LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIl

O presente trabalho desenvolvido é sobre Lúdico na Educação Infantil, é de suma importância interdisciplinar entre as diferentes áreas do conhecimento, do qual a linha a ser direcionada, é na Docência na Educação Infantil. Analisando as principais teorias dos autores sobre a lúdicidade na visão de Jean Piaget, Tizuko Morchida Kishimoto e Adriana Friedmann, Que terão objetivo de mostrar os benefícios que lúdico fazem no processo de ensino e aprendizagem e no desenvolvimento infantil. O lúdico é parte integrante do mundo infantil. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta. 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.

**Palavras-chave:** Educação infantil. Lúdica. Alfabetização. Desenvolvimento. Aprendizagem.

**INTRODUÇÃO**

O presente trabalho desenvolvido é sobre Lúdico na Educação Infantil, é de suma importância à interdisciplinaridade, entre as diferentes áreas do conhecimento, do qual o tema é A Importância do Lúdico na Educação Infantil, a linha a ser direcionada, é a Docência na Educação Infantil.

 O lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano, então pode auxiliar na aquisição de novos conhecimentos, em sala de aula, facilitando muito no processo ensino-aprendizagem. É através de atividade lúdica, que o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem e sua autoestima. No entanto, sendo a ludicidade uma necessidade do ser humano em qualquer idade, não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico deve, além de divertir, facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborar para uma boa saúde mental, preparar para um estado interior fértil, facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Vamos encontrar dificuldades no processo de ensino, muitas vezes ao trazer uma dinâmica diferente e interessante, na visão do educador, para sala de aula a expectativa cai por água a baixo, quando a turma demonstra pouco ou nenhum interesse pela atividade. Isto serve como fator extremamente desestimulante ao educador que teve que ir atrás de materiais e de ideias para levar às crianças. E, desta forma, diversos professores deixam de estar tão motivados e voltam ao tradicional, pois acreditam que criança é bagunceira e não adianta tentar brincar que elas não sabem sem que tudo vire baderna. Mas aí se encontra o maior desafio, a persistência. Para que a criança possa começar a conviver com uma nova metodologia, que é totalmente nova diferente e confusa para a sua concepção de escola, ela precisa exercitar o brincar em sala de aula, o brincar neste espaço que sempre foi visto como sério e sem espaço para brincadeiras.

O principal objetivo desse trabalho é, mostrando a importância do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, incentivando e promover a ludicidade no âmbito escolar, despertando a curiosidade e encantamento pelas atividades proposta, proporcionando uma aula prazerosa de fácil entendimento, compreender que jogos e brincadeiras que fazem parte da vida da criança e poderem ser usado como instrumento de aprendizado, participarem de jogos e brincadeiras, buscando vivenciando as emoções e desafios nas atividades.

Os conteúdos a ser trabalhados na Docência na Educação Infantil e o Ensino Fundamental, para o desenvolvimento das crianças que são através da ludicidade, ampliando a prática expressiva ao aluno, e aprimorando o grau de conhecimento e desenvolvendo a coordenação motora fina e ampla, a escrita e leitura, a criação, classificação e seriação, raciocínio lógico, memorização, cálculos mental, relacionar números e quantidade, a percepção tátil, a consciência fonológica, imaginação, interpretação, atenção, aprender seguir regras e a importância da socialização.

As dificuldades encontradas no processo de ensino do lúdico, teremos crianças com mais dificuldade de memorizar assimilar os conteúdos expostos. Por isso devemos elaborar atividade conforme a idade e o conhecimento do aluno, nos iniciaram com jogos e brincadeiras de fácil entendimento, propormos um ambiente aconchegante, onde o aluno consiga ter confiança para expor suas ideias sala de aula, o professor irá selecionar a atividade lúdica de acordo com a disciplina proposta, proporcionando dinâmicas, brincadeiras e jogos para cada aula. Portanto, trabalhamos com jogos, brincadeira, musica, dança etc. em seguida fazer uma roda, onde todos poderão ficar de frente para o colega e começar as atividades.

Os recursos necessários para realização do projeto que será matérias de fácil acesso como, cartolina, tesoura, cola, figuras, materiais reciclado, fantasias, tnt, eva, grampeador, caixas de papelão tinta Cd, som, TV, DVDs.

A avaliação será através de observação e uma avaliação de forma contínua, na qual o professor é flexível interagem de maneira dialógica, aos resultados do projeto através de relatórios dos professores, durante o desenvolvimento do projeto e processual.

Os autores que serão trabalhados no projeto que são Jean Piaget, Tizuko Morchida Kishimoto, Adriana Friedmann. Conforme o tema a importância do lúdico na Educação Infantil, no processo de desenvolvimento e a aprendizagem da criança, Segundo os autores já citados, destacaram algumas teorias, os quatro estágios, sendo eles: sensório motor, pré-operatório, operatório concreto, operatório formal, como também as estrutura dos jogos, sendo eles: jogos de exercícios, jogo simbólico e jogo de regras, na medida em que acredita que o jogo e grande parceiro do processo de aprendizagem da criança. O brincar, sendo um dos meios para o crescimento, e por ser um meio dinâmico, o brinquedo oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas. A criança tem sua curiosidade despertada por jogos e brincadeiras, e por meio deles se relaciona com o meio físico e social, de modo a ampliar seus conhecimentos, desenvolver habilidades. Assim vamos trabalhar na Educação Infantil com conteúdos que fazem os alunos a pensar e aumentar ainda mais a participação dos mesmos em sala de aula.

**Revisão Bibliográfica**

O lúdico tem sua origem na palavra latina *ludos,* que quer dizer “jogo” se permanece a sua origem, o termo lúdico referia-se apenas ao ato de jogar, brincar ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra “Lúdica”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. Deste modo, a sua definição deixou de ser simplesmente o sinônimo de jogo, e as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

A brincadeira de faz-de-conta, em que a criança interpreta cenas da vida cotidiana, é a atividade preferida numa fase em que ela confunde os dados da realidade com a fantasia: julga que pode influir magicamente sobre os fatos com a sua vontade, representa a realidade como desejaria que fosse, substituindo e corrigindo experiências desagradáveis ou frustrantes.
Assim, a função dos jogos simbólicos, de acordo com Piaget (1969, p. 29).

O lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano, então pode auxiliar na aquisição de novos conhecimentos, em sala de aula, facilitando muito no processo ensino-aprendizagem. É através de atividades lúdicas, que o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem e sua autoestima.

Segundo Piaget (1996), o desenvolvimento do jogo está ligado aos processos puramente individuais e de símbolos inerentes à estrutura mental da criança e que só por ela podem ser explicados. Assim como no desenvolvimento infantil, o autor analisa o desenvolvimento do jogo de forma espontânea, ou seja, conforme se organizam as novas formas de estrutura, surgem novas modificações nos jogos que, por sua vez, vão se integrando ao desenvolvimento do sujeito por intermédio de um processo denominado assimilação.

A Ludicidade faz parte das atividades essências da dinâmica humana, e tem o objetivo de produzir prazer e de divertir ao mesmo tempo, entretanto, desenvolvem, no educando habilidades cognitivas, motoras, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quando a posição do corpo, direção a seguir e outro, participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológico e sociais, desenvolve livremente a expressão corporal que favorece a criatividade, adquire hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer, adquire hábitos de boa atividade, seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolve o espírito de iniciativa, tornando se capaz de resolver situações imprevistas.

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativa à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materias variados, ela passa a reconstruir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato (PIAGET, 1973, p, 156).

Segundo Piaget (1975) Um sistema que integra a vida social da criança, funcionando como um alimento para a personalidade que está se constituindo. Conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear a sua brincar. Que a própria criança constrói o seu conhecimento a partir de conhecimentos anteriores, desde que suas estruturas mentais estejam prontas para relacioná-los, organizando-os de tal modo que chegue a construir um conceito novo ou ampliar um conceito anteriormente construído.

Para Piaget (1978), o desenvolvimento da criança precisa passar pela prática lúdica e seu processo de aprendizagem deve ser harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento. A brincadeira é um processo de relações entre a criança e o brinquedo e das crianças entre si e com os adultos, sendo um dos fatores determinantes para auxiliar o desenvolvimento integral da criança. O brincar no contexto educativo deve ser rico em seu universo pedagógico, se os métodos de educação formal não atingem toda a população, por que não investir nesses novos caminhos? Ao brincar, a criança conquista autoestima, autonomia e criatividade, fatores essenciais para a inclusão de alunos com deficiência intelectual.

Segundo PIAGET (1967) citado por, “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

[...] O jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade. Na sua imaginação ela pode modificar sua vontade, usando o "faz de conta", mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações do mundo real (Piaget, 1962 e 1976, pág. 37).

O brincar é uma linguagem essencial na vida das crianças, e elas precisam vive lo para poder se expressar e apreender o mundo, as pessoas e os objetos à sua volta, assim como experimentar a vida, seus valores e as relações. Para o adolescente, o brincar é essencial para dar vazão à sua fantasia, para experimentar diversas habilidades, apreender valores e regras e para relacionar-se com os outros, ou assimilar diversos conceitos. O adulto precisa do lúdico para ter canais expressivos. E este lúdico passa pelo movimento, pelas diversas expressões plásticas, pela música, pelos hobbies, pelas habilidades manuais e pela escrita criativa, entre outras linguagens.

De acordo com Piaget (1975), o jogo passa a adquirir regras mais elaboradas através da socialização da criança; influenciando no desenvolvimento de suas atividades mentais de simbolização e, consequentemente, no processo de aprendizagem.

Kishimoto (2011, p.29), utilizando estudos de Garvey, King, Rubin e outros, elabora alguns critérios para identificar as características do lúdico na Educação Infantil identificando os seguintes traços: Não literalidade: as situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é substituído por um novo. São exemplos de situações em que o sentido não é literal, o ursinho de pelúcia servir como filhinho e a criança imitar o irmão que chora. Efeito positivo: o jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporais, moral e social da criança.

Flexibilidade: as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de brincadeira que em outras atividades não recreativas. A ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à solução de problemas. Assim, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação. Prioridade do processo de brincar, enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo infantil só pode receber esta designação quando o objetivo da criança é brincar.

O jogo educativo, utilizado em sala de aula, muitas vezes, desvirtua esse conceito ao dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades. Livre escolha: o jogo infantil só pode ser considerado jogo, quando escolhido livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário, terá a função de trabalho ou ensino. Controle interno: no jogo infantil, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos.

Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação intima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1994).

Para Kishimoto (2003), a construção do conhecimento por um aluno com deficiência intelectual é mais complexa, portanto, os profissionais da área educacional devem valorizar a prática lúdica, entendendo que o jogo pode ser um grande aliado no ato de ensinar de forma vivencial, pois desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras são nossos mediadores na relação com o mundo.

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHMOTO, 1994).

As atividades lúdicas são indispensáveis para a apreensão dos conhecimentos artístico e estéticos, pois possibilita o desenvolvimento. O brincar propicia à criança a abertura de um campo em aspectos da subjetividade se encontra com elementos da realidade externa para oportunizar uma experiência criativa com conhecimento.

Em seu livro “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação”, Kishimoto (2011, p.18) faz um breve resumo do conglomerado de significados atribuídos ao termo jogo, e aponta três níveis de diferenciações: o jogo pode ser visto como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, pode ser um sistema de regras; ou ainda, um objeto.

No primeiro nível, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que oferecem significados aos vocábulos a partir de analogias. A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação cientifica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores, crenças, modo de vida, que se expressa também, por meio da linguagem (KISHIMOTO, 2011, p.18).

São aspectos citados que permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam. Também podemos analisar a ludicidade dentro de uma perspectiva cultural, em que o lúdico se apresenta de acordo com a vivência cultural de cada criança vivenciada em casa.

Já no segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. São as regras do jogo que distinguem, por exemplo, o jogo de damas, o xadrez ou a trilha. As regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. Por fim, o terceiro sentido refere-se ao jogo quando objeto. O objeto xadrez, por exemplo, se materializa no tabuleiro e nas suas peças. O pião, confeccionado, representa o objeto empregado na brincadeira de rodar-pião (KISHIMOTO, 2011, p.18).

Para Kishimoto (2003), o trabalho pedagógico poderá utilizar os jogos educativos como recurso didático-pedagógico, promovendo a aprendizagem e desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos. Porém, o jogo deve ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais, não esquecendo a importância da socialização.

Uma autora que traz contribuições importantes sobre o tema foi Friedmann (1996), a qual ressalta a importância dos jogos tradicionais, por estes representarem uma tentativa de resgatar e guardar os valores da cultura lúdica e por contrapor-se aos brinquedos industrializados. Kishimoto afirma que os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento físico e cognitivo, e são importantes para o desenvolvimento de um conhecimento escolar mais elaborado, tal como calcular, ler e escrever (KISHIMOTO, 2011, p.111).

Segundo KHISHIMOTO (1999) Diversos benefícios favorecem as crianças. Os brinquedos e brincadeiras antigas proporcionam o desenvolvimento de várias áreas tais como esquema corporal, coordenação motora, lateralidade, socialização, respeito às regras, raciocínio, agilidade, enfim, diversos benefícios.

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

Analisando as teorias, fundamenta se a necessidade de evidenciar como lúdico influencia no processo de ensino-aprendizagem infantil, estabelecendo a consciência da importância do lúdico no desenvolvimento e na educação da criança. Com resultados das pesquisas, percebe o quanto é significante, melhorando o desenvolvimento infantil buscando ao crescimento pessoal, social, cultural, motor, além da comunicação, expressão e construção de pensamento.

Apesar de saber da importância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras para as crianças, essas atividades têm tido seu espaço reduzido dentro das escolas. A grande preocupação é preparar o aluno para o processo de alfabetização e desenvolver suas habilidades cognitivas. “Neste sentido, a civilização tem se preocupado com a formação de novos indivíduos, moldando suas habilidades produtivas e racionais” (FRIEDMANN, 1996, p.46).

Conforme as orientações dos novos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN’ s, MEC, 1998, p.47), as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico. Já que.  “Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações”.

Em contrapartida, no Renascimento, havia uma compulsão lúdica: “O jogo era visto como conduta livre, que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo. Por isso, foi adotado como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares” (FRIEDMANN, 2006, p.33).

De acordo com o Referencial Nacional para Educação Infantil (1998), a tendência atual da educação é não perder de vista o lúdico. A criança comunica-se pelo brincar e por meio dele torna-se operativa. Quando uma criança brinca, ela reorganiza pensamentos e emoções, corpo e o espaço, linguagem e sentidos. Atividades prazerosas devem fazer parte do dia a dia da criança.

A atividade lúdica é muito viva e caracterizam-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 (FRIEDMANN, 2006, p. 43).

O brincar, sendo um dos meios para o crescimento, e por ser um meio dinâmico, o brinquedo oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas. Caracteriza-se por ser natural, viabilizando a criança uma exploração do mundo exterior, quanto interior. Através dos brinquedos algumas carências das crianças são satisfeitas, mas tais necessidades vão progredindo no decorrer do seu desenvolvimento.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 23). Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

A atividade lúdica é um instrumento que possibilita as crianças a aprenderem relacionar-se com outros, promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Por meio do brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração devido à situação de alguns jogos e brincadeiras, consequentemente gerando uma maturação de novos conhecimentos.

O lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em suas dimensões; social, cognitiva, relacional e pessoal.

Na sala de aula, o espaço de trabalho pode ser transformado em espaço de jogo, podendo ser dividido com mesas, cadeiras, divisórias etc. Fora da sala de aula, sobretudo no pátio, a brincadeira acontece de forma muito espontânea, e é também onde a atividade física predomina. “O espaço e o tempo definem a característica de cada brincadeira” (FRIEDMANN, 2006, p. 22).

Em todas as concepções teóricas relacionadas ao desenvolvimento infantil, à brincadeira aparece como o mais importante recurso na construção de conhecimento e desenvolvimento integral da criança, por isso reforçamos a relevância da arte, de forma geral e mais especificamente das artes visuais, em suas vidas, pois trabalhar com propostas artísticas propicia um momento de ludicidade. Esta característica lúdica da arte oportuniza a criança o conhecimento de regras, o desenvolvimento de habilidades que envolvem identificação, análise, síntese, comparação, ajudando a ter um conhecimento de si e de mundo mais amplo.

Nesse sentido, o lúdico de forma geral,  são de grande importância no processo de ensino a aprendizagem para o desenvolvimento infantil de maneira específica, estudar sobre o desenvolvimento cognitivo da criança, compreender a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, e analisar as formas pelas quais o lúdico facilita os processos de ensino-aprendizagem no desenvolvimento infantil.

O mais importante neste processo, foi a perceber a importância e a necessidade de trabalhar de forma lúdica com seus alunos, para que eles pudessem se apropriar mais facilmente dos conhecimentos. Mostramos uma atividade que havia realizado com as crianças para ensinar a fração e disse que rendeu muito mais do que se tivesse tentado explicar da forma tradicional. Ao perceber que as crianças produziam, aprendiam e se desenvolviam mais quando faziam as atividades mais livremente e espontaneamente, buscou trazer esta leveza também para o ensino da matemática. Sendo que a professora em questão já busca trabalhar de forma lúdica com as crianças e demonstrou valorizar o brincar e o jogo para as crianças em outros momentos também.

Conforme apontado por Friedmann (1996, p. 56) “...a possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente.” Não se esquecendo do prazer que ele propicia e a ludicidade que possui na vida de cada criança, trazendo para a sala de aula a espontaneidade, podendo assim incentivar seu desenvolvimento, trabalhar o mundo social e a cultura ao qual esta inserida, auxiliando assim seu real e integral desenvolvimento.

Partindo das concepções teóricas, de que a criança tem sua curiosidade despertada por jogos e brincadeiras, e por meio deles se relaciona com o meio físico e social, de modo a ampliar seus conhecimentos, desenvolver habilidades. A escola deve considerar o lúdico como parceiro e utiliza lo amplamente para atuar no desenvolvimento da criança.

“Tentar definir o jogo não é tarefa fácil”, pois é possível sua interpretação de diversas formas como, por exemplo, brincar de “mamãe e filhinha”, jogar bola, brincar na areia, construir um barquinho. Entretanto, cada jogo tem suas particularidades, no exemplo citado de brincar de “mamãe e filhinha” usa se a imaginação da criança, este se diferencia do jogo de futebol no qual há regras a serem cumpridas, que também se torna diferente do brincar na areia, no qual esta brincadeira o prazer de manipulação de objetos que satisfaz a criança. Por sua vez todas elas se diferem da construção de um barquinho, pois há a exigência de um modelo mental e destreza manual para executar atividade (KISHIMOTO, 1997, p.13).

Segundo Piaget, (1962 e 1976, pág. 37) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável á prática educativa. O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real á atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu.

As escolas necessitam cultivar a espontaneidade, diálogo, convivência em grupo, pois as crianças geralmente não brincam sozinhas, sendo que o jogo proporciona oportunidades para ela pensar e falar, saber combinar momentos de brincadeiras livres (lazer) e atividades orientadas (escola) (KISHIMOTO, 1998).

Além disso, nos PCN's existe a defesa de que os jogos podem contribuir na formação de atitudes – construção de uma atitude positiva perante os erros, na socialização (decisões tomadas em grupo), enfrentar desafios, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e dos processos psicológicos básicos.

**3. Processo de Desenvolvimento do Projeto de Ensino**

**3.1 Tema e linha de pesquisa**

O tema é A Importância do Lúdico na Educação Infantil a linha de pesquisa direcionada é na Docência nos Anos Iniciais. Este tema é muito importante, pois é nesse momento que acontece a construção do conhecimento, sendo que está relacionado com as temáticas abordadas no curso. Visando uma melhoria na aprendizagem do educando, a fim de levar à escola a repensar a sua prática pedagógica com mais atenção.

O projeto será trabalhado de modo que consiga alcançar meus os objetivos que são através da lúdicidade, ampliando a prática expressiva ao aluno, e aprimorando o grau de conhecimento e desenvolvendo a coordenação motora fina e ampla, a escrita e leitura, a criação, classificação e seriação, raciocínio lógico, memorização, cálculos mental, relacionar números e quantidade, a percepção tátil, a consciência fonológica, imaginação, interpretação, atenção, aprender seguir regras e a importância da socialização. Vamos trabalhar com interdisciplinaridade.

Podemos constatar o quanto é importante em trabalhar com o lúdico na Educação Infantil, é um caminho para o desenvolvimento e aprendizagem na vida da criança. O Lúdico esteve presente em varias disciplinas no decorrer do curso, e foram de suma importância para meu crescimento e conhecimento profissional, por isso que escolhi em realizar o projeto dentro da docência na educação infantil. Temos grandes possibilidades de planejar e ser executado na educação básica, tudo depende da competência e a organização do educador, pois sabemos que á resistência em aceitarem novo o moderno, podemos realizar dentro dos limites analisados pela a coordenação da escola. Tem uma bibliografia bem extensa e diversos materiais de fácil acesso para o desenvolvimento do projeto e execução trabalho.

**3.2 Justificativa**

Este projeto surgiu quando pude observar em sala de aula, que as crianças encontravam grandes dificuldades em resolver uma simples atividades. A temática escolhida foi abordada nas disciplinas no decorrer do curso. Sabemos que com a ludicidade podemos realizar atividades de fácil entendimento e compreensão dos conteúdos. Por isso, que nos fez a pensar nos educando que desenvolvam atividades com prazer, emoção, trabalhando a ludicidade usando criatividade de forma prazerosa, e memorizando os conteúdos.

**3.3 Problematização**

Têm como definição do projeto, atividades como essas que permitem sistematizar procedimentos para adição de parcelas iguais e introduz a possibilidade de recorrer à multiplicação para encontrar o resultado. Nos problemas o que pede ao aluno a busca de um procedimento mais rápido que a soma e multiplicação, pode trazer soluções com o lúdico, assim como o jogo de boliche encontrar resultado, multiplicando somando cálculo mental. Trazer soluções como o professor deve socializar as diferentes resoluções e discutir com os alunos quais são as melhores formas de encontrar aquele resultado, comentando também quais são as estratégias esperadas que os alunos dominem. O ideal é que no final do projeto todos possa entender resolver os problemas proposto, fazendo com que os questionamentos aconteçam relacionados os conteúdos direcionados a faixa etária escolhida.

**3.4 Objetivos**

O objetivo do projeto é despertar a incentivar promovendo a ludicidade no âmbito escolar, Trabalhando na docência na educação infantil.

* Estimular a criatividade, desenvolvendo a e imaginação infantil.
* Incentivar as pratica expressiva do aluno através da atividade proposta pelo professor,
* Ampliando o grau de conhecimento
* Desenvolver coordenação motora fina e ampla.
* Construir e ampliar de um repertório de cálculos.
* Memorizados e elaboração de procedimentos de cálculo mental,
* sulocionar e elaborarde problemas a partir de contextos de jogo.

## **Conteúdos**

Aos conteúdos que serão trabalhados com os alunos através do projeto será, desenvolver o raciocínio lógico, cálculos mental, relacionar números e quantidade, a percepção tátil, a consciência fonológica, coordenação fina e ampla, classificação, seriação, criação, imaginação interpretação, desenvolver a escrita e leitura, atenção, aprender seguir regras, e a socialização. As atividades serão interdisciplinares voltadas para crianças da educação infantil e anos iniciais do Ensino fundamental.

**3.6 Processo de desenvolvimento**

O projeto será trabalhado de modo que consiga alcançar os objetivos com êxito, direcionado a docência nos anos iniciais do ensino fundamental. Afim, de desenvolver a raciocínio lógico, cálculo mental, relacionar números e quantidade, a percepção tátil, a consciência fonológica, coordenação fina e ampla, classificação, seriação, criação, imaginação interpretação, desenvolver a escrita e leitura, atenção, percepção, aprender seguir regras, e a socialização. Através da ludicidade, vamos trabalhar interdisciplinarmente dentro do contexto escolar.

No inicio o professor organizam a sala em grupos, agrupem aqueles que possuem conhecimento semelhante, assim terá mais tempo para fazer as explicações, sempre no início de cada aula vamos expor o jogo ou brincadeiras que possibilitará que os alunos ampliarem seus conhecimentos.

Atividades a ser trabalhadas são inúmeras, como o dominó do alfabeto, jogo da memória, rimas, classificação de silába, caixa tátil, quebra cabeça, caça aos números. As atividades elaboradas foram de forma que permita a ludicidade em todas as disciplinas que compõem o currículo escolar da educação infantil nos vários conteúdos, adequando à idade da criança aos conteúdos.

No primeiro dia separamos as crianças em pequenos grupos, explicamos as regras do jogo, apresentaremos aos alunos o dominó do alfabeto produzido com eva, os alunos divide as pecinhas entre eles, assim comecem o jogo colocando a letra que correspondente o anunciado. Repetindo o jogo varias vez, para que todos possam memorizar cada letra do alfabeto. No segundo dia faremos uma roda de crianças sentadas para que todos possam ver o jogo, pode ser de temas variados, dependendo da disciplina trabalhada, números, desenhos, animais, objetos.

Começamos a jogar o jogo da memória, confeccionado com eva, cola e figuras. Assim posam compreender as regras do jogo e a socialização do grupo. No terceiro dia trabalharemos as rimas, classificação de sílaba caixa tátil. No quarto dia iniciaremos com quebra cabeça de variados temas, em seguida caça números, para a compreensão dos números. Mais torno a reafirmar que todos esses jogos devem ser compatíveis com a idade e o nível de conhecimento do aluno. Nesse momento aproveitamos e anotamos os procedimentos mais interessantes que foram utilizados pelos alunos.

Algum momento propor situações problemas que explorem o contexto dos jogos, para as crianças resolverem e tornar comum determinadas estratégias de como as resolver. Considerando importante para turma e sistematizar os repertórios de memorização e concentração, também é possível colocarem em discussão procedimentos equivocados, analisando erros comuns entre os alunos, levantemos algumas questões fazendo com questionam, assim podemos observar quais são as dificuldades de cada aluno em resolver as atividades.

Toda aulas teremos atividades lúdica de diferentes temas. É muito importante que as crianças estejam participando e questionando sempre, é necessário repetir as regras dos jogos, explicamos o porquê do jogo e a necessidade de registrar os resultados. Depois das discussões coletivas, anotaremos as conclusões em um cartaz para incentivar a realizar atividades de forma divertida e animada. Assim solicitamos que também todas as crianças copiem em seus cadernos para ficar registrado.

Dessa forma, procuramos em nosso trabalho atender as exigências da nova lei de diretrizes e base (LDB) promulgada em 20/12/96 que foi inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tendo como finalidade o pleno desenvolvimento dos educando, e as parâmetros curriculares Nacionais- PCNs.

**3.7 Tempo para a realização do projeto**

O cronograma foi desenvolvido semanal, dividido por dia de aula realizadas, sendo 2 horas por dia, totalizando de 10 horas de projeto em sala de aula.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Segunda-feira** | 7:00 às 9:00 | **2Hs** |
| **Terça-feira** | 7:00 às 9:00 | **2 Hs** |
| **Quarta-feira** | 7:00 às 9:00 | **2 Hs** |
| **Quinta-feira** | 7:00 às 9:00 | **2 Hs** |
| **Sexta-feira** | 7:00 às 9:00 | **2 Hs** |

**3.8 Recursos humanos e materiais**

Os Recursos ultilizado, para realização do projeto, foi uma pesquisa em livros, a qual busca e explicar a importância do ludico para a vida dos educandos, relacionando ao meio escolar, buscando atitudes e hábitos de incluir a ludicidades nas disciplinas seguindo um roteiro interdiciplinar. A pesquisa foi de grande importancia para que realizasse o trabalho ao tema proposto, ultilizando a internet em varios sites, livros ludicidade e educação do 4º semestre de pedagogia, visando e buscando mais informaçães para realização do projeto. Os materiais adotados para confecção das atividades são; jogos pedagógicos, Lápis, borracha, folha sulfite, tesoura, tinta, artolinas, eva e cola.

**3.9 Avaliação**

A esperamos, contribuir através desse projeto com o crescimento do educando, tornando os importantante recurso na construção de conhecimento e desenvolvimento integral da criança, propiciando momentos de ludicidades e oportunizando a desenvolver abilidades que envolvem a identificação, a comparação, ajudando-a ter conhecimento do lúdico.

Avaliaremos os resultados do projeto através de relatórios dos professores, durante o seu desenvolvimento de forma contínua e processual.

**4.0 Considerações finais**

O tema estudado permite e valorizar a importância do lúdico em sala de aula é fundamental para que esta prática seja cada vez mais comum e presente nas escolas. E o papel principal de realizar e cultivar tal metodologia são dos professores, em seus planejamentos e programas de aula, levando aos alunos uma forma mais divertida e prazerosa de aprender.

O lúdico vem como o diferencial para a educação que necessita de mudança, de novidade, de estímulo e incentivo. Trazer para as crianças um aprendizado que seja significativo e ao mesmo tempo leve e prazeroso é renovar o modelo de escola que temos, modificando a visão de lugar sério e chato, tornando-a um lugar mais aconchegante para os que nela passam tanto tempo. Isto pode ser um pequeno e inicial passo para se superar a visão que se tem de escola, já ultrapassada desinteressante.

Brincando, elas exercitam sua capacidade de socialização, habilidade necessária em qualquer ambiente que exija convivência e traquejo social. Ao longo da vida, a ludicidade terá variações de atividades bem amplas. É de extrema importância que os professores avaliem as suas práticas pedagogias, e que percebam qual a finalidade de inserir as atividades lúdicas em sua metodologia de trabalho, para que desta forma o objetivo do trabalho possa ser alcançado com êxito, que é garantir da melhor forma possível o aprendizado do aluno. É necessário que os docentes tenham em mente a grande perda, que pode ocorrer no desenvolvimento da criança se for privada desses recursos lúdicos didáticos importantíssimos nessa fase de aprendizagem da criança.

**5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

<http://alfabetizacaocefaproponteselacerda.blogspot.com.br/2013/09/alguns-jogos-ludicos-para-desenvolver.html>

<http://casadosgirassois.org/2011/10/14/ludico-na-sala-de-aula-propondo-atividades-diferenciadas/>

<http://www.efdeportes.com/efd186/jogos-e-brincadeiras-em-aula.htm>

<http://pt.slideshare.net/megnogueira/oficina-o-ldico-como-reforo-na-apredndico-em-sala-de-aula>

<http://reuni.unijales.edu.br/unijales/arquivos/28022012095537_242.pdf>

<http://www.unimep.br/phpg/mostraacademica/anais/10mostra/2/462.pdf>

SUZUKI, Juliana Teles Farria. SANTANA, Laura Célia Cabral Cava. STEINLE, Marlizete Cristina Bonafini. FOGAÇA. Orlando Mendes. Junior **Ludicidade e Educação.** São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2002.