

N. CLASS. M796.083
CUTTER E3831
ANO/EDIÇÃO 2015

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS - UNIS/MG
EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA
MAICON GUEDES FERREIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Varginha - MG
2015

MAICON GUEDES FERREIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Trabalho apresentado ao Curso de Educação Física-
Licenciatura, do Centro Universitário do Sul de Minas –
UNIS/MG, como pré-requisito para obtenção do grau de
Licenciatura em Educação Física, sob orientação
da Prof. Esp. Silvana Gomes.

**Varginha – MG
2015**

MAICON GUEDES FERREIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Monografia apresentada ao Curso de Educação Física-
Licenciatura, do Centro Universitário do Sul de Minas –
UNIS/MG, como pré-requisito para obtenção do grau de
Licenciatura em Educação Física, pela Banca
Examinadora composta pelos membros:

Aprovado em/ /

Prof. Esp. Silvana Diniz Gomes

Prof.

Prof.

OBS.:

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus por me fortalecer. Agradeço à minha noiva Katiucia, por me apoiar e incentivar desde o início deste projeto. E, agradeço a Professora Silvana por toda ajuda na execução deste trabalho.

RESUMO

A pesquisa procura, de forma relevante, levar aos educadores algumas reflexões sobre a importância da ludicidade, no desenvolvimento infantil, para que comecem a realizar um trabalho pedagógico mais centrado na infância e em suas especificidades, podendo beneficiar às crianças e contribuir para uma formação que as considerem como sujeitos relevantes do processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa mostra ainda a importância da ludicidade, no domínio cognitivo, motor, afetivo, social da criança, que tem o direito e o dever de brincar, pois isso trás benefícios imensos por toda a vida. E cabe aos educadores ficarem atentos e preocupados em utilizar da ludicidade em suas aulas.

Palavras chave: Ludicidade, Educação Infantil, Jogo, Brincar.

ABSTRACT

The research seeks , in a relevant way , deliver to educators some reflections on the importance of playfulness , child development , to begin to perform educational work more focused on childhood and their specificities , and may benefit children and contribute to an education that consider them relevant subjects of the teaching and learning process. The survey also shows the importance of playfulness on the cognitive, motor, affective and social social mastership of the child, who has the right and duty to play because it brings immense benefits for life. And it is up to educators be attentive and concerned with the use of playfulness in their classes.

Key Words: *Playfulness, Early Childhood Education, Games, Playing.*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	6
2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	7
2.1 A educação infantil: primeira infância.....	7
2.1.1 Desenvolvimento infantil: físico, afetivo, cognitivo e social.....	8
2.2 A ludicidade e a educação física escolar.....	9
2.3 O jogo e a aprendizagem.....	11
2.4 O brincar.....	13
3 MATERIAL E MÉTODO.....	15
4 RESULTADOS.....	15
5 DISCUSSÃO.....	15
6 CONCLUSÃO.....	16
REFERÊNCIAS.....	17

1 INTRODUÇÃO

Lúdico, palavra do latim que significa brincar, e nela se incluem jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como o comportamento de quem a pratica, transformando o indivíduo em um ser consciente. A atividade lúdica tem um papel fundamental na formação da criança, podendo ser utilizado como um rico recurso para as práticas pedagógicas (KISHIMOTO, 2002).

Esta pesquisa procura, de forma relevante, estudar a relação do lúdico com a Educação Física escolar bem como apresentar os jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino na educação infantil e enfatizar a importância do brincar no processo educacional, pois segundo Schreiber(2010), através do brincar, a criança resolve conflitos internos, além de garantir a construção do desenvolvimento emocional, cognitivo e social. Através da brincadeira a criança tem a oportunidade de aprender sozinha sem se sentir constrangida em errar e tentar acertar novamente, construindo assim seu próprio conhecimento, pois no lúdico não há erro e sim criação. Busca ainda refletir sobre a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil como ferramenta de ensino e quais os benefícios da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social da criança.

Trabalhou-se com a hipótese de que o processo lúdico pode contribuir positivamente sobre os domínios cognitivos, afetivos e motores. E vão ao encontro do trabalho realizado pela educação física escolar e ele se justifica em uma reflexão da ludicidade no processo de aprendizagem na educação infantil, valorizando, dessa forma os jogos e a intervenção da educação física nesse segmento de ensino. O lúdico é um elemento integrador entre os sistemas motores, cognitivos, afetivos e sociais, podendo influenciar de maneira significativa na vida da criança.

2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

2.1 A educação infantil: primeira infância

Para Kishimoto: “A infância é, também a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral” (KISHIMOTO, 1997, APUDNASCIMENTO, 2008). Na primeira infância, a imaginação é muito forte e peculiar da faixa etária. A criança, nesta fase, encontra-se no período de representações mentais. As atividades lúdicas podem favorecer o símbolo e auxiliar a criança no seu desenvolvimento (CEBALOS E MAZARO, 2011).

No período pré – conceitual (02 a quatro anos) a fala da criança se desenvolve bastante, e faz parte do seu mundo, já brinca de faz-de-conta, utiliza os brinquedos, como por exemplo: telefones, bonecas, panelinhas, roupinhas de boneca, quebra cabeças simples, instrumentos de bandinha rítmica, massa para modelar, brinca em cabanas e casinha, com balde e pá de brinquedo, bichinho de plástico e de pelúcia, máscaras, fantasias, fantoches entre outros. Após os três anos de idade, a criança será submetida a uma evolução rápida no plano de percepção. A criança toma consciência de suas características corporais e as verbaliza, produzindo ações que tornarão possível melhor dissociação de movimentos, ou seja, a evolução é marcada por uma progressiva conscientização do próprio corpo de acordo com Le Boulch (1982).

Na infância são desenvolvidas várias habilidades motoras que serão aperfeiçoadas ao longo da vida, mas, para que isso ocorra, são necessários estímulos motores adequados à faixa etária. Tais estímulos podem ser alcançados com a utilização do brinquedo, das brincadeiras, e principalmente dos jogos, que concretizam seu objetivo no desenvolvimento da criança. Além disso, o jogo é uma forma lúdica de suprir a necessidade que a criança tem de conhecer, dominar e explorar possibilidades motoras que o seu meio proporciona (JUNIOR, 2009).

A atividade lúdica na primeira infância pode facilitar o diagnóstico de possíveis dificuldades motoras e psicológicas que venham a prejudicar o seu desenvolvimento, essas dificuldades podem ser percebidas durante a realização das atividades lúdicas (NASCIMENTO, 2008). Segundo Freire (1997), as brincadeiras têm grande significado no período da primeira infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas de Educação Física dentro da sala de aula e no dia a dia. O que a criança aprende quando pequena, serve de base para uma aprendizagem superior.

2.1.1 Desenvolvimento infantil: físico, afetivo, cognitivo e social

O desenvolvimento físico e motor são relacionados aos aspectos da motricidade da criança, ou seja, tudo o que se refere ao ato de engatinhar, andar, correr, pegar, chupar, comer, beber, enfim, é a parte biológica do corpo que sofrerá transformações ao longo da vida (MININI, 2014).

Na faixa etária de 3 a 6 anos é que ocorre o desenvolvimento motor mais significativo. O processo de desenvolvimento motor é apresentado através das fases dos movimentos reflexos, rudimentares, fundamentais e especializados e para cada fase, são indicados estágios com idades cronológicas correspondentes. Os movimentos podem ser caracterizados com estabilizadores, locomotores ou manipulativos, que se combinam na execução das habilidades motoras ao longo da vida. As crianças na faixa etária de Educação Infantil estão na fase de desenvolvimento das habilidades motoras básicas e os movimentos essenciais são considerados verdadeiros núcleos cinéticos. Esta capacidade para movimentar-se com maior autonomia está relacionada com diversos fatores: maturação neurológica; crescimento corporal, disponibilidade em realizar atividades motoras (VEIGA E CASTELEINS, 2006).

O desenvolvimento cognitivo está relacionado à teoria de Jean Piaget, mas, antes, precisamos entender o que significa cognição. Trata-se do conjunto de habilidades cerebrais/mentais necessárias para a obtenção de conhecimento sobre o mundo. Essas habilidades envolvem pensamento, raciocínio, abstração, linguagem, memória, atenção, criatividade, capacidade de resolução de problemas, entre outras funções (MININI, 2014).

O desenvolvimento cognitivo não pode ser confundido como aprendizagem. O desenvolvimento é espontâneo e biológico. Já a aprendizagem é um processo causado por situações específicas, a exemplo, a frequência na escola (JUNIOR, 2009).

Desenvolvimento social consiste na maneira como as crianças se relacionam entre elas e com os adultos. São as interações relativas ao comportamento de agir diante de uma pessoa ou de uma determinada situação (MININI, 2014).

Entre a idade de 02 a 05 anos, as interações das crianças se tornam mais frequentes, mais fortalecidas, mais sociais e complexas. Nos primeiros anos da pré-escola, as crianças se engajam principalmente em brincadeiras solitárias, em que não prestam atenção aos colegas, ou em brincadeiras paralelas, em que brincam próximas umas as outras, sem interagir. Uma proporção cada vez maior de brincadeiras depois de 03 anos é associativa, na qual as crianças brincam juntas, mas não de uma maneira coordenada, ou cooperativa, na qual as crianças interagem, ajudando-se a atingir um objetivo comum ou assumindo diferentes papéis (MELO,

2011). Já o desenvolvimento afetivo/emocional, se refere às emoções, aos sentimentos e às paixões, bem como à forma como se manifestam (MININI, 2014).

A afetividade é necessária para a formação de pessoas felizes, seguras e capazes de conviver com o mundo que a cerca, pois ela é uma importante aliada nas intenções pedagógicas, responsável por criar vínculos relevantes e imprescindíveis para o ensino da Educação Infantil, tendo como principal objetivo estabelecer bases para a personalidade humana, inteligência, vida emocionais e sociais da criança (AMORIM E NAVARRO, 2012).

Somos seres humanos complexos e o nosso desenvolvimento não se dá separadamente, assim, o físico, o cognitivo, o social e o afetivo/emocional estão interligados. Vou dar um exemplo: quando uma professora se propõe a fazer uma atividade de massa de bolo e as crianças participam da atividade, mexendo, colocando os ingredientes, elas estão desenvolvendo aspectos físicos (mexer), aspectos cognitivos (pensar na quantidade, na transformação que acontecerá com os ingredientes que, separados são de uma forma, e juntos são de outra), além disso, essa atividade elas fazem junto com outras crianças e com os adultos que as acompanham, instalando-se, assim, os aspectos sociais. Somemos a isso o lado emocional por ser uma atividade lúdica que aciona o paladar e a vontade de comer o bolo logo que ele ficar prontinho! Entenderam quando digo que os aspectos estão interligados e que podem acontecer simultaneamente? Um outro exemplo é quando a criança está sozinha desenhando e pintando, sem ninguém por perto, nem um adulto e nem outra criança, neste caso, estão sendo desenvolvidos aspectos físicos (motricidade) e cognitivos (a escolha dos temas, das cores, da composição dos espaços, etc.,) mas não os aspectos sociais. Por isso, é importante que se entenda que, dependendo da situação, um ou outro aspecto é mais privilegiado, mas, em termos gerais, eles são desenvolvidos simultaneamente (MININI, 2014).

2.2 A ludicidade e a educação física escolar

Segundo PIAGET (1972) apud VIEIRA (2012), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. De forma geral, as atividades como brincar, jogar, imitar, dançar, criar ritmos e movimentos, ações gerais que fazem parte do cotidiano humano por meio do brinquedo, da dança, dos jogos tradicionais da cultura preencheriam de alguma forma a vida de todos possibilitando às crianças apreenderem um repertório da cultura corporal. A Ludicidade é um meio de desenvolvimento e uma das formas de aprendizado que leva a

criança a diferenciar o real do imaginário, expressar em si suas emoções e fantasias(VIEIRA, 2012).

A atividade lúdica, representada por jogos e brincadeiras pode desenvolver o aprendizado da criança dentro e fora da sala de aula: o lúdico se apresenta como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos alunos, com o auxílio da Educação Física (LAVORSKI E JUNIOR, 2008).

De acordo com FREIRE (1997 p. 20):“De que nada vale esse enorme esforço para alfabetização se a aprendizagem não foi significativa. É o significado, nessa primeira fase de vida depende, mais do que qualquer outra, da ação corporal”.A escola desempenha um importante papel no desenvolvimento da criança, visto que as trocas proporcionadas pelo ambiente escolar permitem o desenvolvimento da mesma. Porém a fim de contribuir com esse desenvolvimento a escola deve estabelecer um ambiente onde a criança interaja e troque conhecimento a partir de sua realidade. Ao valorizar as atividades lúdicas, a escola ajuda a criança a formar bom conceito de mundo em que a afetividade, a sociabilidade e a criatividade serão estimuladas. A partir de um trabalho onde a ludicidade será valorizada, poderemos oportunizar o resgate de potencial de cada disciplina. Cada um pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho, que certamente, será mais produtivo, prazeroso e significativo (CEBALOS E MAZARO, 2011).

A Educação Física tem papel importante no desenvolvimento infantil, pois através da utilização dos jogos na escola, as crianças encontram-se em momentos únicos de alegria, diversão, comprometimento com o aprender e responsabilidade. As aulas de Educação Física não precisam ser desenvolvidas somente na quadra, mas dentro da sala de aula. Os professores podem trabalhar a prática com a teoria, desenvolvendo as inteligências múltiplas e a participação efetiva dos alunos no processo pedagógico (LAVORSKI E JUNIOR, 2008).A Educação Física trabalha com o corpo e o movimento, com as formas de expressão corporal, uma comunicação através do corpo, à maneira mais dinâmica de se expressar. Seus conteúdos se dão através de jogos, esportes, danças, ginásticas e lutas (ANTUNES, 2002 apud LAVORSKI E JUNIOR, 2008). A Educação Física corresponde a uma nova expectativa, como linguagem e conhecimento a ser sistematizado. É através do movimento e da reflexão que auxiliam na construção do ser humano integral, crítico, criativo, independente, autônomo e cooperativo, que conseguimos perceber a importância que o movimento representa nessa formação (SOLER, 2003 apud LAVORSKI E JUNIOR, 2008).

Proporcionar à criança novas experiências, torna-se um dever dos educadores, que, muitas vezes acreditando que as manifestações lúdicas são dispensáveis no processo de ensino

e aprendizagem, deixam de lado a utilização dos jogos e das brincadeiras em suas aulas (JUNIOR, 2009).

2.3 O jogo e a aprendizagem

A palavra jogo possui diversos conceitos. Segundo FIN (2006) apud FALKEMBACH (S/D), a palavra jogo vem do latim *jocu*, que significa “gracejo”, pois além do divertimento, o jogo envolve competição entre os participantes, bem como regras que devem ser observadas por eles. Na educação a palavra jogo é sinônima de estímulo ao crescimento cognitivo do aluno.

Segundo Zacharias (2002) apud Falkembach (S/D), Piaget diz que os jogos consistem em uma assimilação funcional, no exercício das ações individuais já aprendidas, um sentimento de prazer pela ação lúdica e domínio sobre as ações. Ainda segundo Piaget, a importância do jogo, está na satisfação da necessidade da criança quanto à assimilação da realidade à sua própria vontade. Essas necessidades são geradas porque as crianças não compreendem o mundo dos adultos, como por exemplo: hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos, etc..

O jogo na escola apresenta benefício a toda criança, um desenvolvimento completo do corpo e da mente por inteiro. Por isso, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momentos de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção, de conhecimentos, momentos de vida (ALMEIDA, 2009).

Lavorskie Junior (2008), ao se basearem nas propostas de Piaget, ressaltou que: o jogo pode ser classificado de três formas de acordo com as fases do desenvolvimento em que aparecem: jogos de exercício, no período sensório-motor; jogos simbólicos, no período pré-operatório; e jogos de regras.

Quando uma criança é pequena e ainda não desenvolveu sua linguagem verbal, ela passa a repetir os gestos que está observando, mesmo que seu uso não seja necessário. Esta habilidade é utilizada como uma conduta lúdica, sendo executada por prazer representando o ato corporal, um jogo de exercício é uma ferramenta a qual se trabalha o aspecto sensório-motor. É através dele que a criança repete gestos, assimila ações, incorporando novos afazeres. O princípio é de exploração e repetição, ação e movimento (LAVORSKI E JUNIOR, 2008).

Já o jogo simbólico é o ato de faz-de-conta, aquilo que na realidade não foi possível, mas está na mente da criança, uma expressão afetiva que seria o gesto corporal, o momento em que seu pensamento e sua imaginação fluem, tendo um papel semelhante ao de jogo de exercício. O jogo de regras representa as coordenações sociais, as normas a que as pessoas se submetem para viver em sociedade. A regra é imposta pelo grupo, por mais que a atividade pareça ser "séria", a criança não deixa que escape a fantasia aos voos da imaginação. O jogo de regra é estruturado pelo seu caráter coletivo. O jogo de regras não deixa que escape o jogo simbólico nem o jogo de exercício, pois todos trabalham juntos (LAVORSKI E JUNIOR, 2008).

Segundo Kishimoto (2002) apud Junior (2009), há também vários valores a serem transmitidos com os jogos. Esses valores são: valor experimental; da estruturação; da relação; e o valor lúdico. O valor experimental do jogo permite à criança a vivência a experimentação de novas coisas. O valor da estruturação que contribui e auxilia a criança a estruturar sua personalidade. O valor da relação é o relacionamento entre crianças e entre a criança e o ambiente. O valor lúdico é onde cada jogo causa sensações diferentes, tais como: prazer alegrias, etc. O jogo ajuda no desenvolvimento corporal e mental de uma criança. Na escola, "não é possível separar adaptação de jogo, pois enquanto brinca a criança pensa incessantemente" (FREIRE, 2002 apud LAVORSKI E JUNIOR, 2008).

Os jogos e toda atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasmo e ensina com maior eficiência, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo. Toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem (FALKEMBACH, S/D). Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer da capacidade de iniciação e ação e motivadora (KISHIMOTO, 2007 apud COSTA, 2010).

O jogo passa por vários estágios, o estágio das regras, idéias, estratégias, exceções e análises das possibilidades, por isso é indispensável sua presença na infância e seu uso deve ser incentivado na escola. É de extrema importância que a criança esteja inserida em um ambiente onde existam brincadeiras. Porém a função do jogo para a criança não é somente para revelar o lúdico. Eles desenvolvem habilidades motoras e cognitivas tais como: esquema corporal, espaço, raciocínio lógico, ritmo, lateralidade, equilíbrio, socialização coordenação motora geral, entre outros (JUNIOR, 2009).

Para atrair o aluno o jogo deve ser lúdico, ou seja, deve ensinar e divertir ao mesmo tempo incorporando a diversão para estimular a aprendizagem de conteúdos e habilidades por

meio do entretenimento. O jogo por meio do lúdico pode ser desafiador e sempre vai gerar uma aprendizagem que se prolonga fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano e acontece de forma prazerosa (FALKEMBACH, S/D).

2.4 O brincar

A Lei Federal 8069/90 – Estatuto da Criança e do Adolescente, capítulo II, artigo 16 que diz o seguinte no inciso IV – Brincar, praticar esportes e divertir-se. Nota-se que o documento sugere que toda criança deve desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação. Ficando toda pessoa, em especial pais e professores, responsáveis em promover o exercício desse direito (MODESTO E RUBIO, 2014).

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver capacidades importantes tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998).

Vygotsky (1998) apud Ceballos E Mazaró (2011) atribuiu relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, mostrando que é no brincar, jogar que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil e motor. A criança por meio da brincadeira constrói seu próprio pensamento.

É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobrem suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real, há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento da realidade (MODESTO E RUBIO, 2014).

O brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos, principalmente as crianças, exploram uma variedade de experiências em diferentes situações e com diversos objetivos (SANTOS E PAVELACKI, 2005). São nos três primeiros anos de idade que o jogo é afluído no cotidiano da criança. Ao brincar, ela tenta superar as dificuldades. Neste momento, o adulto não deve interferir, apenas observar, pois a criança está, dessa forma, aprimorando seu conhecimento motor (JUNIOR, 2009).

Moyles (2001) apud Santos e Pavelacki (2005) analisa o lúdico sob o enfoque educacional, salientando assim o valor da ludicidade para a aprendizagem e formação integral do aluno, por esta tratar da importância da ludicidade no ambiente escolar e por entender o brincar como uma atividade capaz de desenvolver o indivíduo como um todo: no aspecto emocional/social, físico e cognitivo. Para Santos e Pavelacki (2005): “Na escola, o brincar pode ser dirigido, livre ou exploratório: o essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para a ampliação de seus conhecimentos.” Dessa maneira, o lúdico torna-se essencial no desenvolvimento da criança, pois no brincar não se aprende somente conteúdos, mas se aprende para a vida.

Brincando, as crianças aprendem a cooperar com os “amiguinhos”, a obedecer às regras, a respeitar, a acatar a “autoridade”, a assumir responsabilidade, a dar oportunidade aos demais, enfim, a viver em sociedade (ROJAS, 2006).

Segundo Machado (1994) apud Santos e Pavelacki (2005): “... o brincar é um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos.”

Sendo o brincar indispensável para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual da criança e considerando que o ato de brincar é fundamental para a formação do indivíduo, é de suma importância que o professor tenha um espírito aberto para o lúdico, fazendo com que o aluno tenha condições de aprender através desta atividade tão natural e espontânea da infância (SANTOS E PAVELACKI, 2005).

3 MATERIAL E MÉTODO

Pesquisa bibliográfica de caráter monográfico. O método utilizado foi o hipotético dedutivo. As pesquisas foram feitas através de documentação indireta e os dados coletados através de pesquisas na internet, em livros e documentos relacionados ao tema.

4 RESULTADOS

Vygotsky (1998) apud Cebalos e Mazaro (2011) atribuiu relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, mostrando que é no brincar, jogar que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil e motor. A criança por meio da brincadeira constrói seu próprio pensamento.

Moyles (2001) apud Santos e Pavelacki (2005) analisa o lúdico sob o enfoque educacional, salientando assim o valor da ludicidade para a aprendizagem e formação integral do aluno, por esta tratar da importância da ludicidade no ambiente escolar e por entender o brincar como uma atividade capaz de desenvolver o indivíduo como um todo: no aspecto emocional/social, físico e cognitivo.

É de extrema importância que a criança esteja inserida em um ambiente onde existam brincadeiras. Porém a função do jogo para a criança não é somente para revelar o lúdico. Eles desenvolvem habilidades motoras e cognitivas tais como: esquema corporal, espaço, raciocínio lógico, ritmo, lateralidade, equilíbrio, socialização coordenação motora geral, entre outros (JUNIOR, 2009).

5 DISCUSSÃO

O presente estudo confirma as hipóteses da importância da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança. Com base nas pesquisas feitas, percebeu-se que todos os autores pesquisados, (VYGOTSKY (1998) apud CEBALOS E MAZARO (2011), MOYLES (2001) apud SANTOS E PAVELACKI (2005), JUNIOR, 2009) apontaram para um denominador comum: a importância que a ludicidade representa no desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo da criança.

6 CONCLUSÃO

Através da análise dos resultados deste estudo, pode-se concluir que, a ludicidade deve ter papel primordial no desenvolvimento da criança na primeira infância. A escola precisa resgatar a ludicidade de forma que isto não restrinja apenas ao período do recreio ou então a brinquedoteca.

Cabe também aos educadores oportunizar às crianças momentos em que ela possa interagir através do lúdico tornando-se importante no grupo. Isso dará satisfação à criança e o educador poderá perceber o resultado positivo de seu trabalho pedagógico.

Os profissionais devem ser capacitados, com formação continuada para que possam desenvolver cada vez melhor as suas competências e assim cumprir suas funções de educadores com um olhar inovador, possibilitando que a criança seja integrada ao contexto escolar. Isto irá gerar uma dinâmica mais diversificada e rica dando a possibilidade à criança de exercer sua autonomia, melhorando sua autoestima e favorecendo sua interação social.

Assim a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo e a brincadeira são essenciais no desenvolvimento e na educação da criança, pois é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências, informações, e assim, incorporando valores.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. *Ludicidade como instrumento pedagógico*. Cooperativa do Fitness. 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em: 14 de novembro de 2015.

AMORIM, M.C.S.; NAVARRO, E.C.. *Afetividade na Educação Infantil*. Revista Eletrônica da Univar, 2012. Disponível em: <http://www.univar.edu.br/revista/downloads/afetividade_educacao_infantil.pdf>. Acesso em: 08 de novembro de 2015.

BRASIL: *REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL*/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretária de Educação Fundamental-Brasília: MEC/SEF, 1998.

CEBALOS, N. M.; MAZARO, R. A. *A atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil*. EFDportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 16, nº 162. 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de-desenvolvimento.htm>>. Acesso em: 21 fevereiro 2015.

COSTA, L. R.. *A importância dos jogos simbólicos no desenvolvimento de crianças em idade pré-escolar*. EFDportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 15, nº 150. 2010. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd150/a-importancia-dos-jogos-simbolicos-de-criancas.htm>>. Acesso em: 31 maio 2015.

FALKEMBACH, G. A. M.. *O lúdico e os jogos educacionais*, UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação.S/D. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: 31 maio 2015.

FREIRE, J.B. *Educação do corpo inteiro: Teoria e pratica da educação física*. São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e ação no magistério).

JUNIOR, J. R. Z.. *Jogo e ludicidade: contribuições para o desenvolvimento infantil*. EFDportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 14, nº 137. 2009

Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd137/jogo-e-ludicidade-o-desenvolvimento-infantil.htm>>. Acesso em: 10 maio 2015.

KISHIMOTO, T. M. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LAVORSKI, J.; JUNIOR, R. V.. *A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a educação física, jogo e inteligências múltiplas*.

EFDesportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 13, nº 119. 2008.

Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd119/a-ludicidade-no-desenvolvimento-e-aprendizado-da-crianca-na-escola.htm>>. Acesso em: 21 fevereiro 2015.

LE BOULCH, J. *O desenvolvimento psicomotor do nascimento até 6 anos*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.

MELO, M.A.. *O desenvolvimento social da criança*. 2011. Disponível em:

<<https://psicologado.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/o-desenvolvimento-social-da-crianca>>. Acesso em 08 novembro 2015.

MININI, V. *Desenvolvimento infantil: físico, afetivo, cognitivo e social*. 2014. Disponível em:

<<http://vandaminini.blogspot.com.br/2014/05/desenvolvimento-infantil-fisico-afetivo.html>>.

Acesso em 08 novembro 2015.

MODESTO, M. C. M.; RUBIO, J. A. S.. *A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento*. Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 – 2014.

Disponível em:

<http://www.uninove.br/marketing/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Monica.pdf>.

Acesso em: 31 maio 2015.

NASCIMENTO, I. S. R.. *A importância do lúdico na educação infantil*. UNICAMP. 2008.

Disponível em: <www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=41182>. Acesso em: 08 de novembro 2015.

ROJAS, L. *O lúdico: Hora de ensinar x hora de brincar*. 2006. Disponível em

:<<http://www.anped.org.br>>. Acesso em: 14 de novembro 2015.

SANTOS, C. S.;PAVELACKI, L. F.. *A Ludicidade e o desenvolvimento escolar da criança*, 2005. Disponível em: <<http://guaiba.ulbra.br/seminario/eventos/2005/artigos/pedagogia/30.pdf>>. Acesso em: 31 maio 2015.

SCHREIBER, Z. T. M.. *Ludicidade: Uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil*. UFRS, 2010. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39641/000825046.pdf?...1>>. Acesso em: 31 maio 2015.

SILVEIRA, L. D.. *Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor*. EFDesportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 15, nº 154. 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd154/o-papel-da-ludicidade-no-desenvolvimento-psicomotor.htm>>. Acesso em: 10 maio 2015.

VEIGA, L.; CASTELEINS, V.L.. *A contribuição do jogo para o desenvolvimento motor da criança de educação infantil*. PUCPR, 2006. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2006/anaisEvento/docs/CI-060-TC.pdf>>. Acesso em: 12 de outubro 2015.

VIEIRA, M. B.. *Aprendizagem e desenvolvimento motor através da ludicidade*. EFDesportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 17, nº 172. 2012. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd172/aprendizagem-e-desenvolvimento-motor-da-ludicidade.htm>>. Acesso em: 21 fevereiro 2015.