

EDUCAÇÃO INFANTIL: O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Gicelia Silva Sampaio¹

Luciane Nunes Ribeiro²

RESUMO

Esta pesquisa enfocou o lúdico como processo educativo, onde se pretende, a partir dos conceitos elencados com a revisão bibliográfica, evidenciar a importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem, sem deixar de lado os conteúdos a serem apresentados. A metodologia utilizada é de revisão integrativa onde foram obtidas informações e depoimentos sobre esta temática. As informações obtidas por meio deste estudo comprovam que, é possível possibilitar um desenvolvimento de percepção, de fantasia e imaginação dos sentimentos por meio das atividades lúdicas, pois a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, adquirindo conhecimentos e estabelecendo relações sociais.

Palavras-Chave: Lúdico, Educação Infantil, Ensino-Aprendizagem.

ABSTRACT

This research focused on the ludic as an educational process, where it is intended, from the concepts listed with the bibliographic review, to highlight the importance of ludic activities in the learning process, without leaving aside the contents to be presented. The methodology used is an integrative review where information and testimonials on this topic were obtained. The information obtained through this study proves that it is possible to enable a development of perception, fantasy and imagination of feelings through ludic activities, as the child communicates with himself and with the world, acquiring knowledge and establishing social relationships.

Keywords: Ludic, Early Childhood Education, Teaching-Learning

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia EPT na Modalidade à Distância do Instituto Federal Goiano – Campus Avançado Hidrolândia - Polo Goiânia. E-mail: giceliasampaioacunha@gmail.com

² Professora Efetiva da Faculdade Senac Goiás. Tutora/Orientadora pela Capes do Curso de Licenciatura em Pedagogia – Modalidade à Distância do IFGoiano. Licenciada em Matemática pela UFG e Mestra em Educação em Ciências e Matemática pelo PPGECEM/UFG. E-mail: luciane.nunes.ribeiro@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A ludicidade está presente nas propostas pedagógicas da Educação Infantil como um instrumento para o ensino de conteúdos. Entretanto, é importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras. Sendo assim, o presente estudo tem como objetivo analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem em alunos da Educação Infantil.

Para tanto, os jogos e as brincadeiras são compreendidos, em alguns momentos, como recursos pedagógicos, assumindo caráter instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e servem somente para sistematização de conhecimentos, isto é, são usados para atingir resultados preestabelecidos. Sendo assim, questiona-se, a ludicidade está presente nas propostas pedagógicas da Educação Infantil somente como um instrumento para o ensino de conteúdo?

De acordo com o dicionário Aurélio, a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste *brincar* estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Acredita-se que é importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e



de participação nos jogos e brincadeiras. O presente estudo tem como objetivo analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem em alunos da Educação Infantil. Sabe-se que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brinquedo, é o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. É a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

Entretanto, a ludicidade tem conquistado um espaço no panorama da educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. A criança estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e paixões; suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades. Assim, percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais. Nesse sentido, a presente pesquisa tem a intenção de despertar para a reflexão quanto a importância do brincar no ensino-aprendizagem da criança.

2. METODOLOGIA

O termo grego *Métodos* é composto pelas palavras “Meta” e “hódos”, possíveis de serem traduzidas interpretativamente como caminho através do qual... se faz ciência” (BAILLY, 1950).

O presente estudo será realizado através de uma pesquisa qualitativa, tendo como meios de fundamentação teórica artigos disponíveis on-line e também em versões impressas, reunindo e comparando os diferentes dados encontrados



nas fontes que foram consultadas e listando os principais fatores que predispõem a relação da escola com a família, bem como destacando os pontos negativos e positivos.

A pesquisa se deu início em agosto. O tema escolhido é de extrema importância para meus estudos e irá contribuir muito para o meu aprendizado. A natureza do trabalho é básica, com pesquisa exploratória baseado nos artigos escolhidos. Os dados coletados será o que cada autor fala sobre o tema, suas ideias e suas contribuições.

3. A LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR

3.1 O LÚDICO

Santos e Santos (2011). A brincadeira pode ser considerada um ato de busca e troca durante a interação, a partir da qual as pessoas que compartilham da ação, comunicam-se e trocam saberes. Por meio do lúdico, a criança satisfaz suas curiosidades, interesses, necessidades e anseios, o que a faz se inserir na realidade de uma forma diferenciada. A educação lúdica desencadeia e proporciona a socialização dos alunos em sala de aula, permitindo que eles tenham um encontro consigo e com quem os rodeia, através da fantasia e da realidade, tornando possível o autoconhecimento do próximo, permitindo, assim, uma fundamental interação que possibilitará e facilitará o processo de aprendizagem que ocorre por meio da interação com o meio e com o outro.

Considerar que a brincadeira faz parte da vida da criança, além de propiciar prazer e diversão, pode representar um desafio e estimular o seu pensamento reflexivo. Essa vivência não pode ser privilegiada apenas na Educação Infantil, necessitando ser estimulada, também, ao longo do Ensino Fundamental. Para compreender melhor o que é a ludicidade, é preciso antes de tudo estar sensibilizado com a educação, o processo ensino-aprendizagem, a relação educandos e educadores. A ludicidade ainda é um campo mais discutido do que compreendido e vivenciado, pois existem algumas amarras trazidas do nosso



passado, especialmente da história do corpo na educação, que aos poucos vêm sendo desatadas, mas ainda assim, deixam vestígios. (Pereira, Bonfin, 2009).

Sobre a ludicidade os autores Maria, Almeida, Silva, Almeida, Furtado, Barbosa (2009) falam que:

Sob o enfoque da psicomotricidade, a ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas da Educação Infantil como um instrumento para o ensino de conteúdos. Mas quando os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e, muitas vezes, até mesmo a própria ludicidade, servindo somente para sistematização de conhecimentos, uma vez que são usados para atingir resultados preestabelecidos pelo educador, conforme pontua os autores.

Pimentel (2008), explica que a situação lúdica instiga a ação imaginária, simbólica. Pelo movimento do campo do significado, objetos e ações são subordinados a significados lúdicos. Na criação de uma situação imaginária, o campo simbólico se modifica: o significado não é mais um dos atributos do objeto ou da ação, ele dirige a percepção objetual e a cadeia de ações. No desenvolvimento da simbolização, criar novas relações dos significados com objetos ou ações substitui a realidade objetiva por uma realidade ficcional, alicerçada pela descontextualização, ainda que originária de objetos concretos ou ações reais. Brincando, a criança desenvolve a capacidade de fingir ou substituir um objeto ausente por outro que, de modo abstrato, conserva o vínculo com o original: a boneca é um bebê para ninar; o lápis, um soldado que marcha. Fingindo e imaginando, desenvolve o pensamento abstrato e generalizado, a volição e a consciência.

Dallabona, Mendes (2008) argumenta que:

O Ser Humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. A esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de educação. Esta não existe por si só; é uma ação



conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam do mesmo saber. A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Destacamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar refletir e descobrir o mundo que a cerca.

Maurício (2008) discute que a ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem, apesar de a história de antigas civilizações mostrar o contrário, fazendo o brincar se transformar em pecado. Nas sociedades de mudanças aceleradas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança.

3.2 BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO PEDAGÓGICO

Uma possível definição a respeito do conceito de brincar, de acordo com Kishimoto, é que este se caracteriza como um comportamento que possui um fim em si mesmo, que surge livre, sem noção de obrigatoriedade e exerce-se pelo simples prazer que a criança encontra ao colocá-lo em prática.

A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Esta pesquisa irá mostrar o quanto o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças, tornar evidente que os professores e futuros professores devem e precisam tomar



consciência disso, saber se os professores atuantes têm conhecimento de alguns conceitos, como o “lúdico” e a “brinquedoteca” e muitas outras questões sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

Hansen; Macarini; Martins; Wanderlind; Vieira (2007) explicam que ao falar do brincar, é necessário definir tal conceito, diferenciando-o de outras formas de comportamento. No entanto, isso nem sempre é possível, visto que o brincar é um comportamento complexo e suas definições constituem-se, muitas vezes, insuficientes.

Pellegrini e Smith concordam com este conceito e acrescentam que, a partir dele, a importância do brincar estaria mais no seu próprio processo (meio), do que em seus benefícios futuros (fins).

Mafuf (2008) disserta que na Educação Infantil podemos comprovar a influência positiva das atividades lúdicas em um ambiente acolhedor, desafiador, rico em oportunidades e experiências para o crescimento saudável das crianças. O educador deverá propiciar a exploração da curiosidade infantil, incentivando o desenvolvimento da criatividade, das diferentes formas de linguagem, do senso crítico e de progressiva autonomia.

Como também ser ativo com as crianças, criativo e interessado em ajudá-las a crescerem e serem felizes, fazendo das atividades lúdicas na Educação Infantil excelentes instrumentos facilitadores do ensino-aprendizagem. As atividades lúdicas, juntamente com a boa pretensão dos educadores, são caminhos que contribuem para o bem-estar e entretenimento das crianças garantindo-lhes uma agradável estadia na creche ou escola. Certamente, a experiência dos educadores, além de somar-se ao que estou propondo, irá contribuir para maior alcance de objetivos em seu plano educativo.

O ser humano nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. Os seres humanos aprendem e renovam suas experiências a partir da interação que tem com seus semelhantes e também pelo domínio do



meio em que vive. O cotidiano escolar tem como papel criar espaços e oportunidades para que as crianças se desenvolvam através de atividades lúdicas, tanto em sala como fora dela, tornando dessa maneira com que os conhecimentos sejam assimilados de maneira prazerosa, possibilitando que as crianças se desenvolvam como um todo (TREVISSAN, 2007).

Crianças pequenas experimentam desejos impossíveis de ser realizados imediatamente e, para resolver essa tensão, a criança envolve-se num mundo imaginário onde os desejos não-realizáveis podem ser realizados. O brincar da criança é, então, a imaginação em ação (MINISTRINA, 2006).

Nesse sentido, a criança tem um desenvolvimento integrado. O desenvolvimento físico está diretamente ligado ao desenvolvimento psicológico e cultural que se refere ao psíquico. Isso significa que a criança se constitui como um indivíduo de personalidade própria e como integrante de um grupo a partir das vivências concretas que terá em seu meio. O entendimento dessas relações integradas do desenvolvimento infantil está, por assim dizer, impulsionando um novo olhar, mais reflexivo, a respeito da educação de crianças em ambientes escolares. Nos dias atuais podemos observar que as crianças passam a maior parte do tempo nas instituições de ensino, e que antigamente era apenas responsável por desenvolver os saberes, e que, no entanto, acabou recebendo muitas outras atribuições que na realidade deveriam ser destinadas à família. Diante disso o surgimento das creches está diretamente ligada às transformações que ocorreram quando as mulheres ingressaram no mercado de trabalho, pois surgiu a necessidade de se criar um lugar para que os filhos das mesmas permanecessem durante a jornada de trabalho. Porém, inicialmente as creches eram vistas apenas como um “depósito”, onde as mães deixavam seus filhos para serem cuidados (cuidados higiênicos) e não como um lugar para desenvolver e ampliar o conhecimento das crianças. Mas com o passar do tempo, perceberam que tanto as creches como as escolas começaram a ser não somente um lugar onde as crianças eram cuidadas, mas também, o local onde



elas aprendiam e se desenvolviam tanto cognitivamente como emocionalmente (FARIA, 2007).

Lordelo, Carvalho (2003) alega que a partir desse modelo, brincar, movimentar-se, interagir com parceiros são ações intrinsecamente motivadas no ser humano, e a criança é concebida como um ser ativo e auto-determinado, o que implica reconhecer sua competência e seu direito a condições propiciadoras de seus comportamentos intrinsecamente motivados – mas nunca sua obrigação de desempenhar esses comportamentos, o que seria incongruente com a própria noção de motivação intrínseca.

O modelo permite ainda indicar o que são condições propiciadoras: novidade e diversidade dentro de um grau ótimo de desafio e de incongruência, em condições ótimas de atenção e interesse, ausência de pressão por motivações extrínsecas (expectativas de desempenho, recompensas por desempenho segundo critérios externos), capazes de inibir o comportamento intrinsecamente motivado possibilidade de experienciar autodeterminação.

Changchum e Dianwu (1993) defendem o direito da criança pré-escolar ao brincar e condenam os esforços para “desenvolver” a inteligência da criança através de programas de treinamento. Acreditam que o brincar livre tem um valor educacional, devendo ser o papel do professor o de ajudar a criança a realizar o brincar de acordo com seus desejos e a criar e descobrir coisas novas.

Pimentel (2008) esclarece sobre o exercício da ludicidade ir além do desenvolvimento real porque nela se instaura um campo de aprendizagem propício à formação de imagens, à conduta autorregulada, à criação de soluções e avanços nos processos de significação. Na brincadeira são empreendidas ações coordenadas e organizadas, dirigidas a um fim e, por isso, antecipatórias, favorecendo um funcionamento intelectual que leva à consolidação do pensamento abstrato. A força motriz da ludicidade, o que a faz tão importante no complexo processo de apropriação de conhecimentos é a combinação paradoxal de liberdade e controle. Ao mesmo tempo em que os horizontes se ampliam

conforme os rumos da imaginação, o cenário lúdico se emoldura segundo limites que os próprios jogadores se impõem, subordinando-se mutuamente às regras que conduzem a atividade lúdica. A relação entre jogo e aprendizagem tem um estatuto teórico proeminente na proposição histórico-cultural do desenvolvimento. Não porque exista uma produção extensa sobre o assunto, mas porque jogo tem explícita relação com desenvolvimento potencial e porque estabelece fortes laços entre processos imaginários e desenvolvimento psicológico, caracterizando a imaginação como sistema integrado das funções psicológicas superiores, proporcionando que a criança se torne capaz de acessar, interpretar, significar e modificar a realidade e a si própria.

Os jogos simbólicos, segundo Piaget, só aparecem no período pré-operacional, no decorrer do segundo ano de desenvolvimento da criança. Por meio dos jogos simbólicos a criança começa a ser capaz de diferenciar o que acontece agora do que aconteceu depois, mas ainda confunde as nações do passado em futuro. No decorrer desse período, ela, progressivamente vai apresentar um comportamento imitativo mais lúdico. Ela repete várias experiências diárias. Muitas vezes, ao vê-la imitando, podemos perceber a quem a criança se refere. Essa fase é muito importante para o seu desenvolvimento que observa no adulto ou em outra criança. Essa relação é muito importante para sua socialização, para a descoberta de si mesma e também para o crescimento de seu afeto para com as pessoas que fazem parte de seu meio:

Por isso, a criança, ao brincar, em interação com outras crianças, terá uma evolução mais rápida do pensamento, da linguagem, pois na medida em que a brincadeira de “faz-de-conta” se desenvolve, ela sente necessidade de partilhar suas descobertas e experiências. Surgem, então, as colaborações momentâneas entre crianças: elas juntam brinquedos, ideias e conversam muito. Com a evolução do “faz-de-conta”, a criança assume diferentes papéis e logovai percebendo as relações existentes entre os papéis sociais. Diante destas brincadeiras a criança aprende a falar e se expressar seus sentimentos, tendo domínio da linguagem simbólica.



Ujiie (2007) explica que o elemento lúdico ou atividade lúdica ou recreativa engloba o brinquedo, o jogo, o brincar e a brincadeira. Cada um destes elementos com uma determinada conceituação. O brinquedo é compreendido como qualquer objeto sobre o qual se debruça à ação da atividade lúdica do brincar por meio da espontaneidade, imaginação, fantasia e criatividade do brincante. O brincar e o jogo, por sua vez, são compreendidos como atividades de mesma natureza; no entanto, o brincar se constitui em ação, brincadeira, divertimento, imitação, faz-de-conta, expressão livre; já o jogo, se constitui num espaço de vivência diverso do universo habitual, onde a fantasia e a realidade se cruzam e existe um conjunto de regras e normas determinadas que caso quebradas podem destruir este universo, que é um lugar de exercitação de habilidades adquiridas por experiência e vivência.

Jesus (2010) alega que é muito importante valorizar o momento de brincadeira do educando. O brincar na área da educação proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite que os educadores desenvolvam sua percepção e aprendam um pouco mais sobre as crianças e suas necessidades, tornando-se capazes de compreender como elas se encontram em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, obtendo o ponto de partida para promover novas aprendizagens de forma cognitiva e afetiva. Mas infelizmente, mesmo diante da comprovação dos benefícios obtidos pela relação brincar-aprender, ainda encontramos diversas dificuldades na aplicação prática dessas teorias. As evidências destas dificuldades nas escolas de educação infantil e de ensino fundamental são muito fortes. Diante disso devemos lembrar que, mesmo com todas as dificuldades que possamos encontrar, não devemos esquecer o quanto são importantes essas atividades, principalmente para aquele aluno com maior dificuldade de aprendizagem. Na utilização do lúdico na escola pode estar a chance para chegar até esse aluno.

É através do “faz-de-conta” que a criança realiza sonhos e fantasias. Nele, a criança imita situações da vida real, dos novos significados aos objetos, ações, fatos, revelando seus medos, angústias, alegrias, fantasias e sonhos. No livro



Creches: crianças, faz-de-conta & Cia, Oliveira (1992) coloca a o meio. Ela afirma que o bebê, já ao nascer, é para o adulto um ser com significados simbólicos, e seu desenvolvimento varia de acordo como o comportamento de seu grupo social. Assim, a criança pode participar do mundo simbólico do adulto, tendo várias consequências para seu desenvolvimento, podendo atuar e interagir de várias formas, desenvolvendo diferentes funções.

É preciso enfatizar que os jogos simbólicos são muito importantes para o desenvolvimento infantil. Nestes, a criança sempre está em busca de explorações, criando e imaginando. Em grupo, ou sozinha, ela organiza, tanto em função de brinquedos, de objetos que estão presentes em seu cotidiano (sapato, meia, bolsa), de objetos não estruturados (pedaço de pau, pedaços de pano velho, roda), como em função de expressões e ações corporais: ela assume diferente papéis de diferentes maneiras. A utilização pela criança de determinados objetos, como brinquedos, e a possibilidade de executar com eles um gesto representativo são a chave para toda a função simbólica da brincadeira infantil. A criança em idade pré-escolar já efetua jogos de faz-de-conta, constrói, executa a linguagem oral e aprende através da interação com outras crianças.

A autora mostra ainda que na brincadeira infantil a criança assume e exercita os vários papéis com os quais interage no cotidiano. Ela brinca, depois de ser o pai, o cachorro, o motorista, jogando estes papéis em situações variadas. Ao fazer isso, pode afastar-se de significados já estabelecidos e criar novas significações, novas formas de desempenhar os papéis que conhece, ou novos papéis (OLIVEIRA, 1992, p. 57).

Esta é a importância, que, segundo oliveira, tem a brincadeira de faz-de-conta: ela ajuda a criança a reviver situações de medo, alegria, ansiedade, permitindo que ela aprenda a trabalhar com situações que lhe trouxeram emoções fortes e difíceis, sendo esta uma forma de encarar seus conflitos e suas emoções. Este tipo de brincadeira propicia assim um grande aumento na capacidade simbólica, que em um papel importante na aquisição da linguagem.

A criança torna-se capaz de colocar-se no papel do outro, mostrando sua habilidade em entender os outros e de coordenar seus comportamentos e intenções com os dos outros.

A autora cita em exemplo dado por Freud, em que ao observar uma criança que sofria a ansiedade da separação da mãe, notou que a criança brincava com uma colher presa a um barbante. Ele atirava a colher e puxava-a de volta repetidamente, no jogo, a criança foi capaz de controlar ambos os fenômenos - perda e recuperação. (BOM TEMPO, 2001, p. 67).

Assim, ao brincar, a criança pode obter o controle que não tem da realidade de superar frustrações e dificuldades psicológicas em maior ou menor grau. Podemos, portanto, reafirmar que o jogo simbólico e o jogo do faz-de-conta ajudam a criança a compreender a realidade (normas e papéis sociais), dando-lhe a oportunidade de manifestar suas emoções, realizar simbolicamente desejos e superar conflitos afetivos. Através da brincadeira de faz-de-conta (brincando de ser pai, mãe, médico, com bonecas), a criança é capaz de manter o equilíbrio afetivo e cognitivo. O faz-de-conta ajuda no desenvolvimento da personalidade da criança.

Através do faz-de-conta, a criança ultrapassa os limites colocados no seu cotidiano, já que este tipo de brincadeira lhe possibilita experimentar sentimentos que muitas vezes não poderia na vida real. Pode-se, portanto, afirmar, a partir do que foi estudado, que as formas de brincar que a criança utiliza, descobre e recria neste importante período de desenvolvimento pré-escolar, ao mesmo tempo e que lhe permitem organizar seus esquemas cognitivos em estruturas cada vez mais elaboradas, ampliam capacidade linguística e lhe dão meios não só de representar a realidade, mas de apropriar-se dela de forma progressivamente autônoma, além de, nesta realidade, vivenciar a experiência mais marcante da infância: a alegria de brincar.

É o que mostra também Bom tempo (2001), ao se referir ao jogo simbólico, pois, através dele a autora diz que a criança constrói uma ponte entre a fantasia



e a realidade. Coloca ainda que, através do brincar, a criança é capaz de superar certas dificuldades, como os sentimentos de medo, perda, dor.

Portanto, busca-se apresentar a percepção e a valorização as atividades lúdicas pelos educadores, e ao mesmo tempo, a falta de preparação teoria por parte destes para que consiga trabalhar de forma lúdica seu planejamento escolar.

o da criança na Educação Infantil. A pesquisa do tipo exploratória segundo Gil (2008, p. 27) “têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, [...] são as que apresentam menor rigidez no planejamento, tem como objetivo proporcionar uma visão geral sobre determinado fato”.

Para isso, foram realizadas pesquisas bibliográficas que, de acordo com Gil (2002, p. 44) “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”, ou seja, foram realizados estudos e análises de documentos do meio científico, como livros, artigos, revistas, teses e dissertações, com a finalidade de gerar conhecimento sobre as potencialidades do uso das brincadeiras no ambiente escolar para o desenvolvimento das crianças.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos compreender a importância crucial do lúdico no trabalho de um professor, e pode ser usada como um meio de estímulo e motivação e como um elemento de mudança pessoal.

Com base nesta experiência, os professores devem utilizar uma variedade de maneiras e estratégias em sua prática de ensino, pois isso permitirá que os alunos se desenvolvam e aprendam de forma significativa.

O conhecimento faz parte do trabalho diário do professor, pois ensinar não é uma mera transmissão de conhecimento. Os estudantes não têm que ser



agentes passivos de aprendizagem e os professores não tem que ser somente disseminadores de conhecimento.

O ensino lúdico, independentemente do nível e do método de ensino, os alunos devem ser expostos a uma aprendizagem que proporcione prazer no aprendizado. Um docente que coloca em prática este tipo de ensino diferenciado, assume conscientemente o papel de facilitador do sucesso e otimiza as sugestões metodológicas para o ensino.

O ensino-aprendizagem através da ludicidade mantendo o interesse e a motivação dos estudantes e, neste sentido, a brincadeira pode ser considerada uma ferramenta que permite às crianças desenvolver uma gama de habilidades sociais, cognitivas e emocionais. Promovendo uma abordagem baseada na teoria histórico-cultural que permita um posicionamento positiva para a temática dos jogos lúdicos.

Considerando que a ludicidade é de fundamental para o desenvolvimento das habilidades motoras em crianças, pois através dos jogos e brincadeiras a criança se sente estimulada. Os estudos sugerem efeitos positivos em relação a uma estimulação adequada no período infantil de desenvolvimento das habilidades motoras com o envolvimento da ludicidade.

Portanto, seja qual for o ambiente, a atenção deve estar sempre voltada para que a criança tenha acesso a um desenvolvimento motor adequado através das atividades lúdicas, proporcionando a criança momentos significativos na aprendizagem, para que o seu processo de evolução no ensino- aprendizagem seja de forma divertida e significativa.

REFERÊNCIAS

BACARJI, K. M. G. D'Avila. M., Edna Maria. ELIAS, Luciana Carla dos Santos. **Recursos ALMEIDA, Paulo Nunes, Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 1995.



BAILLY, Anatol. Dictionaire: Grec-Français. Rédiger avec le concours de E. Egger. Paris: Hachette, 1950.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S.. **O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar.** Disponível em: <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>. Acesso em 28 agosto.2022

FARIA, M. C. M., BROLO, A. L. R., TOLOCKA, R. E. Análise das oportunidades de lazer cotidiano infantil. **Anais do 19º. ENAREL.** Recife: Instituto Tempo Livre, 2007.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Mini aurélio: o dicionário da língua portuguesa. 7 ed. Curitiba: Editora Positivo, 2009. 2008 p. ISBN: 978857472959

HANSEN, J.; MACARINI, S. M.; MARTINS, G. D. F.; WANDERLIND, F. H.; VIEIRA, M. L. **O brincar e suas implicações para o desenvolvimento infantil a partir da Psicologia Evolucionista.** Revista brasileira de crescimento e desenvolvimento humano. Rev. bras. crescimento desenvolv. hum. v.17 n.2 São Paulo, ago. 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S014-12822007000200015&script=sci_arttext>. Acesso em: 28 de agosto 2022.

JESUS, A. C. A.. **Como aplicar jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt->. Acesso em: 28 de agosto 2022.

LORDELO, E. R.; CARVALHO, A. M. A.. **Educação infantil e psicologia: para que brincar?** Psicol. cienc. prof. v.23 n.2 Brasília jun. 2003. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S141498932003000200004&script=sci_arttext> Acesso em 28 agosto 2022.

MAFUF, A. C. M.. **Atividades lúdicas para educação infantil. Conceitos, orientações e práticas.** Ed. Vozes. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt->>. Acesso em: 28 de agosto 2022.

MARIA, V. M.; ALMEIDA, S.; SILVA, A. X.; ALMEIDA, B. C.; FURTADO, J. L.; BARBOSA, R. V. C.. **A Ludicidade no Processo Ensino-Aprendizagem.** *Corpus et Scientia*, vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009. Disponível em: <<http://apl.unisuam.edu.br/revistas/index.php/corpusetscientia/article/viewFile/159/125>>. Acesso em: 28 de agosto 2022.



MAURÍCIO, J. T.. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem.** Disponível em: http://www.psicopedagogia.com.br/new1_opinioa.asp?entrID=678#.VzBml9lrLcc>. Acesso em: 28 de agosto 2022.

OLIVEIRA, V. B. de (org.). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos.** 4ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Z. M. **Creches: Criança Faz de Conta & Cia.** Petrópolis: Vozes, 1992.

OLIVEIRA, M. K. V.. **Aprendizagem e desenvolvimento: um processosócio-histórico.** São Paulo: Scipione, 1995. Pensamento e ação no magistério.

PEREIRA, L. H. P.; BONFIN, P. V.. **Brincar e aprender: um novo olhar para o lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental.** Educação Santa Maria, v.34, n. 2, p. 295-310, maio/ago. 2009. Disponível em: <http://www.ufsm.br/revistaeducacao>>. Acesso em: 28 de agosto 2022.

PIMENTEL, A.. **A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural.** Psic. da Ed., São Paulo, 26, 1º sem. de 2008, pp. 109-133. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-69752008000100007>. Acesso em: 28 de agosto 2022.

SANTOS, V. A.; SANTOS, M. C. V.. **O Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem.** Vol. 14, nº 24, Ano 2011. Disponível em: <http://sare.anhanguera.com/index.php/ansem/article/view/4254>>. Acesso em: 28 de agosto 2022.

TREVISAN, R. P.. **O brincar no cotidiano escolar da Educação Infantil: concepções docentes.** In: III Simpósio Internacional sobre Formação Docente, 2006, Santa Rosa - RS. *O brincar no cotidiano escolar da Educação Infantil: concepções docentes em CDs.* Ijuí: unijuí, 2006.

VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes.

UJII, Nájela Tavares. **Ação Lúdica na Educação Infantil.** v. 4, n.1, Jun. 2007, p. 01-07. DOI: 10.5747/ch.2007.v04.n1/h030. Disponível em:



<<http://revistas.unoeste.br/revistas/ojs/index.php/ch/article/view/206/598>>.
Acesso em: 28 de agosto 2022.

VYGOTSKY, L. S. A. **Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991. _
Linguagem desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Cone, 2003.

XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. **Sala de aula é lugar de brincar?** (org.)
Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre:
Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147- 164.
<http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>. Acesso em: 28
de agosto 2022.