através da formação lúdica e da criatividade, bem como aspectos da afetividadeeda sensibilidade são despertado no educador, que quanto mais vivencia a ludicidade, maior será a possibilidade de desenvolver um trabalho prazeroso junto as crianças.

Através da prática pedagógica voltada para a ludicidade, o professor passa a possuir instrumentos que proporcionam o conhecimento da personalidade do educando. Por meio do jogo e da brincadeira o educando se liberta, demonstrando, assim, seus sentimentos, emoções, frustrações e etc., portanto, a ludicidade pode ser vista como fator de desenvolvimento humano.

A formação lúdica, portanto, possibilitaao futuro educador momentos de reflexão sobre suas possibilidades e limitações, bem como conhecer a sipróprio, verificando assim a importância dos jogos e dos brinquedos para o aprendizado e desenvolvimento da criança em sua totalidade.

A ludicidade, por sua vez, necessita ser um espaço merecedor de mais atenção, pois será o ambiente responsável pelo exercício das relações do indivíduo com o mundo que o cerca, com os objetos, com as pessoas e as descobertas realizadas.

Sendo assim, toda instituição de Educação Infantil deve propiciar às crianças, além do cuidar, o educar com intencionalidade, sendo organizado, estimulante, desafiador, proporcionando experiências, conhecimentos e novas formas de expressão.

# 2.METODOLOGIA

O tipo de pesquisa desenvolvida foi a pesquisa bibliográfica acrescentada de pesquisa de campo para avaliar o elemento de estudo. Para obter resultado, alguns métodos foram seguidos, como a seleção de obras e autores que acercar-se sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança que cursa o Ensino Fundamental.

Esta pesquisa teve como objetivo a investigação relacionada à prática pedagógica do professor voltada à ludicidade, no sentido de observar e descrever em quais momentos ela está presente. Esse assunto assume grande importância quando o RCNEI sugere que:

É preciso que o professor tenha consciência que nas brincadeiras as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa [...] Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca.” (BRASIL, 1998, v.2, p.27-8).

Porém, além de concretizar o estudo bibliográfico foi imprescindível a pesquisa junto às educadoras de ensino fundamental de bem como elas veem esteprocedimento de lúdico em sala de aula e de como aplicam no dia a dia no exercício pedagógico.

Para o trabalho de campo, os participantes de pesquisa foram três professoras de Ensino Fundamental, constituindo por ambas pedagogas na Escola de Educação Infantil e Ensino Fundamental Jean Piaget. A escolha de pesquisar estas profissionais veio pelo fato deserem profissionais renomadas e com muita experiência de ensino.Esta pesquisa foi feita pelo meio de perguntas, e as repostas sendo anotadas pela investigadora de maneira objetiva e clara, garantindo assim o integral sigilo de subsídios pessoais.

O questionário começou com perguntas referente a formação e tempo de atuação de cada entrevistada. As entrevistadas são pedagogas, dentre os quaisoito possuemespecialização.

No segundo momento da pesquisa, as entrevistadas foram indagadas sobre algumas questões, sendo a primeira questão relacionada à concepção de ludicidade no ponto de vista do pesquisado.

Nas observações realizadas, pode-se verificar que os professores possuemoconceito de ludicidade de acordo com os teóricos que estudamos, existem alguns que procuram sempre inovar em sua prática pedagógica buscando novos instrumentos para proporcionar a ludicidade em seu contexto de sala de aula, porém em outros momentos percebe-se a dificuldade de preparar uma atividade que englobe o lúdico visando o aprendizado de maneira prazerosa.

Todas as entrevistadas reconhecem a ludicidade como sendo algo importante para o desenvolvimento e aprendizado da criança. Sendo assim como já enfatizado anteriormente no que diz respeito à ludicidade; o professor necessita vivenciar a ludicidade, buscando conhecimentoteórico para que através dessas experiências possa obter mais informações a respeito do brincar espontâneo e orientado.

# 3. ANÁLISE DOS RESULTADOS

A pesquisa de campo foi realizada com três professoras do 2º ano do Ensino Fundamental onde as mesmas relataram 100% que o lúdico é essencial na prática pedagógica.

Da para se analisar que de acordo com o relato das educadoras, a ludicidade é de suma importante para o desenvolvimento integral da criança enecessita ser bem cogitada pelo estabelecimento escolar. Todas concordaram com a importância do lúdico em sala de aula.

Como VYGOTSKY(1999),afirma.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutaram aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança.” (p.12).

Em relação ao incremento do lúdico na escola 100% das docentesalegaram que está ocorrendo da melhor forma possível. Porquanto, a escola proporciona ocasião de ludicidade aos seus educandos. Por meio do lúdico há ampliação das capacidades de aprender a ser, aprender a convivência, aprender a aceitar e aprender a inventar; aumentando o coleguismo; aprendendo a aceitar os prejuízos, avaliar hipóteses, descobrir sua criatividade, permitindo o aprendizado de concentração, atenção e socialização.

Esse panorama vai ao encontro deVYGOTSKY (1991), oqual considera a brincadeira uma grande fonte de desenvolvimento que, como foco de uma lente de aumento, contém todas as tendências do desenvolvimento de forma condensada.

Outro fator que as educadoras entrevistadas concordaram 100% foi a forma de o trabalho lúdico serempregado, deve ser de duas formas,ou seja, com interferência e não interferência do professor, pois segundo as educadoras este trabalho deve ser empregado com muita dedicação, onde, o educador deve estar a par do que quer desenvolver no educando, assim, ele interfere dando uma direção ao aluno ou a deixa brincar livremente.

Outro fator importante a destacar é de que a criança demonstra uma imensa satisfação no momento de brincar, elas demostram prazer, satisfação a alegria.

Em relação às dificuldades ao aplicar a ludicidade em sala de aula, ambas professoras asseguraram 100% que não encontram nenhuma, pois, o lúdico pode ser um aliado ao educador, um instrumento a mais porque abre um leque de probabilidades e elementos de agenciar o conhecimento.

O fator de todas professoras concordarem que o lúdico é essencial para o desenvolvimento da criança, vai ao encontro à teoria de vários teóricos destacados na pesquisa bibliográfica, onde essa pesquisa é fundamental e obrigatória em qualquer modalidade de pesquisa, segundo GIL(2008). Como qualquer pesquisa, ela depende também de uma pesquisa bibliográfica, pois mesmo que existam poucas referências sobre o assunto pesquisado, nenhuma pesquisa hoje começa totalmente do zero. Haverá sempre alguma obra, ou entrevista com pessoas que tiveram experiências práticas com problemas semelhantes ou análise de exemplos análogos que podem estimular a compreensão.

A pesquisa de campo e bibliográfica oportunizou amplo conhecimento sobre ametodologia de ludicidade aos alunos no ensino fundamental e de sua impar importância para o desenvolvimento escolar.

.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ser humano passa por vários estágiosno decorrer de toda a vida, no entanto, na infância tem quese dar um destaque de forma especial, pois está em um período de constante transformação, onde molda a sua personalidade e aprende a conviver socialmente. É necessário distinguir e perceber cada marcha desta modificação para podermos abarcar as necessidades dos mesmos, estimulando e, mais do que estimular, cooperar para que, o desenvolvimento harmonioso seja estimulado onde esta criança alcançar a sua vida adulta seja capaz de conhecer a si mesmo, e o caminho de alcançar isso é por meio do lúdico.

Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção. Por meio de sua dinamicidade, o lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais.

Ajuda a desenvolver seu intelecto, tornando claras suas emoções, angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando assim soluções e promovendo um enriquecimento na vida interior da criança.

Verificou-se que a atividade lúdica fornece uma evolução nas funções das habilidades psíquicas, da personalidade e da educação.

Por meio dos jogos e brincadeiras a criança aprende a controlar os seus impulsos, a esperar, respeitar regras, aumenta sua autoestima e independência, servindo também para aliviar tensões e diminuir frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vividas no seu habitual, reelaborando através dos faz de conta.

A utilização de jogos e brincadeiras no meio educacional propicia as crianças o aprimoramento de diversos conhecimentos de forma lúdica. Aos educadores, estes além de estarem motivados também com o lúdico, é preciso um conhecimento mais elaborado acerca do tema, para poder intervir nas brincadeiras das crianças. Contudo, faz-se necessário auxiliar a criança, de maneira sutil, para que brinque com diversos tipos de brinquedos.

No brincar a criança tem a possibilidade de desenvolver capacidades relacionadas à atenção, concentração, afetividade, habilidades psicomotoras, assim como a envolvimento com seus pares promovendo não só momentos de divertimento com também de aprendizado.A ação lúdica permite criança à exploração do seu potencial, pautada na imaginação e criatividade.

O brincar faz-se de extrema importância para o desenvolvimento de todos os alunos. É através dos jogos, das brincadeiras e do mundo do faz de conta que uma série pontos importantes para o desenvolvimento surgem e são desenvolvidos e aprimorados, como a autonomia, a cooperação, a imaginação, a solidariedade, o respeito, dentre tantas outras. Brincar é algo fundamental para o crescimento de nossos alunos.

Então, por que não vincular as atividades de sala de aula ao lúdico, a momentos divertidos e prazerosos, também voltados para a aprendizagem? Para isso, há a necessidade do professor ter um projeto educativo que envolva o brincar.

Por meio deste trabalho de verificação bibliográfica e pesquisa de campo, podem-se habituar-se às facilidades e a importância na inclusão do lúdico na prática docente e delinear os benefícios que o lúdico apresenta para o processo ensino-aprendizagem dos alunos do ensino fundamental.

Os educadores precisam conhecer todos os aspectos que envolvem o desenvolvimento da criança para exercer um trabalho global, dinâmico, flexível e lúdico,atendendo às suas reais necessidades.

Assim, não cabe ao professor apenas transmitir o queele sabe ou que já se encontra sistematizado, mas também compreender conceitos e vivênciasreveladas pelos alunos a partir de seu universo sociocultural.

Propiciando o brincar, o jogar,cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo, interpretar, significar ecompreender, de maneira ativa e própria, os comportamentos, usos, costumes e sentimentos humanos.

Paraincorporar o lúdico em sala de aula faz-se imprescindível uma política educacional que abone a formação do profissional da educação. Deste modo,a sugerir que exista uma conscientização das instituições de educação do ensino fundamental acerca daimportância do componente lúdico na formação absoluta do aluno.

De acordo com os autores pesquisados, o jogo e a brincadeira são atividades de grande interesse para as crianças em idade escolar.

O jogo é uma atividade que, por seraltamente gratificante, estabelece um equilíbrio entre o mundo externo e interno.

Que o docenteconjecture sobre sua maneira em relação ao lecionar, aprender e ao medir seu estudante dentro da metodologia lúdica.Partindo desse pressuposto pode-se concluir neste Trabalho de Conclusão de Curso que o lúdico é de uma importância fundamental para a vida educacional da criança.

# R**EFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 2003.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica:**técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

ANDRADE,Beatriz**. Ensino da natureza e sociedade**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

ANDRADE, Beatriz**. Aprender é realizar.** 2014. Disponível em:<<http://existologoaprendo.blogspot.com.br/>>.Acesso em: 01set. 2016.

ANDRADE, Beatriz; TIMM, Urula Tatiana. **Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula.** Disponível em: < <http://www.somatematica.com.br/artigos/a1/>>. Acesso em 12 set. 2016.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Fascículo 15. Petrópolis: Vozes, 2003.

BARBOSA, A.P.M. **Ludoteca:** um espaço lúdico. 2010. Disponível em:<<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ana%20paulo%20montoLEZI.pd>.Acesso em: 22 nov. 2016.

BENJAMIN, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo e a educação. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL**.LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei no 9.394/96** de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL**. Parâmetroscurriculares nacionais.**Brasília: MEC, 1997.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF. 1998.

BRASIL.. **Parâmetros curriculares nacionais:**matemática. Brasília: MEC/SEF, 1997. v.03.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei nº 8.069/90, de 13 de julho de 1990. Santa Maria: Pallotti, 2005

BROUGÉRE, G.**Brinquedos e companhia.** São Paulo: Cortez Editora, 2003.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

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

CAMPOS, Dinah M. de S. **Psicologia da aprendizagem.** Petrópolis: Vozes 1983.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **O valor do Brincar.**Disponívelem:<http://www.brinqueduca.com.br/si/site/1201?idioma=portugues>. Acesso em: 08 nov.2016.

DALLABONA, S.R.; MENDES, S.M.S. O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v.1, n.4, p.107-112, mar./2004.

FERNANDES, Renata S. **Entre nós o sol:** um estudo sobre as relações entre a infância, imaginário e lúdico na atividade de brincar, em um programa público educacional não escolar, na cidade de Paulínia. Campinas, 1998. Dissertação de mestrado, UNICAMP.

FORTUNA, T. R. **Vida e morte do brincar**. In: ÁVILA, I. S. (org.) **Escola e salade aula:** mitos e ritos. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 47-59.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?**In: XAVIER, M.L.F. e DALLA ZEN, M.I.H (org). **Planejamento em destaque:**análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Cadernos de Educação Básica, 6) p.147-164.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:**saberes necessários à prática educativa. 13. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, A. et al. **O direito de brincar:** a brinquedoteca. 4.ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.

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

GALPERIN P.Ya. **La direccióndelproceso de aprendizaje.**In: ROJAS, L.Q. (Comp.). **La formación de las funciones psicológica durante eldesarollodelniño.**Tlaxcala: Editora Universidad Autónoma de Tlaxcala, 2001.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GNACHEWSKI, I. **O lúdico na formação do educador.** In: ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico e alfabetização.** Curitiba: Juruá, 2003. p.81-85.

KISHIMOTO, T. M. **Bruner e a brincadeira.** In: KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). **O brincar e suas teorias.**São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 140-141.

KISHIMOTO, T. M. Encontros e Desencontros na formação dos profissionais de educação infantil. In: MACHADO, M. L. de A. (org.). Encontros e Desencontros em Educação Infantil. São Paulo: Cortez, 2002. p.107 –116.

KISHIMOTO, TizukoM. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogos tradicionais infantis:**o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes 1993.

KISHIMOTO, Tizuko, M. Jogo, **Brinquedo, brincadeira e a educação.** 14.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Trad. Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone,1988. p. 119-142.

LISBOA,Monalisa.**A importância do lúdico na aprendizagem**. Disponível em: <<http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>>. Acesso em: 30 out. 2016.

MALAQUIAS, M. S. ;RIBEIRO, Souza Suely**. Importância do lúdico.** Disponível em: <<http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>>. Acesso em: 29 set. 2016.

MARQUES, Soraya M**. Pedagogia ao pé da letra**. Disponível em.<<http://pedagogiaaopedaletra.com/monografia-o-ludico-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-na-construcao-do-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil/>>. Acesso em: 12set. .2016.

MARROCOS, Sônia Maria Santos. **Aspectos das dificuldades de aprendizagem.** Itabuna: IMES/FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências, 2008.

MENDONÇA, Lilian Sodré**. A importância dos pais na constituição da subjetividade da criança:** 1° infância. Itabuna: IMES/FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências, 2009.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo a alegria do aprender nas séries iniciais.** Campinas: Papirus, 2001.

NÚNEZ, Isauro. **Beltrán.Vygotsky, Leontiev e Galperin:** formação de conceitos e princípios didáticos. Brasília: Liber Livro, 2009.

PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento & aprendizagem em Piaget e Vygotsky:** a relevância do social. São Paulo: Plexus, 1994.

PASCHOAL, J.D.; MELLO, S.A. **A importância dos jogos e das brincadeiras na infância.** In. PASCHOAL, Jaqueline Delgado (Org.). **Trabalho pedagógico na Educação infantil.** Londrina: Humanidades, 2007. p.41-52.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

PIAGET, Jean. **Aformação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zanar, 1978.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

**PORTAL da família**. Disponível em: <<http://www.portaldafamilia.org/sclazer/jogos/brincadeiras_locais_fechados_4.shtml>>Acesso: 11 out. 2016.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

SALOMÃO, H.A.S.; MARTINI, M. **A importância do lúdico na educação infantil:** enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado, 2007. Disponível em:<<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2016.

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

VYGOTSKY, H. **Do ato ao pensamento.** Lisboa: Morais, 1979.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social de mente.** 7.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginación y creaciónenlaedadinfantil.**La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Trad. José Cipolla Neto, Luis S. M. Barreto e Solange C. Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semionovich.**Aformacão social da mente**. SäoPaulo : Martins Fontes, 1989.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau.** São Paulo, Pioneira, 1984.

WALLON, Henri. **A Evolução Psicológica da Criança.** São Paulo; Martins Fontes, 2007.

**ANEXO**

# QUESTIONÁRIO

Sua ajuda através dessas respostas será de grande importância.

1-Formação Profissional

( ) Magistério

( ) Outro curso médio:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

( ) Curso Profissionalizante:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

( ) Curso Superior:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

( ) Especialização:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2)Qual a sua concepção a respeito da Ludicidade?

3)Na sua formação enquanto professor, a Ludicidade foi enfatizada?

4)Na sua atuação, você vê importância da Ludicidade no trabalho realizado com as crianças?

5)Como? Em qual momento? A Ludicidade/ Brincadeira aparece?