

**APRENDIZAGEM PELO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM LÚDICA**

Marilda de Souza Lima<sup>1</sup>; Jaceline Mendes e Almeida<sup>2</sup>; Geovana Maria dos Santos Gomes<sup>3</sup>; Suzana Marx Bamberg<sup>4</sup>;

**Resumo**

O Lúdico que tem na sua essência o brincar, a diversão e o prazer objetivam a presente pesquisa como princípio pedagógico para a construção do conhecimento na educação sistematizada. Contudo, a proposta deste artigo concentra-se no estudo da presença do lúdico no cotidiano escolar da educação infantil. O estudo propõe analisar como os jogos e as brincadeiras se manifestam como uma estratégia importante nas ações educacionais nas classes de educação infantil e sua contribuição no processo de aprendizagem, e, como a brincadeira é uma ação intrínseca a vida infantil, devendo ser um instrumento eficiente para ser utilizado no processo educacional da criança e questiona como o lúdico pode contribuir com a aprendizagem favorecendo o desenvolvimento das crianças de 4 e 5 anos ? A metodologia adota foi uma revisão bibliográfica alicerçada em autores como Almeida, Froebel, Luckesi, Piaget, Kishimoto, Vygotsky entre outros, foi consultado o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que trataram de pesquisar a relação que existe entre lúdico e aprendizagem buscando identificar como a utilização do lúdico aliado a atividades pedagógicas pode transformar o aprender numa ação prazerosa de aprendizagem. Dessa maneira, o brincar como principal atividade da criança proporciona interação com o mundo, com os outros e com si mesma. Através do brincar pode-se observar que a criança não brinca para passar o tempo, ou seja, a brincadeira é a forma que ela encontra para expressar seus desejos, problemas, bem como representar seus conhecimentos. Assim, a utilização do lúdico aliado a atividades pedagógicas pode transformar o aprender numa ação prazerosa estimulando a construção de competências e habilidade. Dito isso, o brincar é a principal atividade da criança, pois, por meio dele ela interage com todas as possibilidades de desenvolver e produzir conhecimentos, bem como, relacionar-se como o mundo que a cerca.

**Palavras chave:** lúdico, jogos, brincadeira.

**Abstract**

The playful one that has in essence play, fun and pleasure aim at the present research as a pedagogical principle for the construction of knowledge in systematized education. However, the proposal of this article concentrates on the study of the presence of the playful in the school routine of children's education. The study proposes to analyze how games and games are manifested as an important strategy in the educational actions in the classes of infantile

---

<sup>1</sup> Pedagoga, Professora da Faculdade Presidente Antônio Calos de Teófilo Otoni (marilda\_souza2011@hotmail.com)

<sup>2</sup> Pedagoga, Professora da Faculdade Presidente Antônio Calos de Teófilo Otoni - (jacelinemendes@zipmail.com.br)

<sup>3</sup> Pedagoga, Professora da Faculdade Presidente Antônio Calos de Teófilo Otoni - (geovanamsantos@gmail.com)

<sup>4</sup> Pedagoga, Professora da Faculdade Presidente Antônio Calos de Teófilo Otoni – (suzanamarx@bol.com.br).

education and their contribution in the learning process, and, as the play is an intrinsic action the infantile life, and must be an efficient instrument to be used in the educational process of the child and asks how the play can contribute to the learning favoring the development of the children of 4 and 5 years? The methodology adopted was a literature review based on authors such as Almeida, Froebel, Luckesi, Piaget, Kishimoto, Vygotsky, among others. The National Curriculum Framework for Early Childhood Education was consulted, which sought to investigate the relationship between play and learning seeking to identify as the use of the playful allied to pedagogic activities can transform learning into a pleasurable learning action. In this way, play as the child's primary activity provides interaction with the world, with others and with itself. Through play it can be observed that the child does not play to pass the time, that is, the joke is the form that it finds to express their desires, problems, as well as represent their knowledge. Thus, the use of the playful allied to pedagogic activities can transform learning into a pleasurable action stimulating the construction of skills and ability. That said, play is the main activity of the child, because through it, it interacts with all possibilities of developing and producing knowledge, as well as relating as the world around.

**Keywords:** playful, games, play.

## **1 Introdução**

O uso de jogos e as brincadeiras sempre esteve presente na vida humana desde os primórdios dos tempos. Na Grécia antiga e na idade média já se fazia a utilização de jogos como atividade lúdica. Durante esse período, e por muito tempo, a atividade lúdica era vista apenas como sinônimo de jogo e de divertimento, não possuindo um caráter pedagógico.

Posteriormente o lúdico foi trazido como um forte instrumento da educação e da aprendizagem.

Brincar é o veículo do crescimento da criança. Pela brincadeira a criança tem possibilidade de explorar seu mundo, de descobrir-se e de conhecer os seus sentimentos, suas ideias e sua forma de reagir.

Infelizmente vivemos um momento em que muitas crianças na faixa etária de 4 e 5 anos já estão envolvidas com os equipamentos eletrônicos, em especial o celular, e esse contato causado pelos estímulos do ambiente externo, aumentam as sinapses, ou seja, as conexões entre os neurônios, mas em contrapartida, deparam com dificuldades no desenvolvimento da empatia, do autocontrole, da capacidade de lidar com os relacionamentos produzindo e dificultando o processo de construção da aprendizagem.

Especialistas em comportamento infantil são unânimes em dizer que brincar é essencial. Os desafios trazidos pela brincadeira formam estruturas cerebrais ligadas à inteligência matemática e à noção de espaço. Por isso, a criança precisa movimentar-se. (TAYLOR, 2012, p. 11)

Toda criança precisa correr, brincar, jogar, pular, dar risadas, se divertir, pois, é na infância que o cérebro se arquiteta construindo as estruturas suas mentais que possibilitarão o desenvolvimento das aprendizagens permeadas pela aquisição da capacidade de pensar, falar, interagir, julgar, importantes recursos no desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Conforme Piaget (1998, p. 52) através do brincar as crianças descarregam energia física, desenvolvem habilidades, conseguem superar o mau humor ou frustração, aprendem a conviver com outras crianças e soltam a imaginação, considerando que a brincadeira pode ser um meio de comunicação.

A criança pode expressar seus conhecimentos e sentimentos e desenvolver competências e habilidades interagindo com seus pares através do brincar e do jogar possibilitando assim, seu desenvolvimento integral.

Vygotsky (1998, p. 71) também afirma que ao brincar a criança ganha habilidades, conhecimento, sensibilidade, valores, capacidade de percepção e de relacionamento, compreende regra e aprende a lidar com os sentimentos, interagindo e resolvendo conflitos, desenvolve a imaginação e a criatividade na solução de problemas.

Vygotsky e Piaget (1988, p. 82) analisando o processo de desenvolvimento infantil perceberam a importância do jogo na vida infantil comprovando que este favorece não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento e a interação social.

Froebel, (2000, p. 51) em suas pesquisas para a educação infantil, atribuía grande relevância às atividades com o brinquedo e com os jogos.

Para o autor citado, o lúdico contribui para a ação pedagógica possibilitando pelo brincar aprendizagem prazerosa auxiliando a criança a compreender melhor os conteúdos propostos e superar suas dificuldades.

Considerando que o lúdico é uma ferramenta fundamental para o ensino e aprendizagem envolvendo atividades como jogos, brinquedos e brincadeiras é importante ressaltar que a aprendizagem direcionada para aquisição de competências específicas do saber com crianças de 4 e 5 anos, é fundamental estimular o interesse e a vontade do aprender partindo de atividades prazerosas como o jogo e a brincadeira no coletivo como forma a permitir a todos as descobertas do novo.

Como afirma Teixeira e outros (2003, p. 234), as brincadeiras são fundamentais na vida da criança, porque são nessas atividades que ela constrói seus valores, socializa-se (...), cria seu mundo, desperta vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade que tem de partilhar suas vitórias e conquistas com o colega, com o professor, etc.

Quando a criança brinca, ela aprende, e esse aprendizado se torna útil na evolução do seu pensamento, tanto é que a criança, muitas vezes, cria novas versões do brincar, ampliando o seu repertório de brincadeiras e desenvolvendo sua criatividade.

Portanto, não permitir as brincadeiras na educação infantil seria uma violência para o desenvolvimento harmônico das crianças.

As autoras Rizzi e Haydt (1987 p. 9), em suas reflexões comentam que “o jogo tem uma função vital para o indivíduo, não só para a distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade”.

O presente trabalho propõe analisar como os jogos e as brincadeiras se manifestam como uma estratégia lúdica presente nas ações pedagógicas na educação infantil e sua contribuição no processo de aprendizagem e questiona como o lúdico pode contribuir com a aprendizagem favorecendo o desenvolvimento das crianças de 4 e 5 anos ?

A metodologia adota foi uma revisão bibliográfica alicerçada em autores como Almeida, Froebel, Luckesi, Piaget, Vygotsky, Kishimoto, entre outros, foi consultado o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, buscando identificar como a utilização do lúdico aliado a atividades pedagógicas pode transformar o aprender numa ação prazerosa de construção do conhecimento.

Para melhor compreensão da pesquisa ora realizada, esta foi estruturada em títulos, sendo que o primeiro aborda a introdução, o segundo conceitua educação lúdica, o terceiro retrata sobre o brincar na infância, o quarto discorre sobre a educação infantil e o brincar o quinto abordará sobre o brincar na educação infantil e sua contribuição no processo de aprendizagem e para fechamento da pesquisa, as considerações finais.

Foi possível detectar que dentro dos limites na produção deste artigo, torna-se necessário buscar outros elementos que merecem aprofundamento através de pesquisas mais abrangentes.

## **2 Conceituando Educação Lúdica**

Lúdico vem do latim ludos e remete a jogos e divertimento. Portanto, educação lúdica é envolver o jogo, ou o ato de brincar, na metodologia de ensino (ALMEIDA, 1998, 9 p).

Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha ou brinca de boneca com seus coleguinhas não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais; ocorre o mesmo com [...] um cientista que prepara prazerosamente sua tese ou teoria. Eles educam-se ludicamente, pois combinam e integram a mobilização das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que manifesta na interpretação com os semelhantes (ALMEIDA, 1998, p.14).

As brincadeiras são universais e estão presentes na história da humanidade a longos tempos fazendo parte da cultura de um povo, pois o ato de brincar é inerente à espécie humana. Durante muitos anos as brincadeiras foram vistas apenas como um passa tempo, seu valor pedagógico não tinha relevância. Acreditava-se que as brincadeiras tinham apenas o objetivo de divertir, proporcionar prazer.

Graças aos diversos pesquisadores da aprendizagem infantil, percebeu-se uma mudança notável com relação às brincadeiras no mundo infantil, pois estas passaram a ser vistas como ferramenta de aprendizagem, e, é cada vez mais comum a sua utilização como recurso pedagógico.

Conforme Kishimoto (1996, p 68), o jogo oferece momentos de liberdade e sua função lúdica proporciona diversão e prazer, assumindo caráter educativo por ensinar, beneficiando a construção do saber e estimulando o raciocínio.

Almeida (1998, p. 48) destaca que o lúdico produz um bem estar emocional proporcionando benefício para o processo de aprendizagem. Segundo o autor, quando a ludicidade é bem trabalhada auxiliará o professor sua prática pedagógica, contribuindo na formação crítica do educando, redefinindo seus valores ajudando nos relacionamentos com os colegas e professores, além de possibilitar a redução da evasão escolar.

Através dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem a se relacionar com o mundo incorporando a cultura, seus costumes e tradições, podem traçar planos futuros e ainda auxilia na construção da sua personalidade. Se o jogo e as

brincadeiras tem essa possibilidade de modificar o comportamento e a vida das crianças, poderá ser usado como suporte na compreensão dos conteúdos curriculares e na transformação da sua competência intelectual.

O lúdico quando trabalhado na educação infantil através dos jogos e brincadeiras estimulam as crianças a desenvolverem sua criatividade, imaginação, motricidade e seu raciocínio lógico (LUCKESI; MIZUKAMI; , 2004, p.11-20).

A apropriação da aprendizagem ativa pela atividade lúdica pode facilitar aquisição de competências e habilidade na educação infantil, uma vez que as crianças são encorajadas a aprender uma forma mais ativa, colaborativa e interativa, resultando numa aprendizagem significativa. (BARROS; JÚNIOR; BITENCORUT, 2011, p. 2).

Conforme Luckesi (2002, p. 31), o professor que ensina ludicamente ou que dar ênfase ao processo lúdico precisa ter um bom relacionamento com seus alunos como forma de facilitar a internalização do que foi aprendido prazerosamente. A criança que se sente motivado pelo lúdico torna-se mais ativo mentalmente e terá prazer pelo jogo aumentando o número de sinapses elétricas e as novas informações são transmitidas ao cérebro com maior velocidade e armazenadas com melhor eficácia e, conseqüentemente, o aprendizado tornar-se-á duradouro e não momentâneo (LUCKESI, 2002, p.31).

Assim, o lúdico atrai a criança para o processo de aprendizagem independente da sua idade, instigando-a a raciocinar, pensar e deduzir as possibilidades do jogo ou da brincadeira, proporcionando-lhe bem estar e prazer pelo aprender.

### **3 O brincar na infância**

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2017), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

Conforme Oliveira (2000, p 27) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. A

Através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como

a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, propiciando o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Brincar é a forma de comunicação pela qual a criança reproduz o seu cotidiano e a possibilita expressar de forma espontânea.

Segundo Maluf, (2003, p.9) Brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Quando uma criança está brincando, pode-se colher informações importantes a respeito da mesma, como: de que forma ela relaciona com os amigos; como são suas emoções, suas capacidades e habilidades motoras, seu estágio de desenvolvimento, seu nível de comunicação e sua formação moral quanto aos valores humanos.

É possível constatar que nos dias atuais as brincadeiras tradicionais tem perdido espaço para os jogos eletrônicos, os celulares, os tablets, na vida das crianças provocando um isolamento, podendo prejudicar o desenvolvimento infantil, principalmente, nos domínios físico-motores e socioafetivos.

Observando as tendências que levam a criança a dedicar menos tempo ao brincar, cabe ao adulto saber dosar o tempo dessas atividades e estimular a criança para atividades lúdicas espontâneas e compartilhadas.

A criança precisa ter seu tempo de brincar como quiser e do que quiser, mas as atividades lúdicas compartilhadas proporcionam novas relações e vivências e em consequência o desenvolvimento físico, motor e cognitivo.

Conforme afirma Teixeira (2003, p.234).

O brincar é fundamental na vida da criança, porque nessa atividade que ela constrói seus valores, socializa-se (...), cria seu mundo, desperta vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade que tem de companheiros. Portanto, não permitir o brincar será uma violência para o desenvolvimento harmônico das crianças. (TEIXEIRA, 2003, p.234).

Assim sendo, o brincar torna-se uma atividade essencial para a criança favorecendo o fortalecimento da autonomia, da fantasia, da realidade e da interação através do qual constrói suas relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

#### **4 A Educação Infantil e o Brincar**

A educação infantil no Brasil passou a integrar a educação básica brasileira a partir de 1996, quando a Lei nº 9394/96 Lei de diretrizes e bases da educação – LDB, entrou em vigor. Em 2006, a Lei 11.274 que implementa o ensino fundamental de nove anos traz algumas alterações na LDB, no que diz respeito à educação básica e seus níveis de ensino.

Conforme a nova lei que regulamentou o ensino fundamental de nove anos, não caberia mais a educação infantil atender às crianças com seis anos de idade, estas devem ser inseridas no primeiro ano do ensino fundamental. Dessa forma a educação infantil passa a ser composta pelas creches, responsáveis pelas crianças de 0 até 3 anos de idade e pela pré-escola que passa a atender as crianças de 4 e 5 anos.

Em 2012 é aprovada nova lei: A Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013, que altera novamente a LDB n. 9394/96, e determina que as crianças com 4 anos devem ser matriculadas na Educação Infantil.

Com isso, a educação infantil passa a fazer parte da Educação Básica e, em função disso, terá que se organizar de uma outra forma exigindo-se: frequência, calendário escolar, período parcial ou integral, avaliação e documentação.

As novas normas estabelecidas pela Lei nº 12.796, torna obrigatória a oferta gratuita de educação básica, contemplando todas as crianças de 4 e 5 anos de idade na educação infantil.

Foi um grande avanço para a educação infantil, pois escola é lugar de crianças.

Nos últimos anos tem-se registrado um percentual nunca visto no Brasil de crianças matriculadas na educação infantil: cerca de 87,9% correspondendo a 686.386 crianças. Isso representa um dado satisfatório na política de “Educação como direito de todos”.

Mediante as políticas adotadas no Brasil, boa parte das crianças inseridas na educação infantil passa o seu dia na escola, e, para que esse seu direito seja garantido, a escola precisa criar ambientes de brincadeira e de ludicidade.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil traz em seu texto diversos fatores que devem ser contemplados por uma escola de educação infantil e o brincar esta entre eles.



Assim:

Considerando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a cinco anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios: o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.; o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética; a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (BRASIL, 1998, p.13).

As escolas de educação infantil devem ser vistas como um espaço que favorece o desenvolvimento infantil em seus diversos sentidos, e o referencial da Educação Infantil ao contemplar a brincadeira como uma das questões presentes durante a vivência para as crianças que fazem parte deste universo, já apontam a importância dessa ação para o desenvolvimento e para o aprendizado das mesmas.

O brincar na escola de educação infantil por meio da inclusão do lúdico nas atividades pedagógicas, possibilita o desenvolvimento infantil, sobretudo, quando se trata do imaginário, da aquisição dos símbolos quando a criança faz associações e no momento em que brinca estabelece novas relações e vivências e em consequência seu desenvolvimento físico, motor e cognitivo.

Quando uma criança na idade que compreende seu período escolar, em especial a educação infantil, realiza alguma atividade pelo brincar percebe-se através de suas ações ou atitudes o desenvolvimento de suas habilidades.

O brinquedo como recurso pedagógico na educação infantil torna-se relevante quando a utilização desses materiais proporcionam o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.

As crianças da educação infantil aprendem de modo intuitivo nos processos de interação com as ações que acontecem ao seu redor e o brinquedo pode interferir de forma positiva no momento dessa aprendizagem.

Como afirma Kishimoto:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensorio-motoras (físico) e as trocas e

interações, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 2009, p.39).

A criação de momentos de ludicidade/ brincadeira por um adulto com a intenção de criar um estímulo ou colaborar para algum tipo de aprendizagem direcionada, apresenta-se a dimensão chamada por Kishimoto (2009, p 39) de dimensão educativa, nesse momento o educador cria e mantém as condições do jogo e a possibilidade de brincar com ele, mas no entremeio da brincadeira ele encontra formas de potencializar a aprendizagem ao mesmo momento em que a criança brinca.

O brinquedo como função lúdica propicia a diversão e como função educativa propicia ensinar algo que agregue à criança conhecimento e novas experiências para a assimilação do mundo e do seu desenvolvimento.

Na brincadeira educativa direcionada o aprendizado acontece quando na brincadeira livre a criança decide o início, o andamento e as regras, e, esse tipo de brincadeira pode acontecer fora ou dentro da sala de aula.

Kishimoto (2009, p 41), denomina este brincar como “dotado de natureza livre” que também contribui para o processo de desenvolvimento da criança.

Quando utiliza-se um brinquedo numa turma de educação infantil ele pode possibilitar inúmeras aprendizagens variando de criança para criança, proporcionando várias situações de aprendizagem, mas essa só acontece no tempo da criança e não no tempo do professor.

Utilizar jogos na educação infantil pode produzir uma motivação interna na criança, o que pode potencializar o trabalho pedagógico e estimular o desenvolvimento da criança contribuindo para a aprendizagem, pois estas quando brincam interagem, dialogam entre si, criam regras e desenvolve o trabalho proposto de forma prazerosa.

## **5 O brincar na educação infantil e sua contribuição no processo de aprendizagem**

As pesquisas tem enfatizado que a ludicidade contribui para o desenvolvimento dos saberes, da criatividade e do desempenho das crianças na educação infantil.

Através da ludicidade no ambiente escolar é possível observar a criança e estimulá-la no que ela precisa aprender.

Segundo o referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.13), que especifica os vários aspectos a serem contemplados, dentre eles o brincar, temos varias vazões para brincar, pois sabemos que é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É brincando que a criança expressa vontades, desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais oportunidade a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento.

De acordo com Kishimoto (2009, p. 36) a utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar representa um fator importante para que se alcance uma melhor aprendizagem. Através das brincadeiras e dos jogos, as crianças desenvolvem sua afetividade, manipulam de objetos, praticam ações sensório-motoras e vivem ativamente os contextos de participação e interação social, fatores que contribuem para o seu desenvolvimento e para a aprendizagem. O jogo pode ser usado com dimensão educativa com o propósito de contribuir para a aprendizagem, desde que haja um planejamento por parte do educador. No momento em que brinca a criança trabalha diversas dimensões da aprendizagem, envolvidas pelo mundo do faz-de-conta que a brincadeira lhe oferece. Como afirma Kishimoto (2009, p.36)

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2009, p.36)

Por meio da brincadeira, a criança se envolve de tal maneira na atividade escolar e sente necessidade de partilhar com o outro seu aprendizado expondo suas potencialidades e emoções, bem como, suas habilidades e seus limites aceitando ou auxiliando o outro nos desafios.

Brincando e jogando, a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional e social, tais como afetividade, o hábito de permanecer concentrada e outras habilidades perceptuais e psicomotoras, pois brincando, a criança torna-se operativa (AGUIAR, 1998, P. 31).

A atividade lúdica proporciona à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades e ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal linguística, na

coordenação motora, dentre outras contribuindo para o desenvolvimento Intelectual da criança,

Desta forma a criança aprende com mais facilidade e com o incentivo dos seus colegas seu aprendizado será reforçado pelo processo de socialização.

Portanto, ensinar a criança de forma mais dinâmica é buscar cada vez mais o seu interesse em querer aprender e construir seu processo aprendente.

O lúdico na educação infantil através de atividades com jogos, buscando como meio a aprendizagem prazerosa para a criança, ao mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador, pois, através dos jogos, pode-se fazer uma investigação do modo de pensar dos alunos, pode ajudá-los a compreender melhor os conteúdos escolares e superar suas dificuldades.

Partindo da metodologia lúdica nas salas de aulas da educação infantil, pode-se perceber que o aprendizado infantil não será visto apenas como algo recreativo, mas sim como uma atividade que se legitima e se faz necessária no ambiente escolar, aproveitando o jogo, o brinquedo e a brincadeira como experiências que a criança vivencia cotidianamente.

Para Kishimoto (2001, p. 83), existe uma diferença do brinquedo para o material pedagógico baseado na natureza dos objetivos da ação educativa, apresentando seu interesse sobre o jogo pedagógico, quando afirma:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer “jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p. 83).

Portanto, o brincar na escola de educação infantil apresenta benefícios à criança como o desenvolvimento completo do corpo e da mente. Por isso, a atividade lúdica em sala de aula resulta na ação da fantasia em realidade e o surgimento da afetividade. Uma relação educativa que pressupõe o conhecimento de seus próprios sentimentos e dos sentimentos alheios requer do educador uma atenção mais profunda e um interesse em querer conhecer melhor seu aluno. O envolvimento afetivo, bem como o cognitivo, estimula o processo de criatividade envolvendo o sujeito-ser-criança (ALMEIDA, 2006, p 49).

A ludicidade promove o desenvolvimento pessoal associado aos fatores sociais e culturais, colabora para uma boa saúde física e mental, facilita o processo

de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além do desenvolvimento pleno e integral do indivíduo envolvido no processo de aprendizagem.

Portanto, é papel da educação formar pessoas críticas e criativas, que criem, inventem, descubra que sejam capazes de construir seu próprio conhecimento.

Daí a importância de se ter alunos que sejam ativos, e que desde muito cedo aprendem a descobrir, perceber, imaginar, adotando atitudes mais criativas.

O papel da educação é o de promover o desenvolvimento global do sujeito, Para tanto é preciso considerar seus conhecimentos prévios proporcionando a este vivenciar seu mundo, explorando, respeitando e reconstruindo seu processo de aprendiz tomando como ponto de partida suas características individuais estimulando-o para crescimento criativo, inventivo e crítico.

O lúdico aplicado à prática pedagógica contribui para a aprendizagem da criança e possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

Cunha (1994 p.15) ressalta que:

a brincadeira oferece uma “situação de aprendizagem delicada”, isto é, o educador precisa ser capaz de respeitar e nutrir o interesse da criança, dando-lhe possibilidades para que envolva em seu processo, ou do contrário perde-se a riqueza que o lúdico representa. (CUNHA, 1994 p.15),

Neste sentido, o educador da educação infantil torna-se responsável em ajudar a criança a ampliar suas possibilidades de ação, proporcionando a ela brincadeiras que possam contribuir para o seu desenvolvimento psicossocial e conseqüentemente para seu processo de construção de aprendizagens.

Portanto, o papel do educador é intervir de forma adequada, deixando que a criança adquira conhecimentos e habilidade através de atividades que visem como o resultado de uma ação dirigida pode contribuir no processo pedagógico.

Enfatiza Winnicott (2008, p 75):

a importância de brincar e de criar para a criança, principalmente nos primeiros anos de vida na construção da identidade pessoal. Para ele a escola tem por obrigação ajudar a criança completar a transição do modo mais agradável possível, respeitando o direito de devanear, imaginar, brincar. (WINNICOTT, 2008, p 75).

Dessa forma, o lúdico é uma linguagem natural de toda criança e sua presença na escola desde a educação infantil torna-se muito importante.

Por meio da brincadeira as crianças criam, recriam, pensam, repensam, imitam, experimentam os acontecimentos cotidianamente.

O brincar favorece a autoestima auxiliando no processo de interação com si mesma e com o outro, desenvolve a imaginação, a criatividade, a capacidade motora e o raciocínio.

Segundo Chateau, (1993, p 53).

Não é possível que se pense em infância sem pensar em brincadeiras e o prazer que as acompanham. Uma criança que na sua infância é privada do brincar futuramente poderá se tornar um adulto com dificuldades para pensar (CHATEAU, 1987, p 53).

Conforme Macedo, Petty e Passos (2005, p. 13-14) brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

### **Considerações finais**

A partir da pesquisa bibliográfica pode-se perceber que a criança aprende enquanto brinca. A brincadeira se faz presente na vida da criança e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece através do lúdico e das brincadeiras uma relação natural e consegue expor suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades e partilha com o outro, se conhecer e conhecer o outro.

Através da interação pelo lúdico, pela brincadeira, pelo brinquedo e pelo jogo,

é possível observar o desenvolvimento de mecanismos como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhorar a aprendizagem.

Pela pesquisa foi possível detectar a ludicidade como uma necessidade na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão e prazer, mas com o objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, pois é comprovado cientificamente que o conhecimento é construído a partir das relações inter-pessoais e das trocas recíprocas que se estabelecem durante a formação integral da criança.

Comprova-se dessa forma que a introdução do brinquedo, das atividades lúdicas e dos jogos no cotidiano escolar pelo professor fundamental para o processo ensino-aprendizagem, devido a influencia que os mesmos exercem nas crianças possibilitando estabilidade emocional e psicológica tornando assim, mais fácil e dinâmico o processo de aprendizagem.

Conclui-se assim que, valorizar o lúdico com crianças inseridas na educação infantil, beneficia a aprendizagem e o desenvolvimento integral das mesmas nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo, enfim, desenvolve o sujeito/criança como um todo, quando o professor considera o lúdico como um recurso pedagógico que pode proporcionar o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, e a escola passar ser um lugar onde se proporcione alegria, estímulo, prazer, criatividade, senso crítico, reflexão e o aprender a aprender.

#### **Referências:**

**ALMEIDA**, P.N. Educação Lúdica: prazer de Estudar Técnicas e jogos pedagógicos. 9ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

**ALMEIDA**, Áurea Maria O. O lúdico e a construção do conhecimento: uma proposta pedagógica construtivista. São Paulo, Ed. Loyola, 1998.

**BARROS**, A.L.; **BITENCOURT**, P.S. P; **VINLOLI JUNIOR**, A. J. Uma experiência na produção de materiais didáticos: uma forma de aprendizagem ativa. Enciclopédia Biosfera, Goiânia, vol. 6, n.11, p. 1-5, 2011.

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

**BRASIL**. Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC/SEF/SEESP, 1996.

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

**BRASIL.** Ministério da Educação. Ensino fundamental de nove anos: orientações para inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

**BRASIL.** Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013 que altera a lei que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Altera o artigo 6º da LDB - "dever dos pais ou responsáveis efetuar a matrícula das crianças na educação básica a partir dos 4 anos de idade". Brasília: MEC / SEF, 2013.

**CHATEAU,** Jean. O jogo e a criança. Tradução de Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1993.

**CUNHA,** N. H. S. Brinquedo, Desafio e Descoberta. Rio de Janeiro: FAE, 1994.

#### **DICIONÁRIO DO AURÉLIO.**

Disponível em:< <https://dicionariodoaurelio.com/ludicidade>>. Acesso em: 10. maio. 2017

**FROEBEL,** Friedrich. O jogo o brinquedo e o brincar. Campinas (SP): 2000.

**KISHIMOTO,** Tizuko M. Jogos infantis – o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: ed. Vozes, 2001.

**KISHIMOTO,** Tizuco M (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez,1996.

**KISHIMOTO,** Tizuko M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage learning, 2009.

**LUCKESI,** Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). Ludopedagogia – ensaios 1; educação e ludicidade. Salvador: ed. Gepel, 2002.

**LUCKESI,** C. C.; **MIZUKAMI,** M. G. N. “Estados de consciência e atividades lúdicas”, p. 11-20. In: Educação e Ludicidade, Ensaios 03: Ludicidade onde acontece?, publicado pelo GEPEL, FAGED/UFBA, 2004

**MACEDO,** Lino de; **PETTY,** Ana Lúcia Sícoli; **PASSOS,** Norimar Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

**MALUF,** Ângela Cristina Munhoz. Brincar prazer e aprendizado. Rio de Janeiro: Vozes, 4ª ed., 2003.

**OLIVEIRA,** Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.



**PIAGET**, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: 1998.

**RIZZI**, Leonor; **HAYDT**, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Ática, 1987.

**TEIXEIRA**, F.E.C (orgs.); **MARTINEZ**, A.M; **REY**, F.L.G et al. Aprendendo a aprender: guia de formação para professores das Séries Iniciais. Uniceub; Brasília, 2003.

**TAYLOR**, Jim [#tecnologia#tecnologiaecrianças #criçanainternet#filhos#maes#pais #familia #psicologia #psicologiainfantil](#). Acesso em 28 de abril de 2012

**WINNICOTT**, D.W. Em defesa da imaginação. Revista Nova Escola. São Paulo: ano XXIII n. 218, p. 24-26, Dezembro 2008.

**VYGOTSKI**, L.S. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998

**VYGOTSKY**, L.S et.al. linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: 1998.