



A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1 INTRODUÇÃO A criança se prepara para a vida através do lúdico, conhecendo sua cultura, seu meio onde vive, interage e adaptam-se as condições de vida que lhe é oferecida, aprendendo a cooperar e a conviver, competir como um ser social. A escola ajuda a criança, quando valoriza as atividades lúdicas, e dessa forma a criança cria seu conceito de mundo. O trabalho lúdico abre caminhos, para envolver todos numa proposta interacionista, resgatando o potencial de cada um. A infância, que é considerada a melhor etapa da vida, é a fase onde através das brincadeiras, a criança satisfaz suas necessidades, desejos, sendo uma forma privilegiada de colocar, sua realidade junto ao seu mundo de imaginação. Assim ao valorizar o trabalho com jogos e brinquedos, os professores terão uma ferramenta indispensável para o trabalho cotidiano na aprendizagem e desenvolvimento de seus alunos.

Ao ingressarem na escola os alunos começam a conviver com adultos e outros colegas com hábitos, modos de falar, brincar e agir diferentes dos seus e principalmente se encontram socializadas em relações que estabelecem com muitas pessoas em experiências e com a grande presença dos meios de comunicação.

Desse modo, essa socialização, se faz com a construção de identidades múltiplas e com possibilidades de pertencimento ampliadas, assim como o conhecimento das multiplicidades mundiais. Para a infância, que é considerada a melhor etapa da vida, é a fase onde através das brincadeiras, a criança satisfaz suas necessidades, desejos, sendo uma forma privilegiada de ela colocar, sua realidade junto ao seu mundo de imaginação. Sendo assim surgiu o seguinte questionamento: De que modo as expressões simbólicas (jogos simbólicos) nas atividades lúdicas influenciam o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil de crianças de 4 a 5 anos? O mesmo tem como objetivo geral compreender a expressões simbólicas (jogos simbólicos) presentes nas atividades lúdicas na educação infantil com crianças de 4 a 5 anos.

A metodologia desta pesquisa descrito em revisão Bibliográfica, sendo que a revisão se baseou em dados virtuais como Scielo, assim como sites virtuais do Google Acadêmico, utilizando os descritores citados: Ludicidade, Educação Infantil, Ensino-aprendizagem, Desenvolvimento infantil. Portanto, esse tema é atual e tem grande relevância para a pedagogia, visto que a compreensão das expressões simbólicas (jogos simbólicos) devem estar, entre as prioridades e objetivos das instituições de Educação Infantil.

