

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO / UFMA
PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO DO
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS / PROFEBPAR
CENTRO DE CIÊNCIAS, DE IMPERATRIZ / LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ANGRA COSTA DA SILVA

**LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**

Imperatriz-MA

2023

ANGRA COSTA DA SILVA

LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA -Campus Grajaú, como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof Dr.José Edilmar de Sousa

Imperatriz-Ma

2023

ANGRA COSTA DA SILVA

**LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA -Campus Grajaú, como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. **José Edilmar de Sousa** (Orientador)
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Prof.^a. Mestra Patrícia Alves Silva

Prof.^a Dra. Herli de Sousa Carvalho

.Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA COSTA DA SILVA, ANGRA. LUDICIDADE E A
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL : CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO
DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM / ANGRA COSTA DA SILVA. - 2023. 28 f.
Orientador(a): JOSÉ EDILMAR DE SOUSA. Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia,
Universidade Federal do Maranhão, IMPERATRIZ, 2023. 1. BRINCADEIRAS. 2. JOGOS.
3. LUDICIDADE. 4. LÚDICO. I. DE SOUSA, JOSÉ EDILMAR. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus pela minha existência e pelas bênçãos em minha vida por não me deixar desistir.

A minha família, meus pais Domingos Oliveira , Maria de Jesus por estarem sempre me apoiando e incentivando, com palavras de apoio. Meu namorado Wildes por me motivar, seguir adiante nessa jornada, que não foi fácil.

Aos meus irmãos, Júnior e Adílio por estarem ao meu lado em todos os momentos, bons e ruins no decorrer do curso. As minhas irmãs Delba e Elba por toda força, que sempre me transmitiram.

Os meus professores foram parte fundamental da minha caminhada universitária.

Os meus colegas de turma Carleandra, José por momentos que tivemos juntos, de grande relevância e conhecimento, durante essa longa jornada de curso.

RESUMO

Esse trabalho teve como objetivo descrever como os professores vivenciam o lúdico com crianças na Educação Infantil. os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da criança em vários aspectos, tais como oralidade, coordenação motora, cognitivo, imaginação, criatividade. através do brincar ela expõe seus sentimentos e trocam experiências, fazendo com que a criança aprenda de forma espontânea e prazerosa. e como objetivos específicos temos, verificar como o lúdico contribui no desenvolvimento das crianças na educação infantil e analisar quais habilidades as crianças desenvolveram durante a pesquisa por meio das atividades lúdicas bem como, averiguar quais atividades são desenvolvidas na escola. para este trabalho foi realizado uma pesquisa qualitativa, bibliográfica e pesquisa de campo.

Palavras Chave: Lúdico, Ludicidade, jogos e brincadeiras.

ABSTRACT

That work he had as a goal to analyze as the teachers experience the ludic with children's education in childhood. The games it parks contribute to child development. In various aspects such as oral motor coordination, cognitive, imagination and creativity. Through playing, she exposes her and feelings and exchanges experiência, marking the child learn in a spontaneous and pleasurable way and as specific objectives we have check how the muscle contributes to the development of children in early childhood education and analyze what skills children developed during research through playful activities as well as finding out which activities are developed at the School for this work qualitative bibliographic research and field research and field research were carried out.

Key Words: ludic, lucidity, playfulness, pranks.

Sumário

1.	9
2.11	
2.1	JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL QUE A IDEIA É ESSA. 17
2.2	COMPREENDENDO O CONCEITO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.
3.	22
4.	Erro! Indicador não definido..
5.	METODOLOGIA 27
6.	3028
	REFERÊNCIA

1. INTRODUÇÃO

A Ludicidade nos últimos anos junto com a abordagem do lúdico, tem sido incluído nos currículos escolares como objeto de ensino, na educação infantil as crianças adoram jogos e brincadeiras, que já fazem parte do seu cotidiano, por meio do brincar ela expõe seus sentimentos, adquire novos conhecimentos e trocam experiências com os demais e através da ludicidade as crianças conseguem aprender observando, portanto podem-se encaixar didáticas que contribuam para o desenvolvimento do aprendizado.

O presente trabalho teve como objetivo geral descrever como os professores vivenciam o lúdico com crianças na Educação Infantil, e específicos verificar como o lúdico contribui no desenvolvimento das crianças na educação infantil bem como analisar quais habilidades as crianças desenvolveram durante a pesquisa por meio das atividades lúdicas averiguar quais atividades são desenvolvidas na escola. A problemática da pesquisa visa entender quais as implicações do lúdico no desenvolvimento das crianças na educação infantil. Para a Metodologia foi utilizada pesquisa qualitativa, descritiva de cunho bibliográfico e pesquisa de campo, com observações das aulas.

Como as vivências lúdicas são pensadas no planejamento da rotina em sala de creche com crianças de três anos. Como as professoras interagem com crianças durante as experiências lúdicas.

Justificativa o interesse de trabalhar essa temática do ensino lúdico se configura por ter trabalhado com uma professora que utilizava várias estratégias lúdicas e no qual vivenciei momentos que me fizeram refletir acerca de uma forma didática e dinâmica que proporciona momentos de ludicidade, prazer e aprendizagem significativa de forma criativa, flexível e liberta para as crianças fazendo com que os conteúdos aplicados em sala tenham maior assimilação através de atividades e brincadeiras lúdicas.

O lúdico auxilia no conhecimento sobre o mundo, oralidade, pensamento e sentido, por fazer parte do ser infantil e permanecer presente até a fase adulta, colaborando de forma eficaz no seu desenvolvimento físico, motor e psicológico. Os jogos e brincadeiras não são apenas momentos de diversão e descontração, eles contribuem no processo de ensino-aprendizagem, o professor irá trabalhar conteúdos utilizando recursos mais dinâmicos que possuem objetivos a serem alcançados.

A ludicidade é um recurso metodológico riquíssimo para as escolas, pois as crianças irão aprender brincando, terão mais concentração e participação das atividades, podem-se criar jogos para ensinar os conteúdos propostos pelos professores tornando o aprendizado mais

prazeroso e significativo trazendo novos conhecimentos.

Diante do exposto é de extrema importância trabalhar essa temática para gerar reflexões, aquisição, compreensão e aplicabilidade do lúdico como ferramenta estratégica para o desenvolvimento cognitivo da criança e consequentemente melhorarem o desenvolvimento no processo ensino aprendizagem do educando em sua vida escolar e social, pois por meio do brincar o aluno desenvolver suas competências e habilidades e aprender a ser mais crítico e apto para resolver suas atividades, tendo como foco a curiosidade de compreender os métodos utilizados pelo professor da Educação Infantil.

Dentro da sala de aula o professor se depara com uma turma de culturas diferentes, desta forma, o lúdico contribui para o desenvolvimento do aprendizado de cada aluno, para que isso aconteça o professor necessita preparar a sua aula com antecedência, pois não é fácil a tarefa de alfabetizar, portanto, aulas mais prazerosas despertarão o interesse da criança em participar.

Por meio de buscas em sites como scielo, o educando poderá encontrar em artigos e monografias textos que abordam o tema ludicidade, autores que se destacam como Kishimoto (1998) que possuem obras escritas e publicadas com mais de quinze anos, o mesmo descreve muito sobre o lúdico, dando ênfase na brincadeira e jogos na Educação Infantil, para realizar a busca na internet serão utilizadas as seguintes palavras chaves: lúdico, ludicidade, jogos e brincadeiras.

2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao se tratar da Educação Infantil são notáveis as mudanças ocorridas em sua trajetória desde a Proclamação da República, a qual era entendida mais como um cuidar já que não existiam creches, parques infantis ou jardins de infância. Somente a partir do ano de 1875, foram criados os primeiros jardins de infância no país. A partir da Constituição Federal de 1988 começaram a surgir políticas públicas voltadas para a obrigatoriedade da matrícula de crianças de 4 e 5 anos de idade na pré-escola.

Com a criação das Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDBEN), Lei 9394/96, foi possível consolidar legalmente a educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica. Contudo, essa consolidação segundo Oliveira (2012, p. 30)

[...] desencadeia-se um processo bastante complexo de debate, definição e consolidação das decorrências político-institucionais em torno do caráter pedagógico da Educação Infantil e com isso a necessária reflexão das redes de ensino e unidades educacionais em torno de questões curriculares.

Nesse sentido, após debates e decretos a Educação Infantil ganha um novo enfoque, e passa, então a ser considerado um direito da criança sendo dever do Estado assegurar esse direito. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) concebe a criança dentro de uma visão histórica, como um ser construído ao passar dos anos e se alterando de acordo com cada grupo social e época; sendo, também, marcada pelo meio social em que vive. As crianças compreendem, sentem e agem sobre o mundo de um jeito muito próprio de acordo com as relações que estabelecem com o meio em que vivem. De acordo com Oliveira,

Nessa direção, compreende-se que, desde o nascimento, o bebê é capaz de interagir e se comunicar com parceiros mais próximos como pais, irmãos, avós e professores. Além disso, podem desenvolver, nesse processo, sua afetividade, motricidade, linguagem, cognição e um sentido de si como pessoa única, mais historicamente marcada (OLIVEIRA, 2012, p. 36).

A escola de Educação Infantil permite criar e consolidar encontros e relações com pessoas diferentes, além de vivências relativas aos diversos saberes. Ela oferece à criança o contato com o contexto cultural ao qual pertence, ampliando sua visão de mundo, em um local planejado e preparado para ser agradável e instigante à sua curiosidade, no qual aprende o valor da beleza dos detalhes e do bem viver e onde pode ser ouvida e respeitada. Neste sentido “[...]”

a concepção de criança sustentada nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) coloca a criança como sujeitos de direitos e que se desenvolve nas múltiplas interações que ela vai experimentar no mundo social” (OLIVEIRA 2012, p 36).

Para acompanhar as transformações e exigências desse novo conceito de Educação Infantil é imprescindível que a escola como um todo busque compreender e conhecer as especificidades de cada criança e o seu modo de ser e estar no mundo, procurando alternativas no sentido de dinamizar suas práticas pedagógicas, articulando teoria e prática com suas vivências e experiências, para a partir das mesmas refletir sobre suas metas.

Nesta perspectiva, Oliveira (2012, p. 33) ressalta que a “Educação Infantil oferecida em instituições coletivas deve ter sua especificidade garantida em relação ao seu caráter pedagógico e à formação dos profissionais que nela atuam”. Todavia, é importante que a proposta curricular seja elaborada pensando na criança como centro do planejamento, tendo em vista que ela será o sujeito da aprendizagem.

De acordo com a LDBEN, no seu artigo 29 que trata da Educação infantil ressalta que: “[...] a educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos, em seus aspectos físicos, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996).

A criança começa a se relacionar, conviver, trocar experiências com os coleguinhas e com a professora a partir do seu convívio social na primeira etapa de sua vida escolar, o seu primeiro contato social na escola é na educação infantil, onde ela adquire conhecimentos, noções dos conteúdos trabalhados em sala de aula, desenvolve a sua coordenação motora, Visão motora e cognitivas, além de brincar com jogos e brincadeiras realizada pela professora com o intuito de favorecer o aprendizado. Maluf (2009) A criança faz a sua formação e a construção da sua identidade nos primeiros anos de vida, no qual ela já forma o seu caráter, começa a desenvolver a sua estrutura física, afetiva e intelectual, através de intervenção de brincadeiras, jogos que contribuem para o desenvolvimento de sua competência e habilidade.

Através das brincadeiras a criança pode desenvolver as suas habilidades e competências no seu cotidiano escolar, que irão contribuir para o seu progresso nas atividades propostas pelo professor, tanto lúdicas, como teóricas, além de favorecer a sua coordenação motora, o seu relacionamento com os colegas e com a professora. A Lei de Diretrizes e Bases, em seu artigo 22 - A educação básica tem por finalidades desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. (BRASIL, 1996).

De acordo com a Lei a educação básica é importante para o futuro das crianças, pois ali é onde se inicia a sua formação de cidadão e adquirir conhecimentos que levarão para sempre, a Lei nº 9.394/96, art. 29 das Diretrizes e Bases da Educação Nacional vem completando.

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica. E tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de zero a cinco anos de idade em seus aspectos físico, afetivo, intelectual, lingüístico e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996)

Na escola a criança passa uma parte do seu tempo convivendo com os colegas e a professora, trocando experiências e aprendendo novas coisas, desenvolvendo a sua linguagem e coordenação motora.

O lúdico cresce a cada dia que passa dentro das escolas, os professores estão adotando esse método para utilizar em suas aulas, pois chama a atenção de todos, por serem agradáveis, com ele as crianças ficam menos agitadas, sendo possível conhecer e explorar o mundo, levando a várias descobertas e conhecimento, o mesmo está presente na vida das crianças desde os seus primeiros anos de vida.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo, o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo, as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (FERREIRA; SILVA RESCHKE [S/D], P.3).

Por meio do lúdico, através de aulas práticas, com o uso das brincadeiras e jogos inseridos em seu cotidiano, as crianças conseguem desenvolver a sua imaginação, coordenação motora, expressam seus sentimentos e emoções, aprendem que existem regras que são impostas em cada jogo e contribuem para a sua socialização com os demais.

As atividades lúdicas estão presentes nas escolas, nas salas de aulas, atendendo crianças de todas as faixas etárias, permitindo que brinquem se divertem através da ludicidade, promovendo a aprendizagem e o seu desenvolvimento físico, social, motor e intelectual.

A atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades [...]. como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro, por isso, a sua riqueza, essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (FRIEDMAN, 2006, P. 43).

A autora nos mostra que por meio da brincadeira é possível acontecer o aprendizado, uma didática mais dinâmica, no qual as crianças irão se interagir uma com as outras, serão momentos de novas descobertas e compreensão da existência de regras que são necessárias no momento do jogo ou brincadeira.

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, P. 20).

O lúdico no ensino é uma ferramenta inovadora na educação, uma nova didática, metodologia de ensinamento, que por meio da prática os alunos estarão aprendendo, sem se preocupar em decorar e estarão desenvolvendo a atenção, memorização e imaginação, promovendo uma alfabetização mais prazerosa e alegre.

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação, por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento, cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO, 2013,p.1).

O autor nos mostra que o lúdico é uma ferramenta que agrega na aula do professor, ela irá auxiliar durante a formação de conhecimento da criança, por meio das brincadeiras o professor irá trabalhar o físico e o mental, desenvolvendo os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, por meio do concreto ou abstrato permitindo o acesso à todos.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece a atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos (FERREIRA; SILVA RESCHKE [S/D], P.6).

O lúdico é um recurso no qual a criança aprende brincando, sem uma pressão, deixando-a mais a vontade para raciocinar e confiante de si, aprendendo com qualidade em um ambiente prazeroso, tendo a oportunidade de se expressar sem ser repreendida por medo de errar.

Atualmente a ludicidade está sendo usada pelos professores de educação infantil nas

salas de aula, utilizam os jogos e as brincadeiras como recursos pedagógicos, pois ambos fazem parte da infância, aproveitam para agregar em seu plano de aula e tornar sua aula mais criativa.

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

A criança prestar mais atenção quando é ofertado algo do seu interesse, com a ludicidade ela irá participar mais das aulas e se socializar com os demais, colocando em prática o seu conhecimento durante a atividade e trocando experiências com os seus colegas, no qual auxiliarão em seu desenvolvimento pessoal e social.

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores, cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes, portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia, para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor devem utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas, tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos, o professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação, o espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes (ALMEIDA 2014 P. 3).

O autor nos mostra que cada criança possui uma forma diferente de aprender e tem o seu tempo, algumas são mais espertas outras demonstram dificuldades, por isso o professor procura recursos para agregar a sua aula e ajudar crianças com dificuldades no aprendizado, fazendo com que adquira confiança em si, sabendo se posicionar nas atividades.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando, a ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, P.42).

Através das atividades lúdicas o educador poderá trabalhar diferentes áreas e explorar diversas coisas com seus alunos, realizando trabalhos nos quais utilizará a mente e o corpo,

podendo ser trabalhada dentro e fora da sala de aula, estimulando as crianças a participarem, sem forçá-las deixando a vontade para que faça no seu tempo, assim acontecerá um aprendizado mais tranquilo e prazeroso.

As atividades lúdicas na educação infantil fazem com que as crianças tenham capacidade desenvolvem o ato de explorar e refletir sobre a cultura e a realidade em que vive podendo incorporar e questionar sobre as regras e sobre seu lugar na sociedade, pois durante tais atividades elas podem superar a realidade, e mudá-la por meio da imaginação (VITAL, 2009, p.11).

A educação infantil é o primeiro contato da criança com a escola, um momento de se socializar com os colegas e professor e por meio do uso de atividades lúdicas, as crianças irão se interagir, usar a imaginação, comunicar e aprender a cultura do outro, pois ao trocarem experiências por meio da brincadeira ou jogo, estarão colhendo aprendizado para si mesmo, esta etapa é o início da vida escolar de uma criança e necessita de muita atenção, ali ela estará formando a sua coordenação motora, trabalhando a sua mente, o equilíbrio e socialização.

2.1 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL QUE IDÉIA É ESSA.

Na educação infantil o lúdico é fundamental, pois contribui para o desenvolvimento das atividades, fazendo com que a criança desenvolva os seus aspectos físico, intelectual e social, por meio da brincadeira ela consegue desenvolver sua identidade e autonomia, conseqüentemente estará se socializando com os demais e trocando experiências através de regras e normas impostas pelo professor. De acordo com a LDB nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 em sua seção II, nessa primeira etapa da educação básica é primordial que os educadores proporcionem atividades que desenvolvam os aspectos cognitivo, afetivo, psicomotor e social das crianças.

Todos os seres humanos desde pequeno gostam de brincar, com jogos, brincadeiras de rodas ou recreativas, muitas auxiliam no desenvolvimento corporal e na coordenação motora, por meio delas aprendemos com os que nos rodeiam e nos socializamos, tornando-nos pessoas críticas com opiniões positivas sobre a vida, portanto, o ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento social, motor e psicológico da criança, por meio dele ela vai expressar os seus sentimentos em relação ao mundo que a cerca.

Vygotsky (1989) relata que a sala de aula deve ser considerada um lugar privilegiado, onde ocorrem as trocas de conhecimentos entre o professor e o aluno, tornando um processo interativo, no qual todos têm a oportunidade de falar e dar as suas opiniões, e assim as idéias são levadas em consideração, mesmo que o indivíduo em questão seja uma criança de apenas cinco anos de idade. Por meio desse processo dinâmico ocorre a construção de conhecimentos.

A escola possui várias fases importantes na vida do ser humano, desde pequenos até a fase adulta, devemos mencionar que a fase de alfabetização é de grande importância, fase que sucede a educação infantil, sendo assim, a criança precisa ter um bom preparo, uma auto-estima elevada, um bom desenvolvimento de sua coordenação motora, ser autoconfiante, estar bem emocionalmente para se sentir segura e poder encarar qualquer dificuldade que poderá ter nesse processo de alfabetização. Portanto é necessário que as escolas compreendam que a educação infantil não é apenas um lugar para brincar ou as mães deixam os seus filhos enquanto trabalham, precisam compreender que essa fase possui muita importância na vida da criança, pois estará preparando-o para a alfabetização. Brougère (2010, p. 82) afirma que:

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo

o seu peso histórico.

A criança terá o seu primeiro contato com o processo de aprendizagem ao ingressar pela primeira vez em sala de aula, lá inicia a base para todos os anos de escola que ela terá no futuro. Esse contato com o professor e alunos fará com que ela se interesse por diferentes assuntos importantes, despertando o interesse em ler e escrever aprendendo a cada dia uma nova informação. Diz Kramer:

“sabemos, que é crucial o contexto de vida das crianças com quem trabalhamos para o processo de construção de um currículo. Entendemos também que uma compreensão mais aprofundada de quem são as crianças e de como constroem conhecimentos é obtida com a realização de cada trabalho e com o desenvolvimento de pesquisas relacionadas às crianças e aos fatores sociais e culturais que as influenciam na construção de seus conhecimentos”. (1989, p.39)

O ser humano possui diferentes etapas em seu desenvolvimento na vida e no processo de ensino-aprendizagem não é diferente, ele se inicia já no ventre da mãe e continua por toda a vida, ao ingressar na escola ela irá aprender conteúdos acadêmicos que auxiliaram em sua formação como cidadão, algumas crianças apresentam certas dificuldades relacionadas a esses conteúdos na aprendizagem principalmente quando chegam ao período da alfabetização, porém sabe-se que cada criança tem o seu tempo para aprender, portanto a educação infantil é o início de tudo nessa etapa a criança deverá ser estimulada e preparada para a alfabetização, sendo trabalhado os seus aspectos cognitivos, motor e afetivo/social. Kramer diz:

“... entendemos que há determinados parâmetros psicológicos que orientam o desenvolvimento de todas as crianças. Sabemos, por outro lado, que a situação sociocultural e as condições econômicas em que vivem as crianças, além do sexo e da etnia, exercem uma forte influência sobre elas e sobre os conhecimentos que constroem.” (1989, p.39)

A educação infantil é o início da escolarização, tendo como objetivo o desenvolvimento da criança, não sendo somente o físico, mas o crítico, o motor, o psicológico e sua autonomia, sabe-se que as crianças são fáceis de compreender e produzir os tipos de conhecimentos que são passados. Desde cedo possuem acesso a diversas formas de informações produzidas e interpretadas pelos adultos, por meio de televisão, internet, rádio, jornais, panfletos, celulares e

letrados nas ruas, para a criança compreender melhor tudo isso que ela convive o seu contato com a escola facilitará o seu entendimento. Como nos afirma Emília Ferreiro. "Em cada classe de alfabetização deve haver um "canto ou área de leitura" onde se encontrem não só livros bem editados e bem ilustrados, como qualquer material que contenha escrita..." (FERREIRO, 2002, p.33)

Portanto, ao ter contato com o material impresso e escrito, ela percebe que o mundo das letras que a cerca está presente em todos os lugares em diferentes situações, sendo assim, naturalmente ela vai se alfabetizando e aprendendo cada vez mais, ao interagir-se com o contexto educacional, por meio de uma proposta pedagógica, valorizando seus conhecimentos prévios e a sua cultura, a criança irá se sentir mais segura e acolhedora no ambiente educacional, e os profissionais que atuam nesta área precisam se conscientizar que o seu trabalho não é só preparar estas crianças para as séries iniciais do ensino fundamental, mas para o resto da vida, pois é no período de zero a seis anos que são lançadas as bases para todas as aprendizagens futuras

COMPREENDO O CONCEITO De JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao escutar e estudar os Jogos e brincadeiras, por serem palavras bastante pronunciadas entre as pessoas e utilizadas em seu cotidiano, muitos acreditam que ambas possuem o mesmo significado, por serem termos parecidos surge essa confusão, apesar de serem ligados, mas cada um possui o seu significado. Kishimoto (1994, p 41) especifica muito bem o sentido de brincadeira:

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, não se pode confundir jogo com brinquedo e brincadeira, os quais se relacionam diretamente com a criança.

A brincadeira resulta-se de um ato espontâneo que a criança realiza em determinada atividade que está exercendo naquele momento, no qual ela explora o mundo que a cerca, se divertindo, socializando e aprendendo com os demais, por meio da brincadeira ela obtém um aprendizado, além de desenvolver o seu cognitivo, a sua autonomia e habilidades, construindo a sua identidade.

No decorrer da infância, a criança constrói a sua identidade e autonomia, através das vivências e das pessoas na qual convive, essa interação vai contribuindo para que ocorra esse processo. De acordo com Kishimoto (2010 p.01),

Para a criança, brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, solucionar problemas e criar.

Por meio da brincadeira a criança tem motivação e prazer, pois chamar a sua atenção este tipo de divertimento e por fazer parte de seu cotidiano, naquele momento ela expressa seus sentimentos e suas emoções, relacionando-se com os outros e com o mundo, podendo brincar em grupo ou sozinha, utilizando objetos que irão acrescentar para o seu divertimento.

O jogo e a brincadeira por fazerem parte do cotidiano das crianças em seu momento de lazer, estão sendo utilizado como uma ferramenta de aprendizagem dentro do ambiente escolar, algumas escolas buscam esse recurso para agregar suas aulas e captar mais a atenção e desenvolvimento de seus alunos, sendo assim, o jogo possui o seu significado Huizinga (2014, p. 33) define jogo como:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’

O autor nos mostra que o jogo possui regras para seguir, e que o jogador deve respeitar ao participar, tendo um início e um fim, podendo ser praticado de forma voluntária, tendo participação de outros jogadores, resultando em uma competição, no qual vai haver um ganhador e um perdedor, conforme (MATTOS 2001, p.386) “O jogo é uma atividade que se desenvolve com regras que permitem indicar um vencedor”, portanto ele é caracterizado por existir regras, sendo diferenciado da brincadeira que é um momento livre, no qual todos brincam sem ser necessário ter que obedecer a normas, podendo utilizar qualquer tipo de brinquedo para participar daquele momento.

Portanto, a definição do termo jogo e brincadeira não são semelhantes, existe uma diferenciação, o jogo por ter suas regras, jogadores e características de que existe o ganhar e o perder, a brincadeira é livre, sem imposições ou obrigações que são necessárias a se cumprir durante aquele momento. Ambos fazem parte do universo infantil, no qual os pequenos gostam de praticar sempre quando tem um tempo livre, seja sozinho ou em grupo, aproveitam a oportunidade para brincar.

Dessa forma, a brincadeira eo jogo é uma atividade humana na qual as crianças gostam e ao serem introduzidas em seu cotidiano irão assimilar e recriar diferentes experiências, gerando assim uma interação e construção de conhecimentos da realidade, fazendo um vínculo com a função pedagógica da escola, no qual o professor terá uma grande participação enquanto mediador e propiciador desta prática em sala de aula durante esse processo de aprendizagem.

3. A INSERÇÃO DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA.

O educador busca novos recursos para incrementar a sala de aula, os jogos e brincadeiras por ser um ato presente na vida das crianças e por chamar atenção espera-se, que essa ação contribui nas atividades pedagógicas dentro de sala, trazendo motivação aos alunos e a sua participação, ao inserir a brincadeira na pré-escola as crianças demonstraram interesse em ir à escola e conseqüentemente auxiliará em seu aprendizado, contribuindo para a sua socialização com os demais, pois algumas têm dificuldades por serem tímidas e não conseguem se integrar com facilidade.

A criança se empenha durante o brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a se desinibir, a comer. Esse esforço é tão intenso que, às vezes, ela fica concentrada na atividade e nem escuta quando alguém a chama. Essa mobilização presente nas condutas, lúdicas, por si só, deveria servir como indicativo a respeito da importância que elas têm para as próprias crianças. (SEBER, 1995,p.53).

A criança quando está brincando utiliza o objeto escolhido para agregar em sua brincadeira, percebe-se que independente de sua escolha, um brinquedo em suas mãos lhe dará segurança e aquele momento cria um universo por meio de sua imaginação.

O brincar está presente na vida do ser humano desde pequeno, durante o momento da brincadeira seus sentimentos e suas emoções são aflorados, além de contribuir para o desenvolvimento motor, físico e cognitivo, aprendendo e convivendo com os demais e o mundo que o cerca, trocando experiências e aprendizados.

O docente precisa estar preparado para trabalhar com jogos e brincadeiras, ter um planejamento que disponha de recursos que auxiliam no objetivo proposto de sua aula, utilizando vários tipos de materiais que estarão a sua disposição, observando a contribuição que ele trará para o desenvolvimento individual de cada aluno.

O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, esta tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito. (VASCONCELLOS,1995, p.74).

Os professores devem conhecer a turma e a individualidade de cada criança, pois a realidade de cada um é diferente, ele pode utilizar vários tipos de jogos e brincadeiras, que irá contribuir no aprendizado, para que esse processo aconteça a interação entre os dois é fundamental, ter um bom relacionamento com a sua turma, respeitando o limite de cada um. O

professor tem um papel importante na vida de seu aluno, no qual ele transmite o conhecimento, quando existem recursos diferenciados que trazem motivação e condição para que os alunos possam explorar, a sua aula será mais produtiva, dinâmica e motivadora.

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 1998, p. 140).

Os jogos são uma atividade lúdica que contém desafios, no qual são necessários para estimular a aprendizagem e conhecer o potencial de cada um, suas regras exigem competência e habilidade ao brincar, fazendo com que as crianças tenham as suas estratégias para vencer os jogadores da partida.

Portanto, esses recursos são estratégias que contribuem para o ensino, uma didática com conteúdo e objetivo que favoreçam os educando em seu processo de ensino-aprendizagem, contendo competências e habilidades que são necessárias para o seu desenvolvimento.

Há também instituições que defendem as brincadeiras, achando que as crianças aprendem muito no decorrer dessas atividades. No entanto, os professores são orientados no sentido de estabelecer os temas das brincadeiras, os papéis que os integrantes dos grupos devem assumir como brincar, o que dizer e assim por diante. (SEBER, 1995, p.52).

Aulas diferenciadas motivarão a presença do aluno no ambiente escolar, principalmente na educação infantil, pois é o primeiro contato da criança com a escola é onde ela irá desenvolver a sua coordenação motora, convívio social e sua mente, os jogos e as brincadeiras precisam ter objetivo a ser alcançado, não um momento de descontração é importante ter ligação com o conteúdo proposto a ser trabalhado naquele dia e haver a valorização da participação dos alunos durante as atividades, sendo assim, o aluno se sentirá mais seguro e confiante. Segundo Ribeiro (2013, p.1), o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. 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.

O autor nos mostra que o lúdico é um recurso metodológico que contribui para o processo de aprendizagem das crianças da educação infantil, por meio dos jogos e brincadeiras, o educador explorar o seu conteúdo a partir das próprias regras das brincadeiras tornando uma aprendizagem mais motivacional, Carvalho complementa dizendo que: (2003, p.14), os jogos

na vida da criança são de fundamental importância, pois quando brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996 p. 26).

O professor pode planejar suas aulas para trabalhar todas as áreas com seus alunos, tanto corporal como mental, essas atividades irão favorecer o ensino dos conteúdos, preparando o desenvolvendo físico, motor e psicológico de cada criança, favorecendo a concentração, atenção e participação durante as aulas, pois através de uma brincadeira é possível observar o aprendizado de cada um. Segundo Santos (2002, p. 12) o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

O lúdico auxilia em todo o desenvolvimento, essas atividades além de trazerem divertimento, despertam curiosidade e proporcionam novas descobertas através de cada brincadeira imposta pelo professor, o mesmo irá instruir o funcionamento de cada uma e o objetivo que deseja alcançar.

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, p. 20).

De acordo com Pereira as atividades lúdicas auxiliam em vários aspectos, proporcionando descobertas, promovendo a atenção, a memorização, criatividade, autonomia e imaginação tudo que é necessário para o aprendizado de uma criança,

tornando-a mais ativa e participativa.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas:

a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p.19).

Através da ludicidade o professor poderá promover uma alfabetização mais motivacional, por ele ser o mediador é necessário que sempre esteja preparado por meio de ferramentas pedagógicas que promovem o desenvolvimento integral de uma criança, aguçando o seu imaginário para que obtenha curiosidade em aprender sempre mais.

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO 2013, p.1).

A ludicidade possui uma grande importância no ambiente escolar, se tornou uma ferramenta muito importante para os professores, um recurso metodológico que contribui na formação das crianças contribuindo para o desenvolvendo de seus aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, que são essenciais para a sua formação, pois na educação infantil devem ser bem trabalhados, visando o seu desenvolvimento pessoal de forma significativa, por meio de um ensino de qualidade.

As brincadeiras e os jogos vão surgindo desde o início de nossas vidas como componentes que auxiliam na construção de nossa identidade, toda criança gosta de brincar, e por meio da brincadeira o professor consegue inserir conteúdos que facilitarão na absorção do conhecimento, ao usar esses recursos em suas aulas ele alcançará uma socialização das crianças, a sua atenção e concentração para a aula, “O jogo para a criança é o exercício é a preparação para a vida adulta. “A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades” (LOPES, 2005, p.35), portanto o jogo contribui para a formação da personalidade dos pequenos, estará preparando-os para as vivências que vão surgindo no decorrer da vida.

[...]. Para os adeptos da pedagogia escolanovista, a utilização desses jogos (jogos educativos) era de grande valor no ensino de todas as disciplinas, pois introduzia conteúdos escolares e habilidades que seriam espontaneamente” adquiridos pelas crianças. (Werneck 2003, p. 28).

O docente precisa analisar e compreender os benefícios que o brincar traz para a aprendizagem, principalmente para crianças que possuem dificuldades em aprender determinados conteúdos de certa disciplina, promovendo atividades lúdicas que irão agregar em seu planejamento para alcançar êxito no objetivo proposto.

De acordo com (NEGRINE, 1994, p.20) “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas a partir da atividade lúdica”, percebe-se que por meio de uma brincadeira a criança consegue aprender e tirar experiências para a sua vida, conhecer o que está ao seu redor.

O lúdico auxilia no desenvolvimento da criança tanto no corpo como na mente, faz com o que o cérebro trabalhe durante o jogo ou a brincadeira, criando novas situações e aprendizagem, de uma maneira divertida e motivadora, conforme Maluf (2004, p.33) pontua que “as crianças comunicam-se através do brincar e por meio dele tornam-se operativas”, sendo assim, elas conseguem se interagir e dialogar aprendendo uma com a outra.

As escolas de educação infantil estão crescendo a cada dia, inserindo o lúdico como ferramenta de aprendizado, percebeu que conseguem alcançar melhor o interesse das crianças pela aula e obteve uma melhora em seu desenvolvimento físico, motor.

5. Metodologia

A presente pesquisa se configura como qualitativa. Segundo Denzin e Lincoln (2006, p. 17) A pesquisa qualitativa é uma atividade situada que localiza o observador no mundo. Consiste em um conjunto de práticas materiais e interpretativas que dão visibilidade ao mundo em uma série de representações, incluindo as notas de campo, as entrevistas, as conversas, as fotografias, as gravações e os lembretes. Nesse nível, a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem naturalista, interpretativa para o mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais tentando entender, ou interpretar, os fenômenos em termos dos significados que as pessoas e eles conferem.

Foi utilizado também uma pesquisa bibliográfica que segundo (Gil, 2008) é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.

Realizamos também uma pesquisa de campo. Segundo Ruiz (1976), p.50), "a pesquisa de campo consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente relevantes para ulteriores análises."

Essa pesquisa foi realizada em uma escola pública municipal de educação infantil em Grajaú- Maranhão, a escola atende aproximadamente trezentos e noventa e uma crianças com faixa etária, de 2 a 5 anos matriculadas na instituição.

Entre turmas de creche 2 anos e creche 3 anos e também infantil I e infantil II nos períodos matutino e vespertino.

A pesquisa foi feita com uma turma de creche de 3 anos, no período matutino com 15 quinze crianças frequentes.

5.1 Análise e Discussão dos Dados

A observação foi realizada em uma turma de creche de 3 anos no turno matutino com 15 crianças, frequentes, a professora Ana ,recebe as crianças com muito carinho e zelo, com abraços e beijos, as mesmas são participativas e alegres.

No momento da acolhida sempre é dado algo pedagógico para às crianças como bloquinhos, alfabeto móvel, e números , depois do período da acolhida tem a oração, e música para as crianças desenvolverem os movimentos de corporeidade,durante esses dias de observação,foi possível verificar como as crianças usavam a imaginação para criar diversas formas de brincar.

A professora sempre fazia algo diferente para despertar a atenção das crianças nas aulas utilizando jogos e brincadeiras, com aulas mais dinâmicas.

O início da observação foi no dia 02 de outubro de 2023, onde foi possível verificar a dinâmica da professora, a mesma colocou bambolê no chão, e no centro folhas de papel com os números de 1 á 10 escrito, no qual as crianças pulavam e iam falando o número. Objetivando uma forma lúdica e espontânea de aprender desenvolvendo, a coordenação e o raciocínio, onde as crianças aprendem brincando, de forma leve.

Seguindo a rotina de observação no dia 03 de outubro de 2023 a professora fez uma dinâmica bem diversificada,usou vários elementos que despertou, a atenção das crianças, a mesma pintou uns cones com cores variadas colocou nos cones números de 1 a 5, e dentro de uma caixa bolas coloridas.

Nessa dinâmica, as crianças tinham que pegar bolinhas de acordo com a cor do cone e colocar a quantidade de bolinhas representadas pelo número. Trabalhando também maior é menor, uma atividade ampla pois trabalha vários elementos importantes para o desenvolvimento das crianças.

E no dia 04 de outubro de 2023 após o retorno do recreio a professora realizou a seguinte atividade fez as letras do alfabeto em folhas e colocou no chão e com uma placa as crianças identificavam, a primeira letra do seu nome e coloca a placa ao lado, da letra e aquela criança que não conseguia era solicitado a ajuda de colega. tendo assim um trabalho em equipe e contribuindo no cognitivo da criança, e foi de suma importância essa atividade pois, proporcionou interação entre as crianças e a satisfação em reconhecer as letrinhas inicial do nome era perceptível.

No dia 05 de outubro de 2023 as crianças são acolhidas com música e bloquinhos a qual criam inúmeras formas de brincar usando sua imaginação algumas fazem prédio outras carros

de bombeiros, avião, enfim várias possibilidades de brincadeiras.

E nessa perspectiva a dinâmica trabalhada pela professora constituiu-se no uso de bolas coloridas com as letras do alfabeto. A intencionalidade da atividade era fazer as crianças identificarem as cores das bolinhas, como a primeira letra do seu nome e também as demais letrinhas. Momento de descontração e interação das crianças possibilitando uma forma dinâmica e prazerosa de aprender.

Seguindo a rotina de observação no dia 06 de outubro de 2023 as crianças são acolhidas com muito carinho, pela professora, com música, e fantoche com as letras do alfabeto no qual logo todas identificam de imediato a letra do seu nome. Atividade trabalhada foi com números e quantidades, os números trabalhados foram de 1 a 9, em um papelão a professora colocou copos descartáveis e na frente colou os números, a mesma também trouxe grãos, de feijão no qual era falado o número e a criança identificava o número e colocava a quantidade de grãos de feijão de acordo com o número dentro do copo. A finalidade dessa atividade era trabalhar quantidade, e dessa forma desenvolver a atenção e a concentração das crianças.

6. CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo analisar como os professores vivenciam o lúdico com crianças na educação infantil. Tendo em vista que a Ludicidade faz parte do universo infantil

A ludicidade além de ser uma forma de expressão humana traz benefícios para a educação, fortalece direta e indiretamente a aprendizagem motora e o desejo em aprender.

Jogos , e brincadeiras são atividades que atravessam barreiras positivamente para favorecer na educação de crianças e podem ser trabalhadas de diferentes formas na sala e fora dela.

Trabalhar de forma criativa o lúdico na escola, valoriza o trabalho e as atividades propostas pelos professores, e melhora o planejamento para a socialização e comunicação entre todos, favorecendo no processo pedagógico e na aprendizagem .

Durante as observações foi possível verificar que a professora utiliza o lúdico como recurso pedagógico para proporcionar uma aprendizagem significativa para as crianças de, forma espontânea e prazerosa possibilitando momentos de interação social, saindo do formal com aulas mais, criativas e dinâmicas e dessa forma desperta a atenção das crianças que ficam ansiosas para participar das dinâmicas desenvolvidas em sala.

Percebeu -se que as atividades lúdicas fazem parte da rotina escolar através dos jogos e brincadeiras levando em conta que, o lúdico é um aliado no desenvolvimento das crianças.

Pois através das dinâmicas em sala de aula foi possível verificar o desenvolvimento das crianças em vários aspectos, como raciocínio, coordenação, criatividade, imaginação.

Conclui -se que o lúdico contribui de maneira positiva no desenvolvimento da criança pois, através de aulas mais dinâmicas e criativas desperta o interesse da criança em aprender.

O uso constante de recursos pedagógicos é essencial no sentido de desenvolver as habilidades da criança, favorecendo os mais variados aspectos.

Portanto as vivências lúdicas estabelecem uma maior assimilação dos conteúdos trabalhados com mais ênfase na aprendizagem.

Através das contribuições teóricas, como da vivência que obtive em sala de aula foram de suma importância , para novos conhecimentos referente a temática ,proporcionando vivenciar na prática as atividades lúdicas no qual foi possível ver o desenvolvimento das crianças , com aulas mais dinâmicas.

E nesse sentido entender que sair do formal, com aulas mais dinâmicas através do lúdico desperta o interesse da criança em aprender.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, Juliana de Freitas ; SILVA Juliana Aguirre da ; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf> Acesso em: 10 de novembro de 2022.

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

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar.** 6 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

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

MOYLES, Janet R. Só brincar? **O papel do brincar na educação infantil.** Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

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

OLIVEIRA, Zilma Ramos de (org). **O trabalho do professor na educação infantil/São Paulo: Biruta, 2012, 1ª edição.**

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

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

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

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Acesso em 30 de outubro de 2022.

SEBER, M. G. *Psicologia da Pré-escola: uma visão construtivista*. São Paulo: Moderna, 1995.

JoVASCONCELLOS, Celso do S. *Para onde vai o Professor? Resgate do professor como sujeito de transformações*. São Paulo: Libertad, 1998.

VITAL, Jaime Maciejewski. **A Importância do Lúdico Para a Aprendizagem da Criança da Educação Infantil**. 2009. 25 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação – PEDAGOGIA) – Sistema de Ensino Presencial Conectado, Universidade Norte do Paraná, Vitória-ES, 2009

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

Gil , Antonio Carlos, *como elaborar projetos de pesquisa*.4. ed. São Paulo:Atlas,2008.THIOLLENT, Michel. *metodologia pesquisa -ação*.2. ed.São Paulo: Cortez 1986.

Ruiz , J.A *metodologia Científica:Guia Guia Para eficiência nos estudos*. São Paulo: Atlas, 1996.168.P.

UITCH,A,J.LYMAN , Stanford M. *Métodos qualitativos: sua história na sociologia e na antropologia*.IM DENZIN, N.K; LINCOLN,I.O *planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. Porto Alegre:Artmed,2006