



**FACULDADE VALE DO PAJEÚ
CURSO DE LICENCIATURA PEDAGOGIA**

**MAYARA DA SILVA GOMES
MARIA ALCIDILEIDE LUSTOSA DOS SANTOS
THAINE DAIANE GUEDES DO NASCIMENTO**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS
CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

SÃO JOSÉ DO EGITO - PE 2022

**MAYARA DA SILVA GOMES
MARIA ALCIDILEIDE LUSTOSA DOS SANTOS
THAINE DAIANE GUEDES DO NASCIMENTO**

**IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS
CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Pedagogia da
Faculdade Vale do Pajeú, como requisito parcial
à obtenção do título de Pedagogo.

Área de concentração: Educação

Orientador: Prof. Me. Silvânia Maria da Silva Amorim Cruz

SÃO JOSÉ DO EGITO - PE 2022

**MAYARA DA SILVA GOMES
MARIA ALCIDILEIDE LUSTOSA DOS SANTOS
THAINE DAIANE GUEDES DO NASCIMENTO**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS
CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Pedagogia da
Faculdade Vale do Pajeú, como requisito parcial
à obtenção do título de Licenciatura em
Pedagogia.

Área de concentração: Educação

Aprovada em: ____ / _____ / _____

Prof. Me. Silvânia Maria da Silva Amorim Cruz (Orientador)
Faculdade Vale do Pajeú (FVP)

Prof. Me. Sérgio Morais Cavalcante Filho
Faculdade Vale do Pajeú (FVP)

Prof. Esp. Claudineide Cristian de Lima
Faculdade Vale do Pajeú (FVP)

RESUMO

Este trabalho apresenta o contexto histórico do lúdico (ALMEIDA e RODRIGUES, 2015) e o processo de sua inclusão na sala de aula. Realizamos uma pesquisa explicativa e bibliográfica, utilizando dados documentais publicados em revistas e websites, de modo que, através destes, buscamos compreender de que forma o lúdico afeta o desenvolvimento global e integral de uma criança na sala de aula, destacando que o lúdico deve ser apresentado e abordado nas práticas pedagógicas do educador. Partimos da premissa dos nossos estágios supervisionados e experiências vivenciadas no decorrer da nossa formação acadêmica, em que notamos a falta de entendimento acerca das atividades lúdicas por parte dos docentes. Este foi embasado a partir de discussões e pensamentos de teóricos que abordam o tema, como Piaget (1976), Vygotsky (1984), Kishimoto (1997) e outros. Como resultado dessa pesquisa, compreendemos a importância que o lúdico desempenha na formação e em aspectos globais de desenvolvimento de uma criança, como o cognitivo, a motricidade, o desempenho social e emocional, etc.

Palavras-chave: Lúdico, Aprendizagem, Brincar

ABSTRACT

This article presents the historical context of playfulness (ALMEIDA and RODRIGUES, 2015) and the process of its inclusion in the classroom. We carried out an explanatory research and bibliographic search, using documentary, data published in magazines and websites, so that, we understand how playful affects the global development and performance of a child in the classroom, emphasizing that the playful must be a presenter and advisor in the pedagogic practices of the educator. We start from the premise of our supervision courses and training experiences in the course of our academic, in which we noticed the lack of understanding of the recreational activities by the teachers. This work was based on theoretical reflections and thoughts that approach the theme, such as Piaget (1976), Vygotsky (1984), Kishimoto (1997) and others. As a result of this research, we understand the importance of playful in the global formation on emotional aspects of a person, as the cognitive, motricity and social performance, etc.

Key-words: Playful, Learning, Play.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
2. REFERENCIAL TEÓRICO	08
2.1 O lúdico na Educação Infantil	09
2.2 O lúdico como recurso facilitador no processo de ensino aprendizagem	11
2.3 A mediação do professor para o desenvolvimento integral das crianças através de atividades lúdicas	13
2.4 Estágio supervisionado: uma análise acerca do lúdico na prática docente	15
3. METODOLOGIA	16
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	17
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS.....	19

1 – INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem a finalidade de refletir sobre o lúdico na Educação Infantil e sua importância para o desenvolvimento integral das crianças, uma vez que se faz necessário seu uso para o desenvolvimento de diversas habilidades, ressaltando que este beneficia o seu desempenho na sala de aula, melhorando o processo de ensino e aprendizagem e, também, tendo relevância em muitos outros fatores que permeiam a vida do educando dentro e fora da escola. Em vista disso, aqui serão apresentadas características mais detalhadas da ludicidade, sua utilidade para além da escola, destacando o quanto esta proporciona grandes avanços no âmbito educacional, já que auxilia no aperfeiçoamento de capacidades intelectuais, cognitivas e pessoais.

Para Piaget (1976) o lúdico na educação infantil é um recurso que, sendo utilizado de forma adequada e orientada, pode fazer com que a criança contemple diversas áreas do seu desenvolvimento, visto que este potencializa habilidades cognitivas, motoras, sensoriais e outras, aprimorando e facilitando o processo de ensino-aprendizagem. A Educação Infantil é um momento significativo na vida dos seres humanos, já que, nessa fase, a curiosidade dos pequenos favorece a aprendizagem, cumprindo um papel relevante no desenvolvimento e na formação de valores e saberes.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998) deixa explícito que os educadores da primeira infância precisam compreender que, durante as brincadeiras, as crianças aprendem e se desenvolvem, sendo assim, a ludicidade contempla a aquisição de conhecimento, a capacidade intelectual, pessoal, social, emocional, propicia o conviver, o comunicar, contribui para com a mobilidade, a afetividade e potencializa o desenvolvimento integral da criança, não visando somente aprender teorias e conhecimentos específicos.

A pesquisa justifica-se diante do cenário da falta de entendimento acerca do lúdico, presenciado durante a formação acadêmica no estágio supervisionado das autoras deste trabalho, e seu mau uso dentro da sala de aula, em que alguns docentes, por vezes, não o aplicam da maneira correta, com intencionalidade, direcionamento e sentido. O lúdico inserido na escola proporcionará aos discentes o desenvolvimento da oralidade, pensamento e interação, tornando-os capazes de buscar soluções para as dificuldades, como também na relação interpessoal, ao proporcionar ao educando o entendimento sobre respeito, limites e ética, um recurso que instrui/ensina conhecimentos para além da vida escolar.

Dessa forma, é fundamental a presença deste nas instituições educacionais, uma vez que há uma perspectiva de melhora no rendimento educacional e, conseqüentemente, uma aprendizagem ampla e significativa.

Portanto, a partir do momento em que os discentes conseguem captar mais informações e processá-las em formas de saberes, brincando, a falta de entendimento acerca do conceito do lúdico, bem como a sua ausência na Educação Infantil, afeta no desenvolvimento geral das crianças. Sendo assim, possibilitar formação continuada, seminários e eventos, para com os professores, contempla e contribui para o desenvolvimento de suas ideias, criatividade e conceitos acerca deste recurso didático, dando ênfase e significado na contextualização e objetivos de cada atividade proposta.

O presente trabalho foi embasado a partir de artigos científicos e pesquisas bibliográficas, firmando-se com pensamentos e discussões de teóricos que dissertam sobre esse assunto. Dentre tais referências, pautamo-nos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), além de autores, como, Vygotsky (1984), Kishimoto (1997) e Piaget (1976).

Neste é explanado o contexto histórico, a função do professor como mediador no processo de ensino-aprendizagem e o uso de atividades lúdicas direcionadas e intencionais para o desenvolvimento da criança, visando à necessidade de hábitos que sejam levados além da sua vida escolar.

2 – REFERENCIAL TEÓRICO

O lúdico permeia o universo infantil desde os primórdios da história, é uma concepção que engloba jogos, brincadeiras e atividades que envolvam imaginar, fantasiar e criar. Segundo Vygotsky (1984) o ato de brincar é fundamental para a formação do pensamento e para desenvolver habilidades cognitivas, visuais, auditivas, táteis e motoras, as quais colaboram para uma relação interpessoal, descobrimentos e identificação de imagens.

O lúdico está presente na vida dos seres humanos desde o tempo pré-histórico, quando a humanidade realizava atividades cotidianas como, caçar e pescar, em forma de divertimento. Huizinga (1971, p.07) afirma que “nas sociedades primitivas, as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica”, a partir disso, é evidente que a prática do brincar é própria do homem desde o princípio da vida.

A civilização egípcia foi a primeira civilização a ser formada na antiguidade, quando se firmaram alguns jogos para diversão da população, entre eles, os mais comuns eram as lutas, a natação, jogos de dama e xadrez. Já com o surgimento da civilização grega, alguns outros benefícios para a humanidade desenvolveram-se, como a música, a filosofia, o teatro e o esporte. Dito isso, nota-se que os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida de nossos antepassados, revelando-se de forma mais notória e aproveitada a partir do surgimento das primeiras civilizações do oriente (ALMEIDA E RODRIGUES, 2015).

No Brasil, os precursores do lúdico foram os indígenas, os portugueses e os negros, a mistura desses povos fez com que o Brasil se tornasse um país abundante em culturas, valores, crenças e etnias, com isso, o padrão da ludicidade que temos, atualmente, advém de uma junção dessa miscigenação (ALMEIDA E RODRIGUES, 2015).

É importante salientarmos que, antes, as crianças não eram consideradas seres diferentes dos adultos e, por este motivo, partilhavam e os acompanhavam em suas vidas sociais, compartilhando os mesmos ambientes, roupas e atividades. O aprendizado era construído a partir dessas interações e do relacionamento com o seu ciclo familiar e/ou social. Foi a partir do século XVIII que a criança passou a ser considerada como um ser diferente do adulto, apresentando necessidades e características próprias, ressignificando a infância e a educação para com a criança (COSTA et al. 2020).

É importante, também, conceituarmos o lúdico. Sua origem vem do latim, da palavra *ludus*, que remete àquilo que instiga por meio de jogos, brincadeiras e do divertimento.

A palavra ludus, em latim e em outros idiomas, acumula dois significados: jogar e brincar. Podemos, assim, atribuir serenidade ao jogar somada à leveza do brincar sem infantilizar as atividades, nem exigindo dos participantes adultos que se tornem crianças por algumas horas. Os adultos como as crianças prestam-se aos jogos por prazer (DARTNER, p. 2006, 25).

Nessa perspectiva, a partir do pensamento de Dartner, a prática do lúdico promove a socialização, o bem estar físico e psicológico daquele que o exerce, uma vez que o mesmo gera a sensação de prazer e divertimento. A atividade lúdica garante a interação dos homens, expande os saberes e a socialização para além da sua cultura e etnia, ao mesmo tempo em que estabelece um elo entre diferentes povos, melhorando o convívio em diferentes sociedades, nações ou grupos sociais.

2.1 O lúdico na Educação Infantil

O uso do lúdico possibilita o processo de ensino-aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação que aproxima o divertir do aprender. Dantas (1998) diz que o lúdico é fundamental nas práticas educativas dos anos iniciais, pois demonstra uma proposta pedagógica para o desenvolvimento do estudante, além de ser indispensável na manifestação de novos saberes.

O cuidar e o brincar são elementos primordiais nessa etapa, portanto, é necessário que sejam elaboradas atividades com intencionalidades e não como entretenimentos sem objetivos definidos, em forma de entreter a criança.

Os objetivos explicitam intenções educativas e estabelecem capacidades que as crianças poderão desenvolver como consequência de ações intencionais do professor. Os objetivos auxiliam na seleção de conteúdos e meios didáticos. A definição dos objetivos em termos de capacidades – e não de comportamentos – visa ampliar a possibilidade de concretização das intenções educativas, uma vez que as capacidades se expressam por meio de diversos comportamentos e as aprendizagens que convergem para ela podem ser de naturezas diversas. Ao estabelecer objetivos nesses termos, o professor amplia suas possibilidades de atendimento à diversidade apresentada pelas crianças, podendo considerar diferentes habilidades, interesses e maneiras de aprender no desenvolvimento de cada capacidade (RCNEI, 1998, p. 47).

Sendo assim, é possível compreender a importância de trabalhar o lúdico na Educação Infantil, utilizando-o como um instrumento essencial e indispensável para o aprimoramento de habilidades e capacidades da criança, desde que o professor busque auxiliar nas finalidades de cada brincadeira, dando significância e sentido, o lúdico é tido como uma peça crucial para o

desenvolvimento de diversas habilidades na criança, reproduz sentimentos de liberdade e naturalidade da ação.

Sabemos que a nossa carga de conhecimento é construída a partir das experiências vivenciadas, logo, o brincar faz-se tão necessário para o desenvolvimento infantil, uma vez que, diante das brincadeiras, as crianças criam, recriam, aprendem, respeitam e seguem regras que surtem efeito no convívio social. Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade (VYGOTSKY, 1997).

Desse modo, a criança age como se tivesse além da sua idade, fazendo da imaginação a sua realidade que, posteriormente, influenciará na sua vida, como por exemplo, o brincar com profissões pode influenciar na sua vida profissional. Ademais, a criança evolui e aprende a partir da comunicação e convívio que, a princípio, se transforma e cresce mediante a troca e convivência com outras pessoas, seja criança, seja adulto.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se (RCNEI, 1998, p. 27).

Desse ponto de vista, a criança faz uso da sua própria realidade para criar o seu mundo de fantasia, ela aprende por meio da observação e usa do seu convívio em família, social e escolar para construir o universo de sua imaginação, “toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada” (RCNEI, p. 27).

Os jogos e as brincadeiras devem ter objetivos e propósitos que influenciem na formação do consciente e do saber, ante o exposto, entende-se a importância do direcionamento das brincadeiras, em que o objetivo vai além das regras e do jogo em si, visando ao aprimoramento e ao progresso das crianças. Em sala de aula, o lúdico é muito explorado, uma vez que este implica, de forma positiva, na aquisição e desenvolvimento do conhecimento, desta forma exigindo que o docente seja apto e qualificado para direcionar essas atividades, objetivando, não somente tornar o processo de ensino e aprendizagem fácil e prazeroso, mas também, fazer com que os alunos desenvolvam atitudes e saberes para além da sala de aula.

Segundo Piaget (1976), o lúdico, quando utilizado de maneira efetiva, propicia ao educador e aos educandos momentos de aprendizagem em diversos aspectos, favorecendo o desenvolvimento das potencialidades criativas. As atividades lúdicas devem ser encaradas não como brincadeiras simples, mas de forma séria e responsável, uma vez que a atividade lúdica é a origem das ações intelectuais de toda criança.

Nessa perspectiva, ao longo das nossas experiências acadêmica e profissional, percebemos o quão é importante utilizar, na atividade docente, brincadeiras, jogos e dinâmicas, não como algo solto, mas com intencionalidades.

O uso de brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1997, p. 36)

Em síntese, Kishimoto (1997) expõe que as brincadeiras e jogos garantem um aprendizado além do divertimento, tendo uma dimensão fundamental na formação crítica, cognitiva e social da criança que brinca e/ou joga, tendo a funcionalidade de condicioná-las a viverem em sociedade, seguindo as regras e tendo ética.

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. A partir deste pensamento, é possível ter uma ideia sobre a significância deste na primeira infância, dado que é por meio do brincar, imaginar, jogar, fazer de conta, criar, etc., que a criança se entretém, regozija, desenvolve, cresce e aprende, explorando o ambiente e o mundo ao seu redor, criando um entendimento relativo, seguindo os costumes e culturas da sociedade na qual está incluída.

Ainda sob o ponto de vista, Kishimoto (1997, p. 38) afirma que “enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil [...]”. Por meio destas, com as interações entre as crianças, são conservadas e transmitidas às culturas de um povo, criando condições específicas para a convivência na sociedade em que estão inseridas.

2.2 O lúdico como recurso facilitador no processo de ensino aprendizagem

O brincar concede a concepção do conhecimento de maneira integral, prazerosa e atrativa, é um recurso que, sendo utilizado adequadamente, contribui para que os discentes se

sintam motivados a aprender brincando. Contudo, devem, os docentes e a instituição de ensino, priorizar atividades lúdicas, de forma direcionada e intencional, pois estas garantem conhecimentos que ultrapassam as barreiras do âmbito escolar.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas como aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídas de objetivos imediatos pelas crianças (RCNEI, p.29,1998).

Dado o exposto, professor deve ser o mediador e facilitador do conhecimento, portanto, orientar as atividades de forma que sejam aproveitadas além do divertimento, promovendo saberes e culturas, é de grande relevância, já que as crianças socializam e se desenvolvem por meio destas. É válido ressaltar que elas transformam o brincar em aprendizagens de forma natural e espontânea, acatam as regras, funções ou ações que serão utilizadas em situações reais. A criança se desenvolve ao brincar, assim sendo, a brincadeira se configura como uma base para a socialização, proporciona um bom caminho para produzir atividades em grupo, assim como garante efeitos positivos na aprendizagem.

Para Piaget (1976), a ludicidade é um recurso de grande importância para a relação entre as pessoas, pois este possibilita a evolução de áreas como o pessoal, emocional, facilita na construção da reflexão, autonomia e da criatividade, propicia o conviver, comunicar, contribuir para com a mobilidade, afetividade, beneficia o desenvolvimento integral da criança. Os jogos e as brincadeiras são uma referência de como se encontra a criança emocionalmente e fisicamente, assim, o lúdico torna-se um grande aliado do professor no processo de ensino aprendizagem. Entender, distinguir e conhecer as particularidades de cada criança, da sua existência e vivência no mundo, é um dos inúmeros obstáculos do docente e das instituições de ensino.

O educador, ademais, pode utilizar os jogos e as brincadeiras na infância como um meio para resgatar, no educando, algumas regras que foram perdidas no convívio familiar, assim como fazer com que entendam a necessidade e função das mesmas. A ludicidade atua no desejo de querer aprender, uma aprendizagem satisfatória e prazerosa que gera conhecimentos de forma natural e "inconsciente".

Ademais, as brincadeiras e os jogos atuam na comunicação, manuseamento, coordenação motora e interação dos pequenos, a se sentirem e serem incluídos no meio social e no coletivo, a entenderem a suas emoções e seu papel em sociedade. É essencial que o

educando se descubra como um ser pensante e autônomo. Brincar propicia às crianças tornarem-se seres pensativos, analíticos e capazes de buscar resoluções para os diferentes problemas.

Por fim, a necessidade do lúdico na Educação Infantil visa propor um resultado melhor para a aprendizagem, em que possa tornar ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança e, assim, a educação possa ser reconhecida pela qualidade de ensino em que os educadores infantis reconhecem o verdadeiro significado da aprendizagem e do conhecimento a ser transmitido ao aluno, com satisfação, prazer e desejo.

2.3 A medição do professor para o desenvolvimento integral das crianças através de atividades lúdicas

O lúdico quando utilizado na prática pedagógica, de forma consciente e idealizada, transforma-se em uma peça crucial na geração e aquisição de saberes, no desenvolvimento motor, cognitivo, mental e emocional do educando.

O aluno do nível pré-escolar possui um aprendizado intuitivo, reagindo naturalmente nas interações com o meio e o outro. A ludicidade pode envolver as pessoas integralmente, afetivamente e cognitivamente quando faz uso do corpo nas interações sociais, e os brinquedos desempenham uma função importante (KISHIMOTO, 1999, p. 36).

É preciso que os professores tenham conhecimentos acerca dos benefícios de usar a ludicidade, pois é por meio das brincadeiras que as crianças aprendem a viver em sociedade e com os semelhantes. O educador deve reconhecer-se como transformador de realidades e da construção de personalidades, já que é na escola que estas passam grande parte do tempo, que aprendem a conviver e dividir espaços com outras pessoas, com limite e respeito. É no divertir-se que a criança edifica e estabelece sua personalidade, individualidade e caráter, é nessa fase que ela constrói seus valores e produz a sua própria cultura, em suma, a ludicidade faz parte do desenvolvimento infantil.

O docente ensina para além da sala de aula, uma vez que os conhecimentos ali adquiridos serão levados para fora do ambiente escolar. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), N° 9394 de 20 de dezembro de 1996, art. 29, afirma que a “educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade”.

A Base Nacional Comum Curricular destaca a importância do aprendizado dos educandos em todas as suas dimensões, não se reduzindo apenas aos conceitos teóricos, intelectuais e culturais.

A BNCC e os currículos se identificam na comunhão de princípios e valores que, como já mencionado, orientam a LDB e DCN. Desta maneira, reconhecem que a educação tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global, em suas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica (BRASIL, 2018, pág. 16).

Os docentes devem garantir que os alunos tenham acesso a aulas diversificadas, com métodos e metodologias que facilitem e instiguem a aquisição de conhecimentos. Portanto, a BNCC defende o trabalho com os discentes de forma mais ampla e abrangente, indo além das concepções cognitivas e intelectuais, contribuindo para a transformação de adultos mais conscientes e confiantes, capazes de responder e ultrapassar os desafios da sociedade atual, englobando diversos sentidos básicos do ser humano.

Para isso, o brincar assume um papel importante na vida de todas as crianças, sendo assim, um dever do educador de incluí-lo nos seus planejamentos, dando funções e atribuindo significados aos brinquedos e brincadeiras utilizados em suas aulas. A partir desses processos, o docente conseguirá estimular e exercitar habilidades intelectuais, cognitivas e hábitos para o convívio social.

O desenvolvimento integral está relacionado à evolução global de uma pessoa, na educação infantil não é diferente, é a ampliação motora, afetiva, intelectual, a comunicação, interação, a ética e a moral, o conhecimento acerca da cultura, das crenças, é a construção da base de uma vida, abrange todos os sentidos de um humano, desde aspectos físicos, até aspectos emocionais.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (RCNEI, p.23,1998).

Educar torna-se um ato que excede a teoria, é a prática para uma sociedade mais racional, para homens detentores do conhecimento e o brincar fortalece, sustenta e propicia todas estas facetas, fomenta o raciocínio, a argumentação, a criatividade, proatividade e mais

inúmeras outras habilidades. Nessa perspectiva, o professor é um mediador e deve reconhecer que as brincadeiras, com objetivos didáticos e pedagógicos, são bases de mudanças significativas na vida dos alunos, para que ampliem o ciclo social, a sua comunicação, a suas experiências, vivências, a sua libertação e conscientização. O brincar faz parte da essência de toda criança, desse modo, é imprescindível o uso deste recurso na educação infantil.

2.4 Estágio supervisionado: uma análise acerca do lúdico na prática docente

O Estágio Supervisionado é um componente curricular do curso de graduação que proporciona a vivência em situações reais de trabalho, colocando em prática as teorias e os conceitos já aprendidos. É previsto que o estágio supervisionado é uma obrigação a ser cumprida pelos acadêmicos, sustentada pela LDB nº 9394, de 20 de dezembro de 1996, como consta no parágrafo único do artigo 61:

A formação dos profissionais da educação, de modo a entender as especificidades do exercício de suas atividades, bem como aos objetivos das diferentes etapas de educação básica, terá como fundamentos

- I – a presença de sólida formação básica, que propicie o conhecimento dos fundamentos científicos de suas competências de trabalho;
- II – a associação entre teorias e práticas, mediante estágios supervisionados e capacitação em serviço;

As observações são explanadas de acordo com as experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado, acontecido no 6º e no 7º período do curso de Licenciatura em Pedagogia, da Faculdade Vale do Pajeú - FVP. Diante da nossa prática, observamos que há a carência sobre um conhecimento acerca de atividades lúdicas, portanto, o tomamos como premissa para a nossa pesquisa.

No decorrer da nossa formação acadêmica, entendemos a função do lúdico como um recurso que contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades na criança como a motricidade, o cognitivo, social e emocional. Contudo, a partir destas experiências, notamos o quanto ainda existe uma falta de entendimento acerca da cultura lúdica, em que o docente o relaciona apenas ao brincar ou a cantigas, sem função ou objetivo que focasse na aprendizagem do discente.

Tendo em vista esse pensamento, compreendemos a carência de uma formação mais sistematizada e fundamentada, que objetive aperfeiçoar habilidades pedagógicas com o propósito de, posteriormente, dispor de uma educação que atenda todas as necessidades dos alunos. Para além deste, entendemos a relevância que o lúdico tem na vida de todos os seres

humanos, é uma ferramenta que facilita a convivência, o ato de ensinar e aprender, a socialização e a autonomia.

3 – METODOLOGIA

Para a obtenção do objetivo apresentado neste trabalho, a metodologia utilizada foi a pesquisa explicativa e bibliográfica, objetivando dissertar sobre o Lúdico na Educação Infantil, constituindo-se em uma investigação de dados documentais publicados, bem como, as experiências já vivenciadas no estágio supervisionado e na prática pedagógica das autoras do mesmo. Fontana (2018, p. 66) considera que “[...] a pesquisa bibliográfica oferece o suporte a todas as fases de qualquer tipo de pesquisa, uma vez que auxilia na definição do problema, na determinação dos objetivos, na construção de hipóteses, na fundamentação da justificativa da escolha do tema e na elaboração do relatório final”.

A esse respeito, Amaral (2007, p. 1) afirma que a pesquisa bibliográfica é

[...] uma etapa fundamental em todo trabalho científico que influenciará todas as etapas de uma pesquisa, na medida em que der o embasamento teórico em que se baseará o trabalho. Consistem no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa.

Portanto, a análise de dados aconteceu através de fontes documentais e bibliográficas, utilizando artigos científicos e documentos publicados em websites, bem como livros e revistas. Uma vez que compreendemos a necessidade de questionar as situações atuais, assim como entender com mais propriedade os processos históricos que nos levaram à atualidade, principalmente no que se refere a atividades lúdicas em sala de aula e sua função para a vida do indivíduo além da escola.

Buscamos identificar qual a finalidade, bem como, a funcionalidade da ludicidade na sala de aula, tal quais as conquistas que lhes foram atribuídas, destacando suas percepções e atribuições perante a escola e, principalmente, perante os estudantes.

4 – RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base nessa investigação, percebemos que o lúdico é um dos recursos mais importantes de um professor da Educação Infantil, pois, por meio dele, o docente pode conseguir alcançar muitas metas desejadas para com a sua turma, tendo em vista que as brincadeiras facilitam e instigam o prazer em aprender. Aprender brincando desenvolve diferentes conhecimentos nas crianças, os quais possibilitam um desenvolvimento integral, consistente e abrangente. Como diz Vygotsky (1998), o brincar permite à criança criar situações de forma a atribuir sentidos aos objetos, presentes em seu dia a dia, desenvolvendo assim habilidades e conhecimentos.

De acordo com os referenciais dessa pesquisa, ficou explícita a necessidade da ludicidade nas instituições básicas de ensino, já que o brincar faz parte de todas as instâncias da vida de uma criança. Porém, segundo Kishimoto (1997) é importante perceber que essa brincadeira necessita de um objetivo, auxiliando assim a desenvolver as potencialidades da criança.

Além disso, a fundamentação teórica mostrou que aprender através de atividades lúdicas gera um conhecimento mais fundamentado, brincar e aprender unem-se em um só propósito; criar situações de aprendizagem. A criança irá acatar as regras e as seguir, observar os comportamentos e agir como tal, ocasionando e constituindo a carga de conhecimento e a aquisição de saberes, por meio das brincadeiras. Como diz Vygotsky (1979), “A criança aprende muito brincando”.

Brincar torna-se, então, uma demanda imprescindível para o desenvolvimento cognitivo, motor, psicológico, emocional, social, comunicativo, mental, em todas as suas extensões, visto que o indivíduo irá progredir e transformar-se em um adulto integrado à sociedade de maneira ativa/efetiva e com resultados significativos e pertinentes.

A prática pedagógica e a didática do docente são fundamentais para que a constituição de conhecimento seja fundamentada e efetiva, unir o brincar ao aprender em todas as esferas estabelece um elo com a natureza das crianças, assim, o educador conseguirá obter mais resultados e atingir metas pré-determinadas, por este motivo é responsabilidade do mesmo criar situações de aprendizagens a partir de atividades lúdicas, dinâmicas, jogos e brincadeiras. A criança segue regras quando estas são estabelecidas, produz a sua cultura e entende os comportamentos do meio social em que vive.

Todavia, essa abordagem não é simples, sendo necessário deixar de enxergar os jogos somente como atividade recreativa, buscando levar para a sala de aula brincadeiras que despertem na criança um desejo grande de aprender (Piaget, 1967).

5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo analisar a importância e a necessidade do lúdico na educação infantil como recurso fundamental para o desenvolvimento integral das crianças. Para tanto, procuramos conceituar o lúdico, trazendo o contexto histórico e um entendimento do precursor do brincar, enfatizar a influência que o professor tem nesse processo, como o de mediador e orientador no desenvolvimento integral das crianças.

Tomamos como premissa os nossos estágios supervisionados, as leituras da fundamentação teórica, que embasou a pesquisa, e as experiências vivenciadas no decorrer da nossa formação acadêmica. Notamos que ainda há a falta de entendimento acerca das atividades lúdicas por parte de alguns professores, frisamos a relevância de utilizá-la para além do “simples” brincar, de maneira que mobilize o desejo de aprender, objetivos claros e um planejamento sistemático, tendo em vista um desenvolvimento saudável e amplo, enfatizando o prazer por aprender.

6 – REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ilda Neta Silva; RODRIGUES, Lays Aires. **O Lúdico como recurso didáticopedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil**. Humanidades e inovação, Palmas, ano 2, nº1, 2015.

AMARAL, J. J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Fortaleza, CE: Universidade Federal do Ceará, 2007.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

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

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

COSTA, Girliany Cibely de Lima; RÊGO, Maria Ylmária Pessoa; ROCHA, Nayanne Costa. **O lúdico e suas contribuições no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da Educação Infantil**. Anais VI CONEDU – Congresso Nacional de Educação. Realize Editora, 2020.

DANTAS, H. Brincar e Trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, p.111, 1998.

DATNER, Yvette. **Jogos para educação Empresarial. Jogos, jogos dramáticos, roleplaying, jogos de empresa**. 2. ed. São Paulo: Agora, 2006.

FONTANA, F. **Metodologia da pesquisa e do trabalho científico**. Penápolis, SP: FUNEPE, p. 59-78, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva; Edusp, 1971. p.07.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Record, 1967.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.

PIAGET, Jean. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1976, p.160.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Do ato ao pensamento**, Lisboa: Moraes, 1979.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKI, Lev Semyonovich **Fundamentos da Defctologia: Obras Escogidas V**. Madri: Visor, 1997.

VYGOTSKI, Lev Semyonovich: **A formação social da Mente**. 6º ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.