



LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ANA PAULA ARAUJO PEREIRA

DARLANE OLIVEIRA SOUZA

**LUDICIDADE E APRENDIZAGEM: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**ALAGOINHAS-BA
2022**

ANA PAULA ARAUJO PEREIRA
DARLANE OLIVEIRA SOUZA

LUDICIDADE E APRENDIZAGEM: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA
EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Colegiado de Pedagogia da Faculdade Santíssimo Sacramento-FSS, como requisito final para a obtenção de título de Licenciada em Pedagogia, sob a orientação da Prof. Dra. Juliane Costa Silva.

FICHA CATALOGRÁFICA

P4361 Pereira, Ana Paula Araújo
Ludicidade e aprendizagem: a importância do brincar na educação infantil /Ana Paula A. Pereira, Darlane Oliveira Souza. – Alagoinhas: [s.n.t], 2023.
40f.

Monografia (graduação) – Curso de Licenciatura em Pedagogia.
Faculdade Santíssimo Sacramento, 2023.
Orientadora :Prof^a. Dr^a. Juliane Costa Silva.

1.Ludicidade 2. Educação de criança. I. Silva, Juliane Costa
II. Souza, Darlane Oliveira. III. Faculdade SS Sacramento. IV. Título.

CDU: 371.382

**ANA PAULA ARAUJO PEREIRA
DARLANE OLIVEIRA SOUZA**

**LUDICIDADE E APRENDIZAGEM: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia,
pela Faculdade Santíssimo Sacramento.

Data de Aprovação

 / /

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra Juliane Costa Silva Orientadora
Faculdade Santíssimo Sacramento

Prof. Esp. Jeanne Magali Leal Dantas

Prof. Esp. Maria José dos Santos

DEDICATÓRIA

Dedico a conclusão deste trabalho aos meus pais, a família em geral e a todos que comigo convivem e que me incentivaram a não desistir deste grande sonho. Através de um gesto, de uma palavra, de uma motivação em comum, é que me fortaleceu durante esses anos e nesse longo caminho, pois, chegar até aqui não foi fácil e sozinha com certeza não conseguiria.

Ana Paula Araujo Pereira

Dedico esta monografia ao meu filho, meus irmãos e aos meus pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

Darlane Oliveira Souza

AGRADECIMENTOS

A Deus, por fortalecer a minha fé para se chegar à conclusão desta etapa que não é a final, mas a continuidade de um caminho próspero a se seguir.

Aos meus pais, minha prima Edmárcia Araujo, que foi uma peça essencial para que eu não desistisse e aos meus amigos pelas palavras de carinho e incentivo.

Agradeço também a Darlane, que foi a minha dupla para a realização deste trabalho. Obrigada pelos incentivos, palavras de carinho e por toda paciência e companherismo.

A professora orientadora Juliane Costa, a qual sempre foi atenciosa e dedicada a este trabalho, transmitindo seus conhecimentos para que a pesquisa ocorresse da melhor maneira possível.

Enfim, a todos os meus professores e mestres.

Ana Paula Araujo Pereira

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me concedido saúde e força durante toda esta caminhada. Deixo também um agradecimento especial ao meu filho, meus irmãos e aos meus pais que sempre estiveram ao meu lado, me apoiando e me incentivando ao longo de toda a minha trajetória acadêmica.

Sou grata a minha companheira de TCC, pela força e compreensão. As minhas amigas que a vida acadêmica me deu e que se fizeram presente em todos os momentos, com sua amizade e companherismo.

Aos professores que me acompanharam ao longo do curso e que sempre estiveram dispostos a ajudar e contribuir para um melhor aprendizado. A minha orientadora Juliane Costa, pela orientação, apoio e suporte no pouco tempo que lhe coube.

A minha instituição por ter me proporcionado ferramentas necessárias para alcançar meus objetivos.

E por fim, agradeço a todos que direta ou indiretamente, contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho.

Darlane Oliveira Souza

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O estudo tem como objetivo geral refletir sobre a importância da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil. O lúdico existe desde os primórdios da civilização, porém não como é utilizado na atualidade. Isto não significa que davam relevância a eles. São desenvolvidos o raciocínio lógico, resolução de problemas e a interação social, além da exposição e processamento de variadas emoções. Através dessas atividades que a criança descobre a si mesmo e o outro, além de ser um elemento significativo e indispensável para que a criança possa aprender com prazer, funcionando como exercícios úteis e necessários à vida. Na brincadeira orientada o docente precisa estar ciente que ao despertar o imaginário de cada criança irá trabalhar sua cognição, afetividade, motricidade e sociabilidade. Com isso, inicia-se com o conceito de ludicidade e aprendizagem; em seguida, abordam-se os aspectos do desenvolvimento infantil; e por último, tem-se as contribuições das brincadeiras, brinquedos e jogos para as crianças de Educação Infantil através da ludicidade. Para tal, utilizamos como aporte teórico os autores Kishimoto (2011); Maluf (2013); Mukhina (2016); Wajshop (2015). A pesquisa foi realizada a partir da metodologia de revisão bibliográfica. Nesta pesquisa mostra-se o quão é essencial o uso dos jogos, dos brinquedos e do brincar, para a educação de todas as crianças, pois além de proporcionar a oportunidade de desenvolver todos os aspectos que fazem parte da natureza humana, favorecem o desenvolvimento de comportamentos compensatórios, que levam o sujeito a superar obstáculos. É durante as brincadeiras infantis que a criança passa a ter contato com o mundo do faz-de-contas, aguça o seu processo de imaginação, transita entre o imaginário e o real, cria e recria, lapidando o conhecimento prévio.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brincadeira. Desenvolvimento Infantil. Jogo Pedagógico. Ludicidade.

ABSTRACT

The general objective of the study is to reflect on the importance of playfulness for the teaching-learning process of children in Kindergarten. The ludic has existed since the dawn of civilization, but not as it is used today. This does not mean that they gave relevance to them. Logical reasoning, problem solving and social interaction are developed, in addition to exposure and processing of various emotions. Through these activities, the child discovers himself and the other, in addition to being a significant and indispensable element for the child to learn with pleasure, functioning as useful and necessary exercises for life. In guided play, the teacher needs to be aware that by awakening the imagination of each child, he will work on his cognition, affectivity, motricity and sociability. With that, it starts with the concept of ludicity and learning; then, aspects of child development are discussed; and finally, there are the contributions of games, toys and games for children in kindergarten through play. To this end, we use the authors Kishimoto (2011); Maluf (2013); Mukhina (2016); Wajshop (2015). The research was carried out from the bibliographic review methodology. This research shows how essential the use of games, toys and playing is for the education of all children, because in addition to providing the opportunity to develop all aspects that are part of human nature, they favor the development of compensatory behaviors, which lead the subject to overcome obstacles. It is during children's games that the child comes into contact with the world of make-believe, sharpens his imagination process, transits between the imaginary and the real, creates and recreates, polishing previous knowledge.

Keywords: Learning. Joke. Child development. Pedagogical Game. Playfulness.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 CONCEITUANDO O LÚDICO, JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS	11
O BRINCAR NA INFÂNCIA.....	13
A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO – APRENDIZAGEM.....	15
3 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	20
O PROFESSOR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	27
4 DOCUMENTOS LEGAIS DA EDUCAÇÃO E A LUDICIDADE	29
DOCUMENTOS QUE TROUXERAM CONTRIBUIÇÕES E AVANÇOS.....	29
A EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL E AS POLÍTICAS PÚBLICAS	30
LUDICIDADE NA LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL.....	32
LUDICIDADE NA BASE COMUM CURRICULAR.....	34
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
6 REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

O brincar é inerente à condição da criança no mundo e muitas vezes se limita ao recreio, intervalo, sendo visto simplesmente como momento de recreação, em um mínimo espaço de tempo. Em outros momentos os professores trazem brincadeiras prontas pensadas para fins pedagógicos, com total controle do adulto.

Assim a criança aprende a se expressar melhor, assimila e constrói suas próprias ideias, fazendo com que a brincadeira contribua para sua formação intelectual. O desenvolvimento cognitivo é resultado da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato. Portanto, o lúdico torna-se responsável por esse desenvolvimento, uma vez que essas atividades acontecem muitas vezes em grupo.

A partir da brincadeira a criança pode revelar seus sentimentos e frustrações, e, ainda, relacionar-se com as outras crianças que também vivem experiências durante a realização de atividades que estimulam o desenvolvimento. Atividades como rodas, contação de histórias, jogos e brincadeiras combinadas estimulam além da aquisição de novos conhecimentos, a socialização entre as crianças.

Portanto, a escolha por esse tema de pesquisa justifica-se pela relevância que ele apresenta no processo de ensino aprendizagem e a sua contribuição para a criança, pois o brincar pode ser muito valioso como recurso pedagógico contribuindo para seu desenvolvimento, auxiliando-a no desenvolvimento da aprendizagem de maneira significativa. Também apresenta uma contribuição de material de estudo e pesquisa às comunidades acadêmicas e à sociedade em geral.

Constitui-se numa aprendizagem significativa para a criança. Brincando a criança não apenas se diverte, mas interpreta seu mundo. Pela necessidade de um aprofundamento teórico acerca do tema, aliado ao desejo de conhecer mais essa ferramenta. Mediante a esta situação, indaga-se: Como a ludicidade vivenciada na Educação Infantil, pode contribuir para a aprendizagem da criança?

O objetivo geral é refletir sobre a importância da ludicidade para o processo de ensino- aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Os objetivos específicos são: refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico com os alunos do ensino infantil; discutir como o lúdico pode contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento do aprendizado do aluno; destacar o brincar no processo de aprendizagem e socialização.

Trata-se de um estudo realizado através da pesquisa bibliográfica de caráter exploratório e descritivo. Para a realização desta monografia foi feito um levantamento de publicações científicas relacionadas com a temática da pesquisa e durante a coleta e análise dos artigos, foram encontrados artigos e livros com publicações que atendiam aos objetivos propostos.

O trabalho está estruturado em capítulos que irão aprofundar tópicos sobre o tema.

São eles:

Capítulo 2 – Conceituando o lúdico, jogos, brinquedos e brincadeiras (O brincar na infância; a ludicidade no processo ensino – aprendizagem). Neste capítulo, são abordados aspectos importantes e algumas concepções do brincar na infância, pois é uma modalidade de ensino em que os alunos passam por um momento de transformação e desenvolvimento, aprendendo conteúdos diversos, que utilizará por toda a vida. É nessa etapa que as crianças começam a ter as primeiras noções da convivência em grupo, do compartilhamento de atividades, ações e formas que fazem com que elas observem e compreendam o mundo.

Capítulo 3 - A ludicidade na educação infantil (O brincar de socialização; O professor e a ludicidade na Educação Infantil). Neste capítulo, são abordadas as contribuições e importância da atividade lúdica, tendo em vista sua utilização como recurso pedagógico na Educação Infantil, bem como sua importância para a socialização e o trabalho do professor. Sabe-se que historicamente as brincadeiras vão ganhando espaço no ambiente escolar sendo capaz de oferecer inúmeras possibilidades educativas.

Capítulo 4 - Documentos legais da educação e a ludicidade (Documentos que trouxeram contribuições e avanços; A Educação Infantil no Brasil e as políticas públicas; Ludicidade na Legislação Educacional). Neste último capítulo, apresenta-se aspectos da ludicidade em relação à legislação, fazendo interlocuções importantes com as políticas públicas e as leis que regem a educação na atualidade.

2 CONCEITUANDO O LÚDICO, JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

A palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa Lúdico, que é relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. Trata-se de uma palavra muito utilizada na educação, em que o uso do lúdico no ensino-aprendizagem se associa a atividades de entretenimento, prazerosas que divertem as pessoas envolvidas durante a realização. Lúdico se relaciona a ludismo, que se entende como atividades relacionadas a jogos e ato de brincar (FERREIRA,2015, p.465).

Os jogos, como uma ferramenta que compõe os elementos de ludicidade, tornam-se fontes importantes de desenvolvimento e aprendizado que auxiliam no desenvolvimento motor, na linguagem da memória, na representação da percepção e até mesmo no equilíbrio afetivo, fazendo com que haja um aprendizado gradativo e eficaz com resultados significativos do trabalho desenvolvido no dia a dia da sala de aula. Pollard (2013, p.40) afirma que:

Todos os materiais eram brilhantes, em forma geométricas e talhadas para as pequenas mãos infantis. A qualidade dos blocos, xilofones, pedras de contar, cilindros e tabletes deviam garantir-lhes resistência ao uso constante. Permite-se às crianças fazer suas próprias descobertas com o material que escolhessem[...] (POLLARD, 2013, p. 40).

Dante (2008) informa que as “atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança” (DANTE, 2008, p.49).

O potencial de imaginação, de criatividade e descoberta que esses momentos podem proporcionar, trazendo aprendizados e questionamentos, uma oportunidade educativa que vai além dos conteúdos do currículo tradicional.

Os elementos lúdicos podem estimular a curiosidade da criança de imediato ou com a rotina, tendo ciência que esta organização deve ser planejada sistematicamente pelo docente permitindo sempre ao criar espontâneo. A metodologia do ensino lúdico torna-se eficiente se o docente estiver preparado para aplicar.

Para Kishimoto (2008, p.15) “por ser um elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”. As brincadeiras tradicionais como brincar na lama, fazer carrinho com pedaços de madeira, se esconder atrás da planta, fazer castelo de areia, correr sem

calçados, etc., podem ser uma forma de perpetuar a cultura infantil e se apropriar de pressupostos que estabeleçam uma convivência social e comunitária.

Para Friedmann (2013, p.24), a atividade lúdica tem um sentido muito amplo e abarca jogos, brinquedos e brincadeiras. Trabalhar com a dimensão lúdica é muito mais do que brincar com as crianças, é proporcionar espaços para a aprendizagem um significado ainda maior.

A ludicidade, através das brincadeiras e jogos, favorece não somente o desenvolvimento cognitivo, mas também, o desenvolvimento integral da criança. Com base em Silva (2016, p.18), pode-se entender que os jogos, brinquedos, brincadeiras remetem ao universo da criança. Segundo o autor, o jogo constitui-se parte da essência humana por ser uma atividade realizada pelo ser humano de forma natural e espontânea, ou ainda, por meio de regras ou normas. Essas palavras podem ser resumidas apenas em lúdico.

Nesse sentido, os referidos autores enfatizam que na educação infantil, a criança deve ter a liberdade de se expressar, mostrar sua espontaneidade e ser considerada como capaz de experimentar, estabelecer relações e conclusões, a partir de suas experiências: “O lúdico na aprendizagem cria uma zona de desenvolvimento próximo capaz de mediar à ação da criança com o conteúdo escolar, além de desenvolver as funções psicomotoras, valores e atitudes.” (DOHME, Apud SCHULTZ, 2017).

Ao educar dessa forma, desafia-se, sensibiliza-se e mobiliza-se o aluno para que a aprendizagem aconteça, selecionando conteúdos escolares e os recursos lúdicos didáticos pertinentes a esta situação, tendo o cuidado de escolher aqueles que não tenham um grau elevado de dificuldade ou o inverso, fazendo com que ela não consiga realizar.

Para Wajskop (1995, p.68 *apud* COSTA, 2016, p.20) “Brincar é a fase mais importante da infância, do desenvolvimento humano durante esse momento, em consequência de ser auto-ativa representação do interno a representação de deficiências e impulsos internos”.

As atividades lúdicas são essenciais para que a criança se desenvolva de forma integral. Na construção de sua identidade, interagindo socialmente e desenvolvendo a coordenação motora. Além de contribuir com o desenvolvimento do conhecimento argumentativo e crítico.

Algumas brincadeiras e jogos necessitam de mediação do professor, já outras, as próprias crianças podem criar as regras e coordenar a brincadeira. Segundo Estácio (2018, p.26):

O brincar sendo utilizado como recurso pedagógico expresso a possibilidade de uma pedagogia diferenciada permite a interação entre professor e aluno ao desenvolver do fazer pedagógico fundamentado ao aprender brincando, a função do lúdico na abordagem de ensino educativa desperta tanto no educador quanto no educando a motivação respectiva ao avanço no processo e desenvolvimento harmonioso a cada assunto abordado; por meio da prática lúdica o professor estará colaborando para a imaginação e o bem - estar da criança, aguçando a curiosidade e vivenciar intensamente a infância que existe em cada ser (ESTÁCIO, 2018, p. 26).

A atividade lúdica proporciona um crescimento sadio que possibilita a interação social como modo de inserção dos pequenos na sociedade. Para a sociedade é relevante se desenvolver projetos acerca dessa temática, no intuito de proporcionar o desenvolvimento do meio social, moral e de qualidade de vida (SILVA; SILVA, 2019).

É um grande despertar para o desenvolvimento da aprendizagem humana, porque brincando é possível que a criança desperte potencialidades diversas. O brinquedo e a brincadeira são parceiros silenciosos que desafiam a criança, possibilitando um mundo de descobertas interiores e exteriores. Ao brincar a criança adquire desenvolvimento do aprendizado, da memória, das relações sociais, atenção, regras de convivência, controle das emoções, afetividade, linguagem oral e corporal, tomada de decisão, percepção e desenvolvimento cognitivo.

O BRINCAR NA INFÂNCIA

O lúdico faz parte da descoberta da infância e da associação da criança ao brincar. Para ela o brinquedo é entendido como objeto suporte para a brincadeira e possui indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de regras para sua utilização. O brinquedo e o ato de brincar podem incorporar também um imaginário preexistente, criados por desenhos animados, contos e histórias já vistas antes pela criança.

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. (KISHIMOTO, 2011).

É na forma como a criança se movimenta, no conhecimento de seu corpo (esquema corporal), na sua interação social, que os sentidos e os conceitos mais complexos vão sendo internalizados. As primeiras brincadeiras são individuais, os bebês se sentam e brincam

sozinhos ou são estimulados pelos pais ou cuidadores, termo este usado, atualmente, nas creches. A estimulação precoce é de extrema importância para o bom desenvolvimento da motricidade ampla e fina, bem como o conhecimento do corpo no espaço.

Definir o jogo depende da cultura em que ele se desenvolve, pois, “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida.” (KISHIMOTO, 2008, p. 17). Ele é resultado de uma construção social, na qual cada contexto irá definir suas características. O que em determinada época ou cultura é considerado um jogo, em outra pode não ter este mesmo significado constituído.

Definir o jogo se torna complexo pela amplitude de elementos e circunstâncias que ele abrange, mas existem algumas características apontadas por Murcia (2005) que são pertinentes aos jogos, conforme segue:

[...] o jogo é uma atividade livre, desenvolvida de forma espontânea, que não possui finalidade exterior, com tendências recreativas e certas doses de tensão, devendo seguir regras definidas pelos próprios participantes, as quais são suscetíveis a constantes variações. (MURCIA, 2005, p. 5, apud: OLIVEIRA, 2010, p. 5).

Definido historicamente como passatempo e divertimento, o jogo, para Rizzo (2000), tem uma função vital para o indivíduo, não só para distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

Através do brincar a criança também retrata a visão que o adulto possui dela, variando conforme a sua idade, podendo até mesmo simular situações vividas em seu cotidiano. Ela necessita brincar, pois dessa forma se torna um ser humano mais sensível, criativo, inteligente e alegre, enfim a brincadeira favorece as potencialidades do desenvolvimento humano. Portanto, os caminhos que a ludicidade proporciona para um pleno desenvolvimento infantil são diversos.

O brincar é fundamental na fase infantil. Isso porque a brincadeira pode estimular o desenvolvimento da atenção, memória, equilíbrio, imaginação e movimento corporal, além de auxiliar na construção da autoestima e autoconfiança da criança. A ludicidade fornece um ambiente agradável, motivador e enriquecido de novas possibilidades de aprendizagem de várias habilidades.

Brincando a criança desloca para o exterior seus medos, ansiedades e problemas internos, dominando-os ou não pela ação, por meio da atividade lúdica. Ela manifesta seus conflitos e, desse modo, pode-se reconstruir o passado assim como, no adulto, se consegue por meio da palavra.

Além do mais, a ludicidade proporciona que a própria criança descubra seus limites, potencialidades e individualidades. O brincar se torna uma importante forma de linguagem da criança, visto que desta maneira ela conhece, desenvolve e amplia sua apreensão de mundo. (KISHIMOTO, 2011).

A criança, brincando, experimenta, descobre, inventa, cria e recria possibilidades de interagir com outras crianças. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia proporcionando o aprimoramento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Para Pinto (2003, p.65):

O espaço lúdico não precisa ficar restrito a quatro paredes. Deve fluir por todo o ambiente, dentro e fora das classes. Um dos seus objetivos é favorecer o encontro de crianças, para brincar, jogar, fazer amigos, propiciar a convivência alegre e descontraída delas.

As atividades lúdicas servem para divertir, socializar, promover a interação entre grupos e como ferramenta para transmissão de conhecimentos. Em uma brincadeira, é possível provocar na criança o uso da imaginação para fazer novos acréscimos a ela, sem aborrecê-la, causando reflexões sobre espaço, tempo, quantidade, etc.

É comum questionarem o momento de terminar uma brincadeira. Não há regra para isso. Pode ser quando a criança perde o interesse ou quando o sinal toca p a r a i r embora. Uma criança para de brincar quando acaba seu interesse. Esse é um processo normal e deve ser aceito.

Freire (2009) assevera que o jogo consiste em uma atividade fantasiosaacompanhada de ação corporal. Para viver a fantasia, as crianças levam em conta a realidade. A ação imaginada não tem origem apenas na mente, mas também na relação concreta da criança com o mundo. Alguns autores consideram o imaginar uma deformação da realidade, mas isso não pode ser aplicado à primeira infância, visto que nessa fase a realidade ainda está sendo construída.

A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

A Educação Infantil é a fase da vida em que a criança encontra-se em pleno desenvolvimento e formação de sua personalidade, precisando assim de interação e socialização com o outro, através da interação e por meio das brincadeiras que se desenvolvem diversos aspectos. Enquanto brinca a criança tem a oportunidade de fazer uso de escolher o caminho a ser percorrido para desenvolver sua brincadeira e assim obter

sucesso na concretização da atividade.

Não há limitações quanto à forma, mas sim novas possibilidades ao percorrer o tapete do ato, o poder escolher o lado para arremessar à cesta, e não ficar limitado devido à posição tática na equipe. O mais importante é essa abertura, essa possibilidade aberta e não fechada, como em atividades e movimentos fixos, pois o movimento requer abertura, possibilidade, escolha (SIMON; KUNZ, 2014, p.379).

Nesse contexto, conforme Simon e Kunz (2014) é importante oferecer às crianças diferentes lugares, materiais e possibilidades de movimentos, pois são importantes estratégias que valorizam uma educação voltada para a liberdade da imaginação, sem contar que oferecem outras oportunidades para que as crianças aprendam de outra maneira, diferente da aprendizagem formal, onde a criança recebe tudo pronto, não tem oportunidade de fazer uso da imaginação, da criatividade.

Segundo Santos (2011, p.12), “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e não pode ser vista apenas como diversão”. Essas discussões estão presentes na percepção de muitos educadores preocupados apenas em organizar o pedagógico na sala de aula, de maneira atraente e problematizadora.

“O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade” (RIBEIRO, 2013, p.1).

Corroborando com essa idéia a autora Gilda Rizzo (2003, p.40), descreve que “a atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”.

Conforme Negrine (1994, *apud* SOUSA, 2014):

[...] as atividades lúdicas são eficazes para o desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade já que são indivisíveis, sendo que a afetividade cria a energia necessária para o avanço psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. Negrine (1994, *apud* SOUSA, 2014,).

A prática dos jogos e brincadeiras na escola promovem diversos aspectos na criança que serão de suma importância para o seu desenvolvimento biopsicossocial, sendo imprescindível para uma formação sólida e completa.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas; a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p.19)

O jogo, o brinquedo e a brincadeira são analisados e estudados na pedagogia, tendo em vista as possibilidades práticas de sua utilização no processo de ensino aprendizagem. Brincar é uma “situação em que a criança constitui significados para assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, bem como para a construção do conhecimento” (TEIXEIRA, 2010, p.44).

Por isso, “o brincar é representar, é prazer, autodeterminação, seriedade, expressão de necessidades e tendências internas. A criança não é uma argila, moldável, é uma força mágica dotada de movimento, de resistência, de certa autonomia” (BROUGÉRE, 2008, p.63).

Por meio da brincadeira que o professor pode conhecer melhor as crianças e observar seu comportamento, a forma como interagem com os colegas e a sua capacidade de liderar, suas dificuldades, entre outros aspectos.

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, p. 20).

O brincar é fundamental na infância servindo para estruturar aspectos psíquicos e favorecendo os aspectos psicomotor e o cognitivo. O lúdico colabora na estruturação corporal impulsionando o desenvolvimento psicomotor. Nenhuma dificuldade existirá para a criança diante do entusiasmo de descobrir, de construir e realizar seus intentos quando está motivada pelo brincar.

Wajskop (2015) lembra que a brincadeira é uma situação privilegiada para a aprendizagem, visto que ao brincar o desenvolvimento infantil poderá alcançar níveis mais complexos devido às interações e ao que a imaginação propõe.

Vygotsky (2000, p.135) enfatiza a importância do jogo em sua teoria. Para ele, as crianças transferem para o seu mundo imaginário, o despercebido no seu mundo real. Isso ocorre principalmente por meio das brincadeiras de faz-de-conta.

Nessas brincadeiras as crianças realizam seus desejos imediatos. As regras também

estão presentes nessas brincadeiras, pois as crianças quando imitam o pai, por exemplo, seguem a imagem paterna que lhe foi apresentada.

É notável que a criança comece com uma situação imaginária que inicialmente é tão próxima da situação real. O que ocorre é uma reprodução da situação real. Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ela (VYGOTSKY, 2000, p.135).

Houve uma grande modificação na infância e no brincar ao longo da história, mas continua sendo primordial na infância. A escola tem como tarefa ajudar a criança a completar a transição de modo mais suave possível, respeitando o direito de imaginar e brincar (WINNICOTT, 2008).

As atividades lúdicas constituem-se como um momento de aprendizagem significativa para a criança, independente do local em que acontecem. No ambiente escolar, é um valioso instrumento para que educadores conheçam melhor seus alunos e despertem neles o interesse em estudar determinados conteúdos de maneira agradável.

Brincando a criança não apenas se diverte, mas interpreta o mundo em que vive, recria, e adquire conhecimentos por meio de atos concretos que somente o lúdico pode proporcionar. Já Antunes (2015, p.21) afirma que “brincar é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, impõe desafios e gera tensões necessárias para a construção do aprendizado que se propõe obter tais atividades”.

As crianças iniciam cedo a sua vida escolar. Muitos educadores não atribuem o valor merecido aos jogos e brincadeiras no contexto escolar, acham que é perda de tempo. As atividades conteudistas são consideradas mais produtivas do que as lúdicas.

Para Alves (2016), o lúdico é sugerido como um recurso didático, que, associado à motivação do aluno, ainda encontra resistência por parte do professor por acharem que alguns jogos não combinam com a rotina escolar.

Friedmann (2013) argumenta que o brincar pode e deve não só fazer parte das atividades curriculares, mas também ter um tempo pré-estabelecido durante o planejamento em sala de aula. Muitas vezes, os professores planejam e não inserem os jogos e as brincadeiras. Não sabem para que ou quais são os objetivos e finalidades das atividades, considerando-as apenas um simples passa-tempo. As interações que ali são criadas, entre o grupo, percebe-se que a identidade da criança se constrói e se dá através do brincar.

Alguns profissionais que trabalham em parceria com a escola, ao desenvolver experiências lúdicas em sala, favorecem o processo de desenvolvimento cognitivo/motor da criança, sendo ela estimulada a aprender e a se desenvolver brincando, auxiliando assim,

em sua zona de desenvolvimento proximal.

Aliada ao lúdico na educação infantil o profissional cria estratégias de aprendizagem para atuação do pedagogo, uma vez que, eles podem desempenhar na criança ações que estimulem a busca de novos conhecimentos. Isso porque, a infância expressa através do brinquedo, é o retrato do mundo real da criança, transmissão de seus valores, modos de pensar e agir, acrescidos pelo imaginário do criador da brincadeira.

Dessa maneira, pode descobrir diversos valores e sentimentos, como é sua percepção de mundo, como estão se desenvolvendo socialmente, e conseqüentemente como estão se desenvolvendo cognitivamente sua aprendizagem. A partir daí, exerce plenamente seu campo principal de atuação: o desenvolvimento da aprendizagem.

Além do mais, a ludicidade proporciona que a própria criança descubra seus limites, potencialidades e individualidades. Sendo assim, o brincar se torna importante forma de linguagem da criança, visto que, desta maneira ela conhece, desenvolve e amplia sua apreensão de mundo (KISHIMOTO, 2011).

O lúdico faz parte da descoberta da infância e da associação da criança ao brincar. Para a criança o brinquedo é entendido como objeto suporte para a brincadeira, possui indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de regras para sua utilização. O brinquedo e o ato de brincar podem incorporar também o imaginário preexistente, criados por desenhos animados, contos e histórias já vistos antes pela criança.

Conforme a sua natureza, o brincar pode colaborar na leitura da estruturação mental, no nível de desenvolvimento afetivo/emocional e cognitivo da criança. Segundo Piaget (1978), a maneira como a criança brinca ou desenha reflete sua forma de pensar, sentir e agir, nos mostrando como ela se comporta frente ao seu mundo, sua realidade, sua vida, suas relações sociais e até mesmo sua aprendizagem escolar.

O trabalho com a criança da educação infantil tem o perfil de um trabalho comprometido com o processo de aprendizagem humana, auxiliando em seu desenvolvimento educacional, possibilitando evitar possíveis dificuldades escolares futuras. O lúdico também favorece para a criança o desenvolvimento de inteligência múltiplas, tais como: inteligência espacial, lógico-matemática, interpessoal, intrapessoal, sinestésia, musical e linguística, sendo assim, ao inserir no contexto da

educação infantil práticas lúdicas, contribui para o desenvolvimento integral da criança.

Se o brincar é importante para o desenvolvimento da criança, é também instrumento para a construção do conhecimento infantil. Pelo brincar diz Vygotsky, a criança reorganiza suas experiências. Oferecer oportunidades para a criança brincar é criar espaço para a reconstrução do conhecimento. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções (KISHIMOTO, 2011).

O lúdico é reconhecido como meio de favorecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. A brincadeira faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório.

A atuação da pedagogia na educação infantil, através da ludicidade, trabalhando com brinquedos, brincadeiras e jogos, favorece não somente o desenvolvimento cognitivo, mas também, o desenvolvimento integral da criança. Corroborando com as ideias de Vygotsky (2000), uma vez que, o autor defende que o brincar, a fantasia, o imaginário contribuem para o desenvolvimento infantil no meio em que vive.

Ao brincar a criança trabalha os desenvolvimentos: de aprendizado, memória, relações sociais, atenção regras de convivência, controle das emoções, afetividade, linguagem oral e corporal, tomada de decisão, percepção e desenvolvimento cognitivo. É um parceiro silencioso que desafia a criança, possibilitando um mundo de descobertas interiores e exteriores.

3 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança na fase da vida que contempla a educação infantil está intimamente relacionada com as descobertas, a cada novo saber, novo objeto, nova maneira de olhar o mundo, ela percebe, e se entusiasma com o que vê e sente. Este entusiasmo natural proporciona avançar e visualizar com atenção ao todo, bem como também os detalhes. Nessa fase escolar a criança encontra-se em pleno desenvolvimento e formação de sua personalidade, precisando assim da interação e socialização com o outro, pela interação e por meio das brincadeiras que se desenvolvem diversos aspectos. Portanto é preciso refletir sobre o brincar na infância na tentativa de superar essa concepção.

Segundo Oliveira (2012. p. 85):

“Brincando, a criança vai construindo os alicerces da compreensão e utilização de sistemas simbólicos como a escrita, assim como a capacidade e habilidade em perceber, criar, manter e desenvolver laços de afeto e confiança no outro. Aos poucos vai coordenando, agilizando e dotando seus gestos de intenção e precisão progressivas e vai aprendendo a interagir com os outros”.

Mais do que uma “ferramenta”, a utilização dos jogos é uma importante para o desenvolvimento infantil. A partir dele, a criança adquire capacidades importantes como: raciocínio, atenção, memória, imitação e imaginação. Enquanto brincam, exploram e refletem sobre a realidade e a cultura na qual estão inseridos, e, ao mesmo tempo, questionando as regras e papéis sociais desempenhados nela.

O tempo que uma criança permanece em uma escola deve ser um período cheio de desafios, de significados, de prazer, de trocas, de descobertas do conhecimento e isto só é possível através da ludicidade que os jogos proporcionam.

O uso do lúdico na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do seu mundo, das coisas que lhe são importantes e naturais de se fazer, que respeitem as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio (DOHME, Apud SCHULTZ, 2017).

Utilizando um jogo ou uma brincadeira como recurso pedagógico, permite-se que a criança participe de sua aprendizagem, transformando o momento de aprender em um exercício de descobertas, de pesquisa, de reflexões, de troca de experiências, de diálogos e de novas ideias, fazendo do aprendizado um momento agradável e facilitando o seu desenvolvimento, além de trabalhar o desenvolvimento social e afetivo.

Elas podem, assim, recriar o mundo, simplesmente para compreendê-lo. Descubrem seus limites, suas potencialidades, exercitando sua autonomia e a identidade através de análises das situações apresentadas nas brincadeiras e fazendo escolhas.

Também é através de brincadeiras que a criança desenvolve a capacidade de concentração e ao mesmo tempo, nutre sua vida interior, explora seus sentimentos e busca compreendê-lo. Com isso cabe ao professor estimular a criança, fazendo com que ela explore as brincadeiras.

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. (MALUF, 2013).

Brincar para a criança é obedecer a impulsos conscientes e inconscientes que levam a atividades físicas e mentais de grande significação. O brincar deve ser visto como

uma possibilidade de ligação entre os aspectos da subjetividade e os elementos da realidade externa, possibilitando uma experiência criativa com o conhecimento, observando a importância do brincar para a construção de conhecimento entre as crianças, fazendo com que elas vivenciem situações diversas, além de proporcionar momentos prazerosos, pode-se dizer que é muito significativo o brincar na educação infantil.

Entende-se que as brincadeiras também são verbais, já que, através do brincar as crianças criam suas formas de comunicar com o seu próprio mundo, dessa forma redescobrem maneiras diferentes de expressar verbalmente. A criança quando brinca dá sentido aos objetos partindo da sua própria imaginação, adquirindo, dessa forma uma linguagem própria a sua idade, a seu contexto sócio-cultural e as suas vivências em seu meio.

A partir das brincadeiras e dos jogos vivenciados nesse ambiente escolar as crianças vivem situações ilusórias e aprendem a elaborar o seu imaginário, e muitas vezes até a buscar a realizações de desejos, mesmo que sejam irrealizáveis.

As brincadeiras possibilitam um salto qualitativo no desenvolvimento da psique infantil, pois é por meio das brincadeiras que as crianças têm a possibilidade de desenvolver as funções psicológicas superiores, como a atenção, a memória e o controle da conduta, por exemplo, (MUKHINA, 2016).

Dentro da Educação Infantil, nas instituições pré-escolares, é importante ressaltar que o uso de atividades lúdicas é de muita importância, pois permite mais do que observar o modo de ser da criança, mas pode determinar como ela reage diante das situações cotidianas e ocasionais. Nesse sentido, Mukhina (2016, p. 155-156) defende que:

Na verdade, a autêntica atividade lúdica só ocorre quando a criança realiza uma ação subentendendo outra, e manuseia um objeto subentendendo outro. A atividade lúdica tem um caráter semiótico (simbólico). No jogo revela-se a função semiótica em gestação na consciência infantil. Essa função se revela através do jogo e se reveste de algumas características especiais. O sentido lúdico de um objeto pode ter com esse uma semelhança muito menor do que a que tem um desenho com a realidade que representa. Mas o substituto lúdico oferece a possibilidade de ser manuseado tal como se fosse o objeto que ele substitui.

Com a brincadeira a criança desenvolve sua comunicação e interpretação. Para que isso aconteça é preciso que a criança aprenda a tomar decisões na hora do brincar, tais como entrar e construir a brincadeira, por meio da criação de regras. A criança, quando brinca, está em estado de busca, já que brincar é um ato de descobrir, indagar, escolher e recriar.

O brincar para a criança até determinada idade é como desbravar uma terra

desconhecida. Ela busca elementos de associação para facilitar aquisição e organizar o uso das informações que possui do mundo ao seu redor.

As atividades lúdicas, como jogos, brinquedos e brincadeiras, inserem-se nesse contexto, como ferramentas fundamentais e essenciais dentro do processo histórico-cultural de desenvolvimento da criança, agregando novas formas atuação no seu meio social. Isso significa que, por meio das atividades lúdicas, a criança desenvolve conceitos prévios, como se fosse um ensaio para depois desenvolvê-lo em situação pedagógica no contexto da sala de aula. (TEIXEIRA; MARTINS, 2012).

Manipular objetos, interagir com diferentes faixas etárias, construir, descobrir, fantasiar e criar está interligado com a infância de forma vital e necessária. Goldschmied e Jackson (2016, p.53), “evidenciam que os educadores devem estar cientes das necessidades e linguagens da infância, “a maioria das pessoas que trabalha com crianças pequenas tem consciência de que o crescimento satisfatório depende de entender todos os aspectos do desenvolvimento das crianças como uma totalidade”.

A escola precisa respeitar o conhecimento de mundo que a criança tem e compreender a trajetória do processo de aprendizagem que ocorre com a mesma até que ela alcance a alfabetização, pois esta compreensão permite também nos incluirmos no desenvolvimento e oportunizarmos espaço para que alcancem autonomia a fim de proporcionar que elas consigam enfrentar e entender com maior tranquilidade os primeiros anos escolares, pois são estes que servirão de base para as fases seguintes de sua vida escolar bem como de sua existência.

Isso porque a criança na fase da educação infantil está intimamente relacionada com as descobertas, a cada novo sabor, novo objeto, nova maneira de olhar o mundo, ela percebe, e se entusiasma com o que vê e sente. Este entusiasmo natural proporciona avançar e visualizar com atenção ao todo bem como também os detalhes.

Quer dizer, é preciso considerar a expressividade infantil, que nem sempre é construída pela linguagem das palavras, mas que ao participar das brincadeiras e jogos ela é motivada em muitos sentidos pela internalização de sentimentos como: ansiedade, desejos e outros. Nem sempre vamos compreender sua linguagem secreta, mas é imprescindível respeitar.

Sendo assim, um grande desafio para as escolas e famílias a percepção e valorizaçãoda brincadeira como algo sério, relevante e vital, pois a infância é indissociável do brincar. Sobre isso, Oliveira, Solé e Fortuna (2014, p.119) afirmam que:

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, descer, abrir mão, lutar por um ponto de vista, tudo isso ensina a viver (OLIVEIRA, SOLÉ E FORTUNA, 2014, p. 119).

O brincar está diretamente ligado ao desenvolvimento infantil, um aprendizado para a vida, pois contribui para o desenvolvimento emocional, social, acadêmico, físico e cultural. Segundo Fonseca (2016), o brincar ajuda a criança a desenvolver a psicomotricidade, que será tão importante para a sua vida:

Para que a criança aprenda a ler e a escrever é necessário que esteja desenvolvida sua lateralidade, estruturação espacial e coordenação motora fina; estes aspectos serão desenvolvidos com o auxílio da psicomotricidade. Por isso, a psicomotricidade precisa ser desenvolvida em casa e no ambiente escolar, para que isso ocorra, não são necessários à aquisição de instrumentos caros, basta ter concepção, comportamento, compromisso, materiais e espaços (FONSECA, 2016).

As atividades escolares devem ser aplicadas como forma de prazer e interação, mas também de aprendizado. Portanto, o desenvolvimento da criança ocorre através do lúdico. Ela necessita brincar para crescer e se desenvolver e usar o jogo e as brincadeiras como forma de se equilibrar no meio social em que vive.

Definido historicamente como passatempo e divertimento, o jogo, para Rizzo (2010), tem uma função vital para distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideias comunitárias.

Sua transformação ocorre conforme o meio em que vivência suas experiências, desta forma todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras, histórias e jogos. Segundo Brougère (2010, p.65):

O círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribui para a socialização da criança e isso através de múltiplas interações, dentre as quais algumas tomam a forma de brincadeiras não parecendo buscar nenhum resultado além do prazer que a atividade proporciona. A brincadeira aparece como a atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização foi, muitas vezes, destacado.

Com o brincar a criança aprende e se socializa com mais facilidade, pois ela aprende a tomar decisões, conviver e trabalhar em grupo, compreendendo melhor tudo ao seu redor. Ao brincar, a criança cria um mundo próprio, além de expressar sua afetividade e seus sentimentos, bem como aprende normas sociais de comportamento. a socialização é uma prática cotidiana em que o meio onde a criança vive influencia sua formação.

O ensino de natureza e sociedade na educação infantil deve acontecer da maneira mais atrativa e interessante possível. O lúdico, os jogos e brincadeiras são a melhor maneira de despertar a curiosidade delas e estimular a investigação. Afinal, nessa fase de suas vidas escolares, o lúdico facilita a aprendizagem, a criança aprende de forma mais prazerosa, visto que os eixos de educação infantil são as interações e as brincadeiras.

Através de jogos e brincadeiras, pode-se incentivar o contato das crianças com temas relacionados ao mundo social e natural, onde, por exemplo, atividades comuns realizadas em épocas passadas podem ser exploradas, para que a criança perceba como diferentes coisas se transformam com o passar dos anos. Ao brincarem, as crianças podem ser introduzidas a atividades, que na verdade, tratam de atividades científicas.

Brincar traz consigo formas de expressão oral e socialização. Aprender a dividir brinquedos e brincar com o outro, produzindo diálogos, ou reproduzindo o que ouve, são a base para toda a escolaridade. Quando a criança brinca separando cores, tamanhos, formas, está trabalhando a classificação. A seriação implica em colocar em ordem, a análise e síntese parte das partes para o todo e vice-versa. É através das brincadeiras e dos jogos que aprendem limites e aprende a respeitar o outro.

As crianças possuem certas curiosidade no seu mundo que rodeia, desta forma ela desenvolve diferentes habilidades como: o raciocínio, a criatividade, promove à autodisciplina e desperta a consciência rítmica e estética, além de desenvolver a linguagem oral, a afetividade, a percepção corporal e também promover a socialização.

A brincadeira é um instrumento fundamental para o desenvolvimento social e cognitivo da criança, com ela a criança pode revelar suas emoções, frustrações e dificuldades tanto no convívio social quanto na aprendizagem. Brincando a criança desenvolve experiências que enriquecem sua sociabilidade, tornando-a um ser humano mais crítico, criativo e justo. De acordo com Doron e Parot (1998, p.76):

Aprendizagem é a mudança no comportamento de um organismo, que resulta de uma interação com o meio e se traduz em um aumento de seu repertório. A aprendizagem se distingue das mudanças comportamentais que ocorrem após a maturação do organismo, que constituem, elas também, enriquecimento do repertório, mas sem que a experiência, ou a interação com o meio, tenha desempenhado um papel significativo. Toda aprendizagem implica evidentemente a memória, e se poderia sustentar que aprendizagem e memória se confundem. Encontrar-se-ão, com efeito, muitos contextos em que os dois termos são perfeitamente intercambiáveis.

A brincadeira aparece como um sistema de sucessão de decisões. Esse sistema se exprime através de um conjunto de regras, porque as decisões constroem um universo

lúdico, partilhando com outros. (BROUGÈRE, 2008).

Segundo Doron e Parot (1998, p.79):

Socialização é o processo progressivo e cumulativo pelo qual a criança, no decorrer de seu desenvolvimento, assimila os comportamentos, valores, normas, códigos, papéis, ritos, costumes, convenções e modos de pensamento próprio do ambiente sociocultural. Os estudos comparativos interculturais permitiram depreender as constantes universais da socialização, destacando, ao mesmo tempo, as particularidades específicas de cada cultura. Esse mecanismo de aprendizagem social representa um duplo princípio, de integração pessoal e de aculturação. Com a base fornecida pelos modos primários da sociabilidade, a iniciação social da criança procede, em primeiro lugar, do objeto materno e prossegue no contexto familiar ampliado, e depois, em nossas sociedades, no contexto escolar.

Para brincar é necessário apenas que a criança apresente o desejo por este ato, pois é algo que pode ser realizado sozinho ou em pares, com ou sem a presença de objetos representativos. Cada momento da brincadeira é único, pois mesmo que se repita, nunca serão os mesmos acontecimentos.

Em seu desenvolvimento a criança precisa se relacionar com outras pessoas, se envolver com seus pares para que ela possa aprender aquilo que ainda lhe é novo, sendo assim sua interação com outras crianças possui grande importância pois ela aprende a estabelecer relações com o próximo. A criança necessita do grupo para situar-se no mundo, estabelecendo uma relação diferenciada com os adultos, com códigos próprios. Esse universo grupal infantil não é despido de regras, mas ao contrário, é carregado de normas, leis e punições que não reproduzem o universo social do adulto, mas o ressignificam e reconstróem (GOUVÊA, 2012, p. 25).

É através do envolvimento com o próximo que elas aprendem a compartilhar, pois muitas brincadeiras envolvem objetos que serão necessários acordos entre elas para que seu uso não gere conflitos. Também em situações que exista apenas um objeto desejado por duas ou mais crianças, elas terão que entrar em acordo sobre como será feito o uso deste.

O lúdico se torna cada vez mais importante na construção do conhecimento, oportunizando o prazer enquanto incorpora as informações e transforma as situações da vida real. Nesse sentido não se forma apenas no brincar pelo brincar, mas em um momento onde a criatividade é livre para criar alternativas e experimentar novas possibilidades.

3.1 O PROFESSOR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para atender os propósitos que regem a Educação Infantil, o professor deve tornar sua aula dinâmica, inovadora e diferente, em que se torna parte do processo, aprendendo com o aluno e estimulando a aprendizagem. É justamente neste contexto que o lúdico e as práticas, como jogos, demonstrações e brincadeiras, entram e se tornam significativos ao processo de ensino-aprendizagem, em que diversas tarefas, são designadas às crianças e a aprendizagem significativa ocorra.

Pautados nessa concepção de uma criança, pessoa socialmente constituída, percebe-se que as atividades oferecidas para nossas crianças pelos educadores devem favorecer essa compreensão de criança sua totalidade para não se cometer equívocos ao propor certas atividades.

É neste panorama que o brincar aparece como direito e ferramenta pedagógica, nas leis estabelecidas que direcionam o planejamento da educação infantil. Ao se compreender que o brincar faz parte da formação das crianças como sujeito histórico e de direitos, e que isso implica disponibilizá-lo nas práticas pedagógicas diárias nos espaços de educação infantil como ferramenta fundamental para as interações que ali são criadas, entre o grupo, percebe-se que a identidade da criança se constrói e se dá através do brincar.

No espaço escolar, estudos indicam que o nível de aprendizagem da criança é o reflexo do quanto a curiosidade dela é estimulada. Na Educação Infantil este estímulo é proveniente da forma como o docente organiza o espaço de convivência, da utilização dos brinquedos, da musicalidade que irá ofertar as crianças, dos jogos que serão realizados, da construção do brincar coletivo proposto.

Através de experiências realizadas com as crianças, consegue-se demonstrar a importância de fenômenos para elas, estimulando a surpresa e a curiosidade. Durante a realização dessas etapas, Chaguri (2016) enfatiza a importância da intervenção do professor no momento correto, estimulando os alunos a uma reflexão sobre os fenômenos analisados e estruturação do conhecimento.

Borges, Ramos e Amorim (2014) citam ainda que após a prática lúdica acontecer, deve haver um registro dos resultados por parte das crianças, fortalecendo o contato visual e a aprendizagem adquirida, onde o professor avalia a prática desenvolvida.

A ludicidade para a Educação Infantil é essencial para o trabalho escolar. O papel dessa etapa de ensino é colocar à disposição das crianças as regras, as normas, contemplando os aspectos pedagógicos de maneira lúdica e criativa (CÓRIA-SÁBINI; LUCENA, 2014).

Inovar suas aulas e promover atividades lúdicas não é uma tarefa fácil ao professor da educação infantil, contudo, tais práticas podem e devem ser inseridas em sala de aula, desenvolvendo ainda a descoberta e autonomia dos alunos.

É relevante que o professor da educação infantil realize rodas de conversas cotidianamente, incentivando que as crianças contem eventos do seu dia, desenvolvendo linhas de raciocínio, bem como sua oralidade e expressão. Atividades que envolvam movimentação em espaços abertos também estimulam suas noções de espaço e conhecimento de seus próprios corpos.

Oliveira (2013) cita que o brincar gera prazer, alegria, motivação e envolvimento e que, apesar de todas essas referências teóricas, observa-se a grande dificuldade que os professores encontram para lidar com uma aprendizagem mais interativa e agradável, quando limitados à sua área de atuação, e utilizam-se de técnicas tradicionais de ensino.

Também se considera que os rituais presentes na escola e contidos em jogos e brincadeiras contribuem para formação, manutenção e preservação dos processos cognitivos e socioculturais. O brincar, como recurso pedagógico, possibilitará que a criança pequena inicie a aprendizagem das primeiras letras, dos conceitos matemáticos e das ciências naturais de forma mais agradável, superando as dificuldades que existiriam normalmente.

4 DOCUMENTOS LEGAIS DA EDUCAÇÃO E A LUDICIDADE

DOCUMENTOS QUE TROUXERAM CONTRIBUIÇÕES E AVANÇOS

O ponto de partida para entender a estrutura e o funcionamento da Educação Básica brasileira é a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394, promulgada em 20 de dezembro de 1996. É por meio dela que a educação escolar se efetiva e se desenvolve no Brasil.

A LDB é uma lei ordinária que emana dos dispositivos constitucionais que tratam da educação (Arts. 205 a 214). Ela é composta por 92 artigos, distribuídos em 9 títulos. Segue abaixo a estrutura básica da lei 9.394 de 1996:

A lei, conhecida como Lei Darcy Ribeiro, foi composta por nove títulos e 91 artigos. A LDB está completando quase duas décadas e desde 1996 percorreu um processo contínuo de mudança em sua regulamentação para ser executada de forma permanente e contextualizada. A Câmara dos Deputados apresentou a 9ª edição do texto em 20 de maio de 2014, composta por nove títulos e 92 artigos, até 2013, já havia sofrido 32 emendas (28 mediante leis ordinárias e 4 mediante decretos-lei).

As Diretrizes correspondem às modalidades da organização da educação, aos ordenamentos de oferta, aos sistemas de conferência de resultados e procedimentos para articulação de infraestrutura e infraestrutura. Nas diretrizes, encontramos o conteúdo de formulação operativa.

As Bases correspondem às vigas de sustentação em que o sistema educacional é fundamentado. Aqui estão os princípios axiológicos e os contornos de direitos (CARNEIRO, 2004). Assim, a LDB tem as funções de regulamentar, disciplinar e estabelecer os sistemas, as estruturas, os recursos para o desenvolvimento da educação, de acordo com a necessidade do país.

Na LDB, encontram-se disposições sobre a organização da educação escolar; as responsabilidades da União, Distrito Federal, Estados e Municípios; as responsabilidades das escolas, dos pais e dos educadores; os níveis e modalidades de ensino; os requisitos para a formação e a valorização do magistério; e o financiamento da educação. A lei trata das questões administrativas e organizacionais, mas que implicam as questões pedagógicas.

A partir da própria Lei de Diretrizes e Bases (LDB), institui-se, na Educação Infantil, as necessidades da criança e a preocupação maior em seu desenvolvimento, diante de tarefas que construam e reconstruam aquilo que contemple suas necessidades.

A EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL E AS POLÍTICAS PÚBLICAS: REFLETINDO AS QUESTÕES SOBRE MOVIMENTO E O BRINCAR

Ao considerar os documentos legais para a Educação Infantil no Brasil, buscou-se identificar a relação das políticas com as questões relacionadas ao movimento e o brincar. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), instituídas em 2010, destacam que a proposta curricular que compõe a prática pedagógica da Educação Infantil deve ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira e garantir experiências que:

- Promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança;
- Favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical;
- Promovam o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura (BRASIL, 2010, p. 21).

As DCNEI orientam para a inclusão de experiências pedagógicas associadas ao movimento e ao brincar. Conforme o documento, a criança deve ter contato com as diferentes linguagens e formas de comunicação e expressão, sendo a escola infantil lugar onde a criança pode interagir com essas linguagens, como, por exemplo, o movimento humano e suas formas de manifestações.

Segundo o Referencial Curricular para a Educação Infantil em 1998 (vol.3, p. 19), as atividades de caracteres lúdicas propiciam muito mais do que calma e tranquilidade em sala de aula. Em defesa das manifestações em sala de aula na educação infantil este documento nos revela que, vejamos:

[...] um grupo disciplinado não é aquele que todos se mantêm quietos e calados, mas sim um grupo em que vários elementos se encontram envolvidos e mobilizados pelas atividades propostas. Os deslocamentos, as conversas e as brincadeiras resultantes desse envolvimento não podem ser entendidos como dispersão ou desordem, mas sim como uma manifestação natural da criança (BRASIL, 1998).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) (1998) apresenta seis documentos referentes aos eixos de trabalho que orientam para a construção de

diferentes linguagens pelas crianças e para as relações que estabelecem com os objetos de conhecimento, sendo eles referentes ao movimento, música, artes visuais, linguagem oral e escrita, natureza e sociedade e matemática.

Menciona as experiências de movimento como sendo importantes para o desenvolvimento integral da criança, como se observa no trecho do texto extraído do referido documento “o conceito de movimento é representado como eixo do trabalho pedagógico e como uma das linguagens adotadas pelas crianças de 0 a 6 anos de idade” do RCNEI (BRASIL, 1998, p.3).

Sobre as questões do brincar e a necessidade da sua integração à proposta metodológica e pedagógica do professor, o RCNEI enfatiza o seu papel na formação da criança.

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL 1998, p. 22).

Os RCNEI (1998) defendem o brincar como uma atividade necessária no cotidiano escolar, por possibilitar as crianças momentos de experiências e ampliação de novas descobertas.

É por meio das brincadeiras que as crianças se desenvolvem em diferentes aspectos, como por exemplo em relação a autonomia, a cognição, a linguagem, a motricidade, entre outros, elas conseguem adquirir benefícios físicos, o lúdico é a principal forma de exercício físico praticado pelas crianças, pelo menos no período em que estão na escola. Também adquirem benefícios intelectuais fazendo com que a criança seja desinibida, fortalecendo-se mentalmente.

Confirmando a ideia, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação infantil, assegura a criança o acesso a brinquedos e brincadeiras como forma de propiciar seu desenvolvimento e aprendizagem.

O artigo 9º das Diretrizes Curriculares nacionais dispõe que as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira, garantindo experiências sensoriais, expressivas, individuais e corporais, promovendo o conhecimento de si e do mundo.

Devem favorecer a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, dramática e musical. Incentivar

a curiosidade, a exploração, o encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza.

A Lei de Diretrizes e base da Educação – LDB, Lei nº 9.342 de dezembro de 1996, reza em seu artigo 29 que:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996, p.1).

Conforme o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998).

A criança aprende através da brincadeira, da interação com outras crianças, da exploração do ambiente que a cerca, do movimento que faz com o corpo e até mesmo pela expressão de sua individualidade. É muito importante que o professor conduza a criança fazendo com que ela entre em contato com as mais diversas formas de expressão, utilizando-se de métodos que gerem a curiosidade e o encantamento.

LUDICIDADE NA LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL

Nos parâmetros curriculares nacionais, há um capítulo intitulado “O recurso aos jogos onde seu uso é descrito como “recursos que podem fornecer os contextos dos problemas, como também os instrumentos para a construção das estratégias de resolução” (BRASIL, 1998, p. 42)

Dessa forma, a aplicação dos jogos no processo de ensino aprendizagem se caracteriza como “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” (BRASIL, 1998, p. 46).

Por meio do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI é possível refletir sobre a ludicidade e analisar o brincar e o cuidar como práticas indispensáveis para a vida de uma criança.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22 – v.2).

Entende-se que a ludicidade encontra bases e aliados nas leis federais que garantem o ensino de qualidade. A Constituição Brasileira (1998), o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990), também a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/1996) além do Referencial Curricular Nacional, dão estímulos à prática de jogos e brincadeiras na escola com intuito de adequar o desenvolvimento infantil e da aprendizagem da criança.

...o professor poderá organizar situações nas quais as crianças conversem sobre suas brincadeiras, lembrem-se dos papéis assumidos por si e pelos colegas, dos materiais e brinquedos usados, assim como do enredo e da seqüência de ações. Nesses momentos, lembrar-se sobre o que, com quem e com o que brincaram poderá ajudar as crianças a organizarem seu pensamento e emoções, criando condições para o enriquecimento do brincar. Nessas situações, podem-se explicitar, também, as dificuldades que cada criança tem com relação a brincar, caso desejem, e a necessidade que tem da ajuda do adulto (BRASIL, 1998, p. 50 - v.2).

Dentre os inúmeros fatores benéficos que o uso dos jogos apresenta, os parâmetros curriculares nacionais ressaltam: 1) O planejamento de ações, pois os jogos exigem soluções imediatas; 2) Possibilidade de uma melhor aceitação do aluno diante de um erro; 3) proporciona o exercício a organização do pensamento e a lógica; e 4) Estimula o desenvolvimento das competências matemáticas.

Além disso, “a participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional e social para a criança, e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico”. (BRASIL, 1998, p. 47).

Dessa forma, compreende-se que através dos jogos, as crianças aprendem a pensar através do simbolismo, organizando pensamentos por meio de analogias. Ao utilizar a imaginação na construção das analogias as crianças passam a ser produtoras da linguagem e criando convenções capacitam-se a entender regras e dar explicações.

4.3 LUDICIDADE NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Em dezembro de 2017 foi homologada a BNCC que tem por objetivo nortear os currículos de toda a educação básica, que é composta pela educação infantil, pelo ensino fundamental e médio.

Na educação infantil, o documento está organizado de acordo com cinco diferentes campos de experiência (o eu, o outro e o nós; o corpo, os gestos e os movimentos; os traços, os sons, as cores e as formas; a escuta, a fala, o pensamento e a imaginação; os espaços, os tempos, as quantidades, as relações e as transformações).

A BNCC reconhece que os jogos, assim, como outros recursos didáticos, possuem “um papel essencial para compreensão e utilização das noções matemáticas”, ressaltando que “esses materiais precisam estar integrados a situações que levem à reflexão e à sistematização, para que se inicie um processo de formalização”. (BRASIL, 2017, p. 276).

As atividades lúdicas são mencionadas pela BNCC, dentre as habilidades de código EF01MA04: “Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbal e simbólico, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros”. Relacionando ainda como as necessidades da criança nessa fase da vida.

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia (BRASIL, 2017, p.38).

É inquestionável a importância das brincadeiras e da ludicidade para o desenvolvimento infantil. De acordo com as novas propostas pedagógicas as mesmas estão pautadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dentro dela, apresentando os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança: que é o conviver, o brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

Esses direitos são verbos de ação. Esses objetivos são as aprendizagens essenciais a desenvolver nos diversos campos de experiências. Os objetivos são as finalidades daquela atividade, tarefa, conteúdo, que o aluno deve atingir ao final. Os eixos estruturais: Interagir e brincar continuam sendo o foco com o trabalho com as crianças. Têm-se novos focos a partir da BNCC para a Educação infantil.

Ela traz como foco nos eixos estruturais, direitos e aprendizagem da criança na Educação infantil, e os campos de experiências de acordo com a BNCC, é um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências da vida da criança e seus saberes.

Faz se necessário ainda apresentar os direitos de aprendizagem da criança onde a BNCC estabelece os campos fundamentais para que a criança possa aprender de forma lúdica e prazerosa. A brincadeira é uma parte fundamental da aprendizagem e desenvolvimento da criança, momento em que ela exercita todos os seus direitos como protagonista de seu desenvolvimento.

Também consta na BNCC que o trabalho do professor consiste em “refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças” (BRASIL, 2017, p. 39). O docente deve propor ações na perspectiva das experiências de movimento.

A aplicação das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem proporciona as crianças a capacidade de estabelecer relações cognitivas a partir das experiências vivenciadas e, bem como, amplia a capacidade de relacioná-las as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis com essa prática.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade lúdica tem ganhado um espaço importante na área educacional, sendo reconhecida como ferramenta eficaz para a criança. Desenvolvem, estimulam e enriquecem a personalidade do aluno. Ajuda-o a fazer novas descobertas e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de mediador, estimulador e participante no mundo em que vive.

O lúdico é uma oportunidade para o resgate de valores essenciais para o indivíduo, pois leva ao caminho do conhecimento da autonomia, por isso é essencial para o crescimento. A convivência com o lúdico contribui para a construção da inteligência e os benefícios do brincar é sentido no decorrer da vida da criança e na superação de suas dificuldades de aprendizagem.

O jogo e a brincadeira são temas relevantes para o contexto educacional sendo importantes para o desenvolvimento da criança e no seu processo de interação grupal. A atividade lúdica é muito importante para várias faixas etárias, afinal, é pela brincadeira e pelos jogos que a criança começa a estabelecer relações entre os pares.

Também podem buscar formas e também novas formas de realizar essas atividades lúdicas, mesmo quando surgem dificuldades ou resistência por parte da escola ou dos pais. Os jogos realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que utilizados em atividade lúdica prazerosa e com o acompanhamento do psicopedagogo, respeitando as fases do desenvolvimento intelectual da criança.

Se a criança tiver uma infância feliz no que diz respeito ao lúdico ela terá muitos benefícios ao longo de sua vida. As brincadeiras estimulam as múltiplas possibilidades contribuem para tornar a pessoa autoconfiante, segura e consciente de sua capacidade e limitações.

O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem deve ser encarado de maneira séria e responsável, utilizado de forma correta, poderá oportunizar ao educador e ao educando, importantes momentos de aprendizagens em diversos aspectos.

Para uma criança o jogo é muito mais do que um simples ato de brincar, pois é através dele que a criança se comunica com o mundo e também se expressa. Para o psicopedagogo, ele constitui um espelho, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil e quais são suas dificuldades de aprendizagem.

A brincadeira na educação infantil torna-se pedagógica quando remetemos seu significado ao desenvolvimento integral da criança; favorecendo ainda, seu aprendizado. O lúdico se torna mais enriquecedor quando aliado à Educação, pois ganha mais um importante significado: o de se preocupar com a aprendizagem, tornando-a mais significativa, podendo até mesmo, prevenir futuros problemas e distúrbios de aprendizagem.

O lúdico contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e também social da criança. Assim, os profissionais da educação devem utilizar dessa ferramenta e ter um olhar atento para a importância das brincadeiras e a inserção delas nas práticas no contexto escolar.

Frente aos desafios da Educação Infantil, o brincar é essencial na prática pedagógica e devem integrar o currículo do docente e do planejamento do dia a dia escolar. O brincar é o viver da criança, sendo que por meio do brincar a criança é inserida na sociedade. Através das pesquisas ficou constatado que o lúdico promove na educação infantil uma prática educacional de conhecimento de mundo, oralidade, regras e socialização.

Ele promove autonomia e independência à criança. Ademais, é brincando que se estimula a sensibilidade da criança, haja vista a manipulação de materiais que ela faz durante a brincadeira, além de desenvolver habilidades e explorar novas emoções, socializar e interagir com o seu grupo mais próximo e ampliar a imaginação e criatividade.

O brincar dá margem à criança para encontrar meios de resolver pequenos problemas. É através do lúdico que a criança reproduz seu dia a dia, por meio da imaginação, sendo, portanto, o brincar é semelhante de aprender. Alguns estudiosos afirmam que o brincar proporciona superação do egocentrismo, desenvolve a empatia e solidariedade, tendo em vista a dinâmica grupal.

Assim, foi possível visualizar a importância do lúdico pois auxilia no desenvolvimento e na autonomia da criança e entender o livre brincar, apresentado pelo estudo. Ensinar ludicamente através dos jogos e brincadeiras torna a aprendizagem da educação infantil significativa e prazerosa, porque ambas proporcionam um aprendizado sem cobranças.

Reconhecer o brincar como ferramenta educacional, fazer uso desse recurso pedagógico em sala de aula, é dever do educador. A criança reconhece a escola como espaço para brincar e se divertir.

6 REFERÊNCIAS

ALVES, Raquel. **A alegria de ensinar**. São Paulo: Arts Poética, 2016.

ANTUNES, C. **Uma nova concepção sobre o papel do brincar**. Páginas abertas, ano29, n.21. P.34-5, 2015.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. nº 9.342 de dezembro de 1996.

BRASIL.Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.

BRASIL.Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2010.

BRASIL. Estatuto da criança e do adolescente: disposições constitucionais pertinentes: lei nº 8.069, 13 de julho de 1990. – 6. Ed. – Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições Técnicas, 2005.

BROUGERE, gilles.**Brinquedos e cultura**. 5 São Paulo: Cortez. 2010.684p.

BROUGERE, Gilles. **Brinca comigo: tudo sobre brincar e os brinquedos**. São Paulo: Nobel, 2008.

CHAGURI, J. P. O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros. 2016. Disponível em:

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2004.

CÓRIA-SÁBINI, M. A.; LUCENA, R. F. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas, SP: Papyrus, 2014.

COSTA, Gilmara Fernanda Pereira. **A importância do lúdico na educação infantil: brincando e aprendendo**. 2016. Monografia (Graduação com Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, Itaporanga-PB, 2016.

DANTE, Luiz Roberto. **Didática da matemática na pré-escola: Por que, o que e como trabalhar as primeiras ideias matemáticas**. São Paulo: Ática, 2008.

DORON, Roland. PAROT, Françoise. **Dicionário de Psicologia**. CLIMEPSI Editores,1998.

ESTÁCIO, Antonia Claudeci Oliveira. **As brincadeiras com recurso pedagógicos na Educação Infantil: um estudo exploratório na escola**

b o r b o l e t a s s o n h a d o r a s . 2018. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso(Licenciatura em Pedagogia) – Universidade de Brasília. Acrelândia, 2018.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **O minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

FONSECA, Vitor da. **A Psicomotricidade e o desenvolvimento do ser humano**. São Paulo. 2016.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2013.

GOLDSCHMIED, Elinor; JACKSON, Sonia. **Educação de 0 a 3 anos: o atendimento em creche**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2016.

GOUVEIA, Fernanda Ângela dos Santos. Cuidar, educar e brincar uma relação possível na creche. 2012 <https://www.google.com.br/search?q=PDF+-+Fernanda+Ângela+dos+Santos+Gouveia.pdf&oq=PDF+-+Fernanda+Ângela+dos+Santos+Gouveia.pdf&aqs=chrome.69i57.1360j0j9&cient=ms-android-omlge&sourceid=chromemobile&ie.pdf>. Acesso: 06/12/2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 ed. São Paulo: Cortez. 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ, Vozes, 2013.

MUKHINA, Valeria. **Psicologia da Idade Pré-escolar**. Martins Fontes, São Paulo, 2016.

NEGRINE, Airton, **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico**, Caxias do Sul:Edusc,1994

OLIVEIRA, V.B.; SOLÉ, M.; FORTUNA, T.R. **Brincar com o outro caminho de saúde e bem-estar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

OLIVEIRA, B. (Org.) **A socialização do saber escolar**. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 2013.

OLIVEIRA, V. B. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, Marta. Koll. **Aprendizado e desenvolvimento**, um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2013.

POLLARD, Michael. **Maria Montessori**. Rio de Janeiro, Globo, 2013.

PINTO, Marly Rodan. Formação e aprendizagem no espaço lúdico: Uma abordagem interdisciplinar. São Paulo: Arte e ciência, 2003.

RIBEIRO, Suely de Souza. A Importância do Lúdico no Processo de EnsinoAprendizagem no Desenvolvimento da Infância. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-noprocesso-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 11out. 2022

SCHULTZ, Elis Simone. **A Dimensão Lúdica e o Laboratório de Aprendizagem**. UFSM- Projeto de Extensão. Centro de Educação, 3ª ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.

SANTOS, Santa Marta. **A ludicidade como Ciência**. Rio de Janeiro. Vozes Ltda. 2011

SILVA, Catarina Rosália. **A importância do brincar**. 5 Ed. São Paulo. Vozes, 2016.

SILVA, A.C.; SILVA, M. V. C. **A importância da ludicidade na educação infantil: os jogos e brincadeiras**. Patos de Minas: Psicologia e Saúde em debate, 2019.

SIMON, Heloísa dos Santos. KUNZ, Elenor. **O brincar como diálogo/pergunta e não como resposta à prática pedagógica**. Revista Movimento, Porto Alegre, v. 20, n. 01, p.375-394. 2014.

SOUSA, Antônia Zildenir Félix de; SANTOS, Mariade Fátima Bispodos. **O Lúdico na Educação Infantil**. 70f. Trabalho de Conclusão de Curso – CENTRO EDUCACIONAL ELIÃ – CEEL. São Luís, 2014. TOMÉ-AÇU-PARÁ, 2014.

Disponível

em: [tcc- antniazildenirflixdesousa-mariadeftimabispodossantos-151005130607-lva1-app6892.pdf](tcc-antniazildenirflixdesousa-mariadeftimabispodossantos-151005130607-lva1-app6892.pdf). Acesso em:18 nov 2022.

TEIXEIRA Sirlândia Reis de Oliveira.; MARTINS, Antônio., **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**. 2 Ed. Rio de Janeiro: Wak. 2012.

TEIXEIRA, S. M. P. **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artmed,2010.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2000.

WAJSHOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2015

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Imago, 2008.