

## **LUDICIDADE: UMA PROPOSTA ATRAVÉS DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Alan Marcel de Barros, Alice Gritti, Maria Elisa Amaral Piva, Maria Isabel Amaral Piva Baroni

### **Resumo**

Esta pesquisa buscou evidenciar uma proposta lúdica através dos jogos, brinquedos e brincadeiras e sua importância na educação infantil, compreendendo que a ludicidade pode impactar positivamente e diretamente na educação das crianças quando essas propostas são bem articuladas e manuseadas pelo professor em sala de aula. Neste sentido, este trabalho buscou entender a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem e aprendizagem das crianças através da utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras nessa etapa tão importante que compreende a educação infantil. O trabalho realizou uma ampla revisão bibliográfica, desenvolvendo uma pesquisa sobre a visão da ludicidade na educação infantil e sua influência no processo de ensino-aprendizagem das crianças. Desta forma, a pesquisa mostrou que a ludicidade é uma maneira de a criança aprender brincando e que esta prática deve ser estimulada e incentivada diariamente pelos professores no ambiente escolar, como ferramenta de apoio facilitadora das práticas didáticas e pedagógicas dos docentes. O estudo ainda ressaltou que é de suma importância que a ludicidade esteja presente no ambiente escolar da educação infantil e apontou, ainda, que esta pode se apresentar de maneira diversificada, com os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, sendo estes essenciais e de livre escolha do professor, de acordo com o objetivo que se deseja alcançar com a criança. A ludicidade é uma ferramenta eficaz e indispensável na construção do saber à medida que é um instrumento facilitador de aprendizagem, proporcionando maior rendimento na aprendizagem, na criatividade e no crescimento emocional, cognitivo e de identificação pessoal, além de ser bastante positiva no relacionamento social e coletivo desenvolvido pelas crianças nas relações e interações escolares. Tivemos uma compreensão nítida de que a ludicidade possibilita uma melhora no desenvolvimento da criança, por meio dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras. Através destas práticas, as crianças refletem melhor sobre o mundo que vivem, sobre sua visão de mundo e realidade social, podendo ordená-lo, organizá-lo e reconstruí-lo com mais autonomia e segurança, mas de maneira divertida, prazerosa e agradável. Por fim, foi possível compreender que a ludicidade transforma a criança e propõe novos desafios a cada atividade desenvolvida, trabalhando também as capacidades cognitivas e motoras importantes para melhorar seu desenvolvimento motor, cognitivo, convívio coletivo, vida social e cidadã.

**Palavras-chave:** Proposta Lúdica. Educação Infantil. Jogos. Brinquedos. Brincadeiras.

---

---

## INTRODUÇÃO

A ludicidade se constitui como um recurso técnico, teórico e pedagógico, facilitador do processo de ensino-aprendizagem, da interação e da convivência da criança, ou seja, é uma ferramenta eficaz quando bem articulada, devendo ser planejada com antecedência, podendo ser aplicada diariamente pelos educadores nas instituições escolares.

Capaz de envolver o aluno nas mais variadas atividades que despertam sensações, emoções e a criatividade, permitindo que a criança aprenda brincando e se interaja coletivamente mais facilmente.

A palavra Lúdico é o adjetivo que significa, qualifica e abrange tudo o que se relaciona com o jogo, brinquedo ou brincadeira, este quando associado à educação infantil, assume uma proposta de ferramenta pedagógica facilitadora da prática cotidiana dos professores, intencionando auxiliar diretamente no processo de ensino-aprendizagem das crianças e facilitar a compreensão e assimilação dos conteúdos, principalmente aqueles de difícil apreensão, que os alunos encontram mais dificuldade.

Desta maneira, percebe-se que são grandes as contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do conhecimento a partir de sua utilização no processo de ensino-aprendizagem, principalmente na etapa da educação infantil muito importante na construção e aquisição do conhecimento.

Trata-se de um importante recurso lúdico no que se refere a reforçar, ampliar e direcionar o processo de ensino-aprendizagem das crianças, de maneira a elaborar as atividades de acordo com as necessidades de aprendizagem, respeitando e acolhendo todos em suas dificuldades enfrentadas diariamente.

A proposta de trabalhar através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, possui a capacidade de desenvolver nas crianças novos olhares sobre si mesmas, sobre o outro e o mundo a sua volta.

Oportunizando a criança conhecer melhor sua própria realidade social, desenvolvendo nelas várias habilidades, potencialidades e possibilidades diferentes visões e curiosidade de aprender, de maneira mais leve e lúdica, além do despertar para a interação, socialização, atenção, memorização e imaginação.

Nota-se que as crianças entram no mundo da brincadeira e dos brinquedos já em seus primeiros anos de vida, posteriormente já conseguem administrar e lidar com os jogos que possuem suas regras, mas também características promotoras de alegria, enquanto estratégia de ensino permite que a criança desenvolva a sua autoconfiança e autonomia se ajustando aos poucos ao grupo em que está inserida.

Cabe a escola disponibilizar ferramentas de apoio, recursos e ambiente adequados para que o educador consiga realizar um ensino de qualidade e diversificado através dos jogos, brinquedos e

brincadeiras, reconhecendo que cada atividade possui sua relevância na construção do saber e enriquecendo suas aulas, pois se tornarão envolventes e motivadoras.

Na naturalidade diária do brincar ou jogar, a criança vai se identificando com o que mais gosta, o professor vai percebendo quais são seus limites físicos, emocionais e psicológicos diante, por exemplo, de um jogo coletivo, no qual são geradas diversas oportunidades para observar o aluno individualmente, coletivamente e suas reações a partir de cada situação e atividade lúdica proposta.

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras constituem como ferramentas pedagógicas capazes de promover o desenvolvimento cognitivo, afetivo, também social e cidadão das crianças.

Assim, os jogos, brinquedos e as brincadeiras se tornam os recursos lúdicos que a maioria dos professores adotam intencionando motivar ou facilitar o processo de ensino e aprendizagem das crianças em sala de aula, uma proposta diferente de ensinar e também aprender através de ricas trocas de experiências e aprendizagens múltiplas.

Durante o percurso educativo da criança é extremamente importante que o professor tenha a percepção da importância do significado de brincar e jogar, para as crianças e das contribuições que o lúdico proporciona à aprendizagem e ao desenvolvimento do aluno.

Visto que, as experiências vividas com os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são marcas evidente de uma continuidade cultural que pode perpassar por várias gerações.

Desta forma, este trabalho busca responder à seguinte pergunta: “De que maneira a ludicidade pode impactar na educação das crianças através dos jogos, brinquedos e brincadeiras?”

O objetivo geral do trabalho é entender a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem das crianças através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, afim de possíveis melhorias na aprendizagem. Busca-se, ainda, por meio dos objetivos específicos, refletir a amplitude e a relevância da ludicidade ao ser desenvolvida no ambiente escolar, motivar o uso da ludicidade na prática cotidiana dos professores em sala de aula e possibilitar a motivação de toda a escola, família e comunidade nesse processo.

O estudo justifica-se por ser um tema que traz sua historicidade, mas ao mesmo tempo bastante atual e de enorme relevância em todos os campos do conhecimento, principalmente para a educação que é um direito constitucional de todos e dever do Estado em ofertar uma educação de qualidade e igualitária.

A ludicidade também é considerada uma ferramenta de apoio dos professores, indispensável na construção do saber, um forte estimulante ao intelecto, nota-se que, por meio dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, a criança se desenvolve nas mais diversas áreas do conhecimento, de identificação

pessoal e social, envolvendo suas emoções, expressões, linguagens e gestos, possibilitando uma melhor comunicação entre a criança e o objeto de aprendizagem.

A metodologia utilizada para a realização da pesquisa foi bibliográfica, sendo realizada uma coleta de dados bibliográficos em banco de teses, dissertações e artigos. Desta forma, foram utilizadas obras dos mais variados autores que discorrem sobre o tema abordado, entre os quais Almeida (2000), Brenelli (2003), Carvalho (2003), Friedmann (1996), Kishimoto (2003), Moyles (2006), Haetinger (2004), Lavoratti (2008), Luckesi (2005), Placco (2002), Rizzi (2001) e Zanluchi (2005).

O trabalho é composto por três capítulos. No primeiro, é apresentada uma visão ampla sobre ludicidade infantil. No segundo, é evidenciada a importância de a ludicidade ser trabalhada através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, na aprendizagem das crianças. Por fim, no terceiro, é abordado o papel de toda a equipe escolar, famílias e comunidade no incentivo a ludicidade no ambiente escolar, social e familiar.

---

## **CAPÍTULO I – UMA VISÃO AMPLA SOBRE LUDICIDADE INFANTIL**

### **1.1 Contextualizando a ludicidade**

A ludicidade desempenha um importante papel dentro da instituição escolar, possibilitando a criança expressar seus sentimentos, emoções, dúvidas, questionamentos e sensações, conduzindo diariamente a novos conhecimentos e saberes.

Intencionando que a crianças aprendam a relacionar, viver melhor social e coletivamente, ou seja, através da ludicidade cria-se situações imaginárias, pois cada faz de conta supõe comportamentos próprios da situação de acordo com a atividade lúdica proposta pelo professor diariamente.

É por meio da ludicidade que a criança poderá ampliar a sua própria autonomia e liberdade, sua emoção e expressão, bem como sua criatividade e espontaneidade com naturalidade.

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se à sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 20).

A prática pedagógica lúdica, em suas variedades, finalidades, versões e fases, contribui, de forma ampla, com os aspectos formativos das crianças.

Tendo em vista a importância da etapa de ensino infantil, as práticas lúdicas servem também como uma forma de recreação, entretenimento e diversão, favorecendo a aprendizagem a leitura e a escrita e, ao mesmo tempo, podendo ser utilizada como um recurso para adequar o ensino às necessidades das crianças.

Dentro do contexto lúdico é possível encontrar os jogos, os brinquedos e as brincadeiras direcionadas que proporcionam às crianças um ambiente mais agradável e divertido, possibilitando o aprendizado de várias habilidades úteis à sua vida social, afetiva e coletiva. De acordo com Vigotsky (1979), a brincadeira cria para a criança uma zona de desenvolvimento proximal, na qual, com seu conhecimento atual, necessita da ajuda de uma pessoa “mais capaz” para adquirir um novo conhecimento. Quando brinca, a criança está vivenciando momentos alegres e prazerosos, além de estar desenvolvendo seu ensino e aprendizagem.

O educador, na sua prática cotidiana, pode usar a criatividade e realizar as mais variadas atividades possíveis com as crianças em sala de aula. Assim, as atividades lúdicas englobam muitos outros conceitos que vão além do lúdico e da ludicidade. A Educação Infantil tem como fundamento unir o educar e o cuidar em torno da aprendizagem, compreendendo o aluno como um ser integral que necessita desenvolver-se em seus aspectos: motor, cognitivo, social e afetivo (CABRAL, 2005).

De acordo com Cardoso (2008, p. 57, grifos da autora), o lúdico apresenta a seguinte aceção:

A etimologia do vocábulo lúdico surge do latim *ludus* que significa brincar ou jogar. Convém ressaltar também que, na língua portuguesa, o termo lúdico é um adjetivo lusório, embora venha sendo utilizado sem justificativas gramaticais, como substantivo e tradução do francês *jeu*, do inglês *play* e do alemão *spiel*.

O espaço recreativo lúdico, colorido e mágico atrai a criança para o imaginário. No entanto, cabe ao professor direcionar e aos pais incentivar, proporcionando jogos e brincadeiras que despertem conhecimentos e motivação da criança. A criança faz uso da imaginação, vive e encarna um sem-número de relações.

Saltar um rio largo, atravessar uma ponte estreita, repartir a comida feita são atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada, produzindo e modificando conceitos, incorporando-se às estruturas de pensamento (CASTORIADIS, 1992, p. 89).

Vale destacar também a importância do brincar na vida de nossas crianças para que elas tenham a oportunidade de buscar um desenvolvimento infantil mais saudável, produtivo e que

favoreça a sua formação íntegra, social e cultural. De acordo com Cabral (2005, p. 11) a educação infantil constitui um espaço “de relações sociais entre os sujeitos, sujeitos históricos e interativos que se constroem em um currículo vivo, permeado de ações e atitudes conceitos e linguagens e interesses”.

Segundo Gentile (2005, p. 54), situações emocionantes, como jogos e brincadeiras, ativam o sistema límbico, parte do cérebro responsável pelas emoções. Ocorre então a liberação de neurotransmissores. Com isso, os circuitos cerebrais ficam mais rápidos, facilitando a armazenagem de informações e o resgate das que estão guardadas.

Contudo, a ludicidade está presente na vida da criança desde o nascimento porque é uma atividade construída social e culturalmente pela humanidade. Desse modo, a utilização desta ferramenta na educação infantil proporcionará que a criança faça uma relação entre seus conhecimentos prévios e os novos saberes de forma natural e lúdica.

## **1.2 Os parâmetros de leis educacionais vigentes**

Historicamente, a criança sempre foi considerada de inteira responsabilidade da família e aos cuidados básicos da mãe.

Era vista na sociedade como uma miniatura dos adultos, e tudo o que se relacionava à criança possuía ligação direta com o universo do adulto. Entende-se que, neste processo, de acordo com Paschoal e Machado (2009), a criança demorou muito a ganhar espaço, visibilidade e importância na sociedade foi um processo longo e tardio que perpassou várias gerações.

Um grande marco na história da educação infantil veio com a Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1988), também conhecida como constituição cidadã, que reconheceu, pela primeira vez, a importância da criança em si como sujeito de direitos, bem como a necessidade de creches e pré-escolas para atender às demandas desse público infantil, como parte do sistema educacional brasileiro. Logo no começo do século XX, muitas escolas, hoje ditas tradicionais, se estabeleceram no país.

O ambiente escolar ganhava lugar e relevância na sociedade, sendo considerado o local ideal para que se concretizassem a aprendizagem e a fundamentação dos direitos conquistados pela criança em nosso país, mesmo que de forma tardia. Finalmente, a criança passa a assumir seu lugar nas instituições escolares e na sociedade.

O reconhecimento dos direitos da criança aconteceu tardiamente no Brasil, com a colocação da educação infantil como primeira parte do processo educacional, conforme esclarece o Art. 22 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996, p. 9): “[...] a educação básica tem por finalidade desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da sua cidadania e fornecer-lhe meios suficientes para progredir no trabalho e nos estudos posteriores”.

Barreto (2008, p. 24) coloca que a atenção à Educação Infantil no Brasil é decorrente das últimas duas décadas de reflexões, pois a partir da LDB a Educação Infantil passou a ser o início da Educação Básica, buscando abolir a visão assistencialista e com o olhar na formação dos profissionais que atuam nessa área.

A educação infantil compreende a educação das crianças com idade entre 0 e 5 anos (entre 0 e 6 anos de idade para nascidos no segundo semestre). Neste tipo de educação, as crianças são estimuladas através das atividades lúdicas, como as brincadeiras, os brinquedos e jogos, intencionando exercitar as mais variadas capacidades e potencialidades emocionais, sociais, físicas, motoras e cognitivas e a fazer exploração, experimentação e descobertas importantes no universo infantil.

A educação infantil é obrigatória a partir dos quatro anos, sendo um direito da criança e obrigação e dever do Estado, no sentido de disponibilizar o espaço escolar e os educadores que irão lecionar nas instituições públicas de ensino, de maneira gratuita e igualitária para todos, sem distinção e seleção.

O RCNEI orienta que a educação infantil é um período de extrema importância e deve ser tratada com seriedade, analisada, observada, repensada e reorganizada conforme estabelecido (BRASIL, 1998). As instituições de ensino precisam favorecer a aprendizagem infantil e possibilitar os diferentes saberes da criança, isto é,

Uma educação infantil que respeite os direitos da criança em um espaço adequado, rico em estímulos, agradáveis aos olhos infantis num tempo bem planejado capaz de satisfazer suas necessidades em busca da construção de novos saberes e da descoberta do mundo a sua volta (MORENO, 2007, p. 55).

Ainda de acordo com a LDB, essa fase da educação tem como objetivo principal o desenvolvimento integral da criança “em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação direta da família e da comunidade” (BRASIL, 1996, p. 10). Durante este processo, os alunos devem ser preparados, cuidados e conduzidos por meio de diversas atividades, entre as quais estão as mais diversificadas práticas lúdicas, capazes de desenvolver nas crianças suas habilidades e capacidades físicas, motoras, cognitivas e interativas, para descobrirem novidades, por meio deste imenso universo lúdico, e, desta forma, dar início ao seu processo de aprendizagem e alfabetização (CAMARGO, 2009).

A LDB (BRASIL, 1996) estabelece que a educação infantil descrita como a primeira etapa da educação básica assegura o direito à educação, à assistência e à permanência das crianças em pré-escolas e creches.

Estes direitos e conquistas também são resguardados na Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1988) e no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (BRASIL, 1990), sendo imprescindível sua importância e utilização para cumprir o que estabelece a lei, como forma de socializar e integrar a criança ao meio educacional, social, cultural e cidadão.

A LDB constituiu a educação infantil como dever dos municípios e estabeleceu subfaixas: creche para crianças de 0 a 3 anos e pré-escola para crianças de 4 a 6 anos. Esta lei

elevou a educação infantil ao status de primeira etapa da educação básica, exigindo uma articulação dela com o ensino fundamental.

O Projeto de Lei nº 144/2005, aprovado pelo Senado em 25 de janeiro de 2006, e que resultou na Lei nº 11.274/2006 (BRASIL, 2006), estabelece a duração mínima de nove anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos seis anos de idade. Essa medida teve o ano de 2010 como prazo para ser implantada pelos municípios, Estados e Distrito Federal, fazendo com que a pré-escola, assim, passasse a atender crianças de 4 e 5 anos de idade.

O ECA (BRASIL, 1990) legalizou os direitos fundamentais da criança em três eixos: a proteção, a provisão e a participação. Diante de tantos apontamentos e de leis de regulamentação dos direitos conquistados pelas crianças, espera-se que o que é estabelecido em lei precisa ser cumprido e colocado em prática, dentro dos parâmetros constitucionais.

Ressalta-se também a importância da LDB (BRASIL, 1996), cujo objetivo é organizar e direcionar, da melhor maneira, o acesso ao ensino, de forma a estabelecer as normas e as regras de conduta que defendem, acima de tudo, uma educação justa, democrática, participativa, de livre acesso, igualitária e gratuita para todos. Esta lei foi alterada pela Lei nº 12.796, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Como novidade, o texto muda o artigo 6º, tornando a “dever dos pais ou responsáveis efetuar a matrícula das crianças na educação básica a partir dos 4 anos de idade” (BRASIL, 1996, p. 13).

Percebe-se que, apesar dos avanços, falta muito ainda para alcançar uma educação de mais qualidade e com acesso igualitário para todos.

A representação da educação infantil nestas leis significa um forte marco na conquista de direitos essenciais para a evolução da educação infantil e da garantia de que a criança tenha seus direitos assegurados e amparados pelas leis vigentes.

Diante do exposto a educação infantil é um direito da criança, conforme a Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1988), reforçado pela LDB e pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), fundamentado na proteção, provisão e participação, para que o educando possa se desenvolver na sua aprendizagem, exercer sua cidadania e progredir futuramente no trabalho que escolher e nos estudos.

## **CAPÍTULO II – A IMPORTÂNCIA DE A LUDICIDADE SER TRABALHADA ATRAVÉS DOS JOGOS, DOS BRINQUEDOS E DAS BRINCADEIRAS**

### **2.1 Observando os jogos e sua contribuição no ensino**

No ambiente escolar, quando se estabelece qualquer atividade com as crianças que proporcione divertimento e recreação, esta ação é considerada lúdica, podendo, conseqüentemente, influenciar de

maneira positiva na aprendizagem, coletividade e interação entre as crianças. Na visão de Santos (2002, p. 12), a ludicidade é

(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

É bem comum empregar o termo atividade lúdica principalmente em métodos de ensino e aprendizagem de crianças, tendo em vista que o ato de brincar é considerado o principal canal de comunicação entre os adultos educadores e seus alunos (LUCKESI, 2005). Outro ponto importante a se ressaltar são os jogos. Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança.

Os jogos são importantes porque envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar. Estes aspectos são demonstrados pela criança por meio da capacidade de imitar e reproduzir gestos e da linguagem e do desenho, que são as manifestações da função simbólica de cada criança.

[...] a inteligência da criança constitui-se de pensamentos que passam a ser representados por meio da linguagem (signos coletivos), dos símbolos individuais (imitação diferida, imagem mental e jogo simbólico) e do desenho, que são as manifestações ou condutas de representação da função simbólica. Por meio delas, a criança tem a possibilidade de criar um mundo de faz de conta, na medida de seus desejos, como forma de atender as suas necessidades (FREITAS; ASSIS, 2007, p. 20).

De acordo com Maranhão apud Haetinger (2004, p. 9),

[...] o jogo do ponto de vista educacional deve responder aos interesses da criança e proporcionar a oportunidade de a criança transformar o jogo, permitindo, assim, a participação e ainda possibilitar avaliação do conteúdo e atuação das crianças durante a atividade.

Assim, as atividades lúdicas com jogos e brincadeiras devem fazer parte da prática diária pedagógica, valorizando as vivências e experiências dos educandos, por proporcionar uma relação dos temas encontrados no mundo que os cercam com as temáticas direcionadas pelo educador.

Acredita-se que através do uso dos jogos, possa-se difundir e estimular nos educandos, o seu desenvolvimento lógico, assim fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante, o conteúdo o qual estão estudando. Segundo Santos (2001, p. 53), “[...] a educação, via da

ludicidade, propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.

Considerado um elemento sociocultural, os jogos são, também, uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos e cognitivos básicos da criança. Por isso, o ideal é desenvolvê-los sem cobranças e obrigação, da maneira mais natural e harmônica possível, na intencionalidade de trabalhar o raciocínio lógico e a concentração, ajudando a criança a organizar seus pensamentos e ideias e incentivando-a a fazer suas próprias descobertas.

Ao utilizar os jogos, a criança adquire regras e limites e desenvolve habilidades cognitivas e emocionais. Para Kishimoto, (2005, p.18), “o jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome - jogo educativo - que torna cada vez mais um lugar na linguagem da pedagogia maternal”.

Observa-se que o jogo também emana as fontes de tudo o que é bom e produtivo. Santin (2001, p. 523) faz uma importante afirmação acerca do jogo:

O jogo é de fundamental importância para a aprendizagem da criança porque é através dele que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras.

Makarenko apud Almeida (2003, p. 32) define que “[...] o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto [...]”, pois a educação com jogos lúdicos, [...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatiza a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 2003, p. 31).

De acordo com Piaget apud Freitas e Assis (2007), os aspectos cognitivos e afetivos surgem na fase simbólica da criança, através da assimilação do meio em seu jogo. Por meio do jogo, a criança aprende a resolver seus próprios conflitos internos e a lidar com seus medos e angústias porque ela passa a interagir de forma descontraída, e as aprendizagens e comportamentos surgem de maneira natural. “O jogo sempre inclui uma intenção lúdica do jogador” (KISHIMOTO, 2010, p. 28).

Contudo, os jogos são, de fato, uma ferramenta pedagógica a ser trabalhada pelo professor em sala de aula, ajudando em sua prática diária. O trabalho com ludicidade requer do professor empenho, dedicação e seriedade na condução das atividades os jogos possibilitam um melhor convívio social e

desenvolvimento psíquico-emocional, além de contribuir com o incentivo à coletividade, o respeito e a ajuda mútua.

## 2.2 A utilização dos brinquedos como práticas de ensino lúdicas

O ato de brincar é a mais pura forma de a criança se expressar: é brincando que ela manifesta o que está sentindo e também interioriza e compreende melhor o mundo ao seu redor e sua própria realidade social. O brinquedo pode ser utilizado por qualquer criança, sendo escolhido de maneira adequada, com segurança, de acordo com sua idade e com o nível de desenvolvimento motor e cognitivo que ela se encontra.

Conforme afirma Oliveira (2000, p. 19),

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável.

O professor deve planejar suas atividades com os brinquedos para que consiga atingir seu ideal e objetivo ao usar determinado brinquedo. Cada qual possui propostas diferenciadas capazes de suprir a necessidade e alcançar o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, desde que respeite suas diferenças e também seu gosto e opinião.

Assim, Góes (2000, p. 37) afirma que

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maior espaço para serem entendidos como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

O brinquedo, além de ser um importante recurso pedagógico, pode ser considerado um objeto cultural, presente desde a antiguidade e passando por diversas gerações.

Prática direcionada pelo professor, quando há a presença dos brinquedos como atividade cujo objetivo específico é o de promover e facilitar a aprendizagem da criança. Em relação à noção de tempo, ela “não chega a avaliar as durações concretas” (FREITAS; ASSIS, 2007, p. 21).

Conforme Maluf (2003, p. 21),

Toda criança que brinca tem uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado tanto fisicamente quanto emocionalmente, capaz de superar com mais facilidade os problemas que possam surgir no seu dia a dia.

De acordo com Piaget e Barbel (2003), o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral da criança, quer seja na sua capacidade física, intelectual e moral ou na constituição da individualidade e na formação do seu caráter e da sua personalidade.

Contudo, o brinquedo e o ato de brincar em si exerce um importante papel no estímulo da concentração, da memória e da coordenação, ajudando as crianças se autoconhecer melhor, atuando diretamente no seu processo de ensino e aprendizagem, na formação da sua personalidade e autonomia.

Na educação infantil, a brincadeira proporciona à criança a oportunidade de descobrir, criar, inventar e reorganizar o que ela já sabe, produzindo novos conhecimentos, assimilando, à sua maneira peculiar de ser, o que acontece naturalmente no dia a dia, ampliando o vocabulário, desenvolvendo o pensamento crítico e buscando ter atenção em relação àquele momento especial proporcionado pela brincadeira. Segundo Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear. É muito mais: caracteriza-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 por meio de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Segundo Vygotsky (apud WAJSKOP, 1995, p.16), a brincadeira infantil é “entendida como atividade social da criança, de natureza e origem específicas, elementos fundamentais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere”.

Percebe-se que as brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento infantil. De acordo com o RCNEI,

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, p. 27).

Além de desenvolver a coletividade e a interação social, na perspectiva de que criança se desenvolve, por meio do brincar, desperta elementos fundamentais na formação de sua personalidade, construindo sua personalidade pessoal, formação crítica e cidadã.

O brincar implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas e formas diferenciadas de brincar. Na Educação Infantil, deve-se facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente agradável para favorecer o

processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a aprendizagem e a interação devem ser processos dinâmicos e criativos através de jogos brinquedos e brincadeiras (PIAGET, 1998, p. 13).

A criança que não tem oportunidade de brincar e participar das interações que as brincadeiras proporcionam poderá ficar com traumas profundos por não viver esse período em que a brincadeira e os jogos são muito importantes para o seu desenvolvimento. Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que, “quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas”. O desejo de brincar e estar com o outro e de realizar atividades coletivas com o outro é a principal razão que leva as crianças a se engajarem em grupos.

Segundo entendimento de Carvalho e Pontes (2003, p. 48):

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

Diante do exposto, entende-se, claramente, que as brincadeiras estão diretamente ligadas ao desenvolvimento infantil da criança e que, por sua vez, são um ato espontâneo e natural que não pode ficar de forma alguma no esquecimento. É preciso valorizar as brincadeiras antigas de modo a resgatar, valorizar e reproduzir algo que marcou várias gerações, no intuito de que as crianças busquem algo que seja produtivo e enriquecedor para sua aprendizagem.

## **CAPÍTULO III – O PAPEL DA EQUIPE ESCOLAR, FAMÍLIAS E COMUNIDADE NO INCENTIVO A ESSA PROPOSTA LÚDICA**

### **3.1 O ambiente escolar e a ludicidade**

Notam-se a ampla variedade e a oportunidade de recursos pedagógicos que abrangem o lúdico, não podendo perder de vista o referencial cultural envolvido na prática, que, por sua vez, é muito importante, pois retrata um processo histórico da humanidade. Dentro do processo de ensino e aprendizagem, o jogo também possui um elo histórico representado por nossos antepassados, que deixaram um legado de modalidades lúdicas que servem como entretenimento, diversão e lazer, valendo

lembrar que essa atividade possui a influência de diferentes povos. O lúdico acontece também a partir do brincar, das brincadeiras e dos jogos, pois é o momento em que a criança entra no seu mundo da diversão, da imaginação e do encantamento brincando (VIGOTSKY, 1979).

No universo infantil, a ludicidade se relaciona completamente com o processo de ensino e aprendizagem no cotidiano da criança, visto que ela brinca, joga e se diverte ao mesmo tempo. O lúdico deve estar sempre presente na prática pedagógica para desenvolver o aspecto cognitivo dos alunos.

Conforme o RCNEI,

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23).

A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar um comportamento que, em situações normais, jamais seria tentado pelo medo do erro ou da punição (KISHIMOTO, 2003). O professor, por sua vez, deve ser o grande incentivador e motivador no que se refere às atividades lúdicas desenvolvidas por ele em sala de aula. A ludicidade presume-se em entender a significação de jogos, do brincar, da brincadeira e do brincar, e, como estes, esta maneira de brincar se diferencia de uma cultura para outra, e o professor deve respeitar as diferentes culturas e vivências dos seus alunos.

Na fantasia lúdica, ao fazer uso da imaginação, a criança redimensiona significados e sentidos presentes no seu mundo real, como afirma Castoriadis (1992, p. 89):

A imaginação não é apenas a capacidade de combinar elementos já dados para produzir outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo a nossa maneira, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem imaginação não poderíamos nada dizer e sem a qual não poderíamos nada saber.

O desenvolvimento da imaginação é fundamental para a criatividade, sendo, também, resultado da observação e de vivências e experiências. Freire (1997) explica que, por meio do brincar simbólico, a ação vai e vem incessantemente, ao pensamento, modificando-se em cada trajeto, até que as representações do indivíduo possam se expressar de forma cada vez mais compreensível no universo social.

A prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação. Pelo contrário, sofisticada cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo. Neste sentido, as crianças representam o mundo a sua maneira. No entanto, o mais importante do que o tipo de atividade lúdica a ser desenvolvida é a forma como esta atividade é direcionada e conduzida pelo professor em sala de aula.

A criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos, desenvolvendo novas habilidades, de forma natural e agradável, e gerando um forte interesse em aprender. No dia a dia, percebe-se que muitas pessoas ainda têm dificuldade de falar sobre o lúdico e desenvolver determinadas atividades (KISHIMOTO, 2003).

Contudo, a ludicidade é de extrema importância na prática pedagógica, desenvolvendo na criança, de maneira prazerosa, suas habilidades e sensibilidades, trabalhando aspectos comunicativos, afetivos, cognitivos, motores e sociais e possibilitando o pensar e agir coletivo. Neste contexto, as crianças adquirem laços de sociabilidade e constroem sentimentos de amizade e solidariedade humana em sua rotina diária.

### **3.2 A escola que incentiva a ludicidade**

O ambiente escolar é propício para que se desenvolva a ludicidade com as crianças, através de práticas de ensino de caráter lúdico que podem ser elaboradas para despertar na criança a aprendizagem, para que ela se desenvolva cada vez mais em seus estudos e na aquisição do conhecimento.

De acordo com a Convenção sobre os Direitos da Criança, “toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, a participar de atividades de jogos e recreação, apropriadas à sua idade, e a participar livremente da vida cultural e das artes” (FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA, 1989, s.p.). Para promover a descontração e o entusiasmo pela escola, muitos jogos e brincadeiras lúdicas podem ser propostos, motivados e incentivados.

Assim, a escola precisa ser a primeira a incentivar, valorizar e ajudar seus professores a desenvolverem as práticas lúdicas, levando em consideração que as crianças também participam do seu processo de aprendizagem, visto que, na maioria das vezes, as crianças só se integram às atividades escolares no momento da execução e dificilmente participam das decisões e das escolhas, e isso precisa ser repensado e mudado dentro de uma gestão escolar democrática e participativa.

Indagando as crianças e resgatando suas brincadeiras, possibilita-se a participação das crianças, o professor coloca-se em condição de igualdade e abre caminho para a partilha, a troca, a cooperação, o diálogo, o aprendizado recíproco e a busca de convergências, ou seja, desenvolve os princípios dos jogos cooperativos (CORREIA, 2006, p. 58).

É durante o processo de educação infantil que se tem a oportunidade de despertar os interesses e aguçar a curiosidade da criança para o novo, o que é ainda desconhecido ou inusitado, e a escola também é responsável por esta tarefa. Carvalho et al. (1992, p. 28) acrescentam:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo.

Contudo, o lúdico faz parte da atividade e da vida humana e, atualmente, se estendeu, de forma construtiva, ao ambiente escolar. A escola possui a função de direcionar e incentivar a ludicidade entre os pequenos, mas, para isso, precisa estabelecer um ambiente acolhedor e livre, no qual os princípios pedagógicos devem ser pautados no respeito, na liberdade, na igualdade de direitos e na criatividade das crianças, bem como no incentivo à participação das famílias para se reforçar mais ainda as práticas lúdicas e os vínculos sociais, familiares e afetivos das crianças.

### **3.3 A utilização da ferramenta lúdica em sala de aula**

O lúdico faz parte da atividade humana e atualmente muito presente no contexto escolar caracteriza-se por ser espontâneo, autêntico, ativo e satisfatório e pode acontecer a partir, de um brinquedo, das brincadeiras e jogos, pois é o momento que a criança entra no seu mundo da imaginação e do encantamento brincando, reconhecendo a importância dessa etapa que compreende a educação infantil. De acordo com Montandon (2001, p. 51) apontaram seis aspectos fundamentais nessa etapa da vida do ser humano:

A infância é uma construção social; A infância é variável, não pode ser separada de outras variáveis (classe social, o sexo ou o pertencimento étnico); As relações sociais das crianças e suas culturas devem ser estudadas em si; As crianças são e devem ser estudadas como atores na construção de sua vida social e da vida daqueles que as rodeiam; Os métodos etnográficos são particularmente úteis para o estudo da infância; A infância é um fenômeno no qual se encontra a “dupla hermenêutica”, ou seja, proclamar um novo paradigma no estudo sociológico da infância é se engajar num processo de ‘reconstrução’ da criança e da sociedade.

A utilização da ferramenta lúdica em sala de aula pelo professor é muito importante, visto que, o professor deve procurar formas eficazes para contribuir na formação dessas crianças, ao refletir em sua prática pedagógica e ao trabalhar a atividade lúdica de forma que o aluno aprenda brincando e o professor se divirta ensinando. Mas, foi a Constituição Brasileira (1988) que definiu em seu dispositivo legal, artigo 208, inciso IV, a obrigação do atendimento em creche e pré-escola, às crianças de 0 a 06 anos de idade:

O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade. Criou uma obrigação gratuita para todo o sistema educacional, que teve que se equipar para dar respostas a esta nova responsabilidade, a qual foi confirmada pela LDB (BRASIL, 1996).

Através da prática direcionada de atividades lúdicas programadas e bem articuladas, o relacionamento entre alunos pode ser melhorado ou até mesmo fortalecido, criando várias oportunidades para que eles aprendam a brincar e jogar de forma mais ativa. Dando as crianças a oportunidade de aprender a aceitar as regras do jogo e as respeitá-las naturalmente. De acordo com Freire (1996, p. 59), “Saber que deve respeito à autonomia do educando exige de mim uma prática coerente”.

Ao contrário do que se possa imaginar, uma atividade lúdica não gera competições e nem possíveis traumas, pois os alunos aprendem a lidar com as frustrações de modo sensato e adquirem maior concentração e autoconfiança.

Os professores devem criar um espaço interativo, acolhedor e harmônico, para que haja a partilha de objetos, valores, conhecimentos e significados, disputas e conflitos. De acordo com Kishimoto (2005, p.20) sugeriu critérios para a escolha do material adequado e que garantem a função lúdica de educar que são:

O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos; valor da estruturação: dá suporte à construção da personalidade infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica.

Estabelecer uma boa convivência em sala de aula com as crianças é uma ação que deve estar baseada no respeito, na dignidade para obter uma relação afetiva positiva entre professor e aluno colaborando desta maneira no processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno.

O professor nesse momento é visto não apenas como transmissor de conhecimentos, mas sim um mediador no processo do desenvolvimento da aplicação da afetividade como ferramenta para a facilitação da aprendizagem do aluno. No contexto escolar, é muito importante a interação entre aluno e professor, pois favorece o desenvolvimento e o aprendizado das crianças.

Na perspectiva do educar não é apenas repassar informações e conteúdo, mas ajudar a criança a tomar consciência de si, dos outros, da sociedade em que se vive e também do seu papel dentro dela, essa criança pode compreender sua realidade e questioná-la criticamente.

Há possibilidades de aprendizado também diante de como o aluno se sente, se comporta, da sua atitude, tudo deve ser observado e levado em consideração, também o comportamento do professor e da escola, de seus colegas, do contexto que estiver inserido.

Toda criança precisa ser considerada como um sujeito ativo na construção do conhecimento, e o professor deve ser o mediador desse processo, ter a consciência de que ao mesmo tempo em que ensina também aprende com os seus alunos.

Nos estágios descritos por Piaget (1974, p.13) que configuram uma etapa de vida ao longo do desenvolvimento do indivíduo, levando em consideração que o indivíduo tende a um equilíbrio, que está relacionado a um comportamento adaptativo em relação à natureza, que por sua vez sugere um sujeito de características biológicas inegáveis, as quais são fonte de construção da inteligência. O desenvolvimento é caracterizado por um processo de sucessivas equilibrações. O desenvolvimento psíquico começa quando nascemos e segue até a maturidade, sendo comparável ao crescimento orgânico: com este, orienta-se, essencialmente, para o equilíbrio.

O uso programado da ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem serve de suporte e apoio ao docente, para uma prática mais motivadora e inovadora, desenvolvendo proposta através, dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos. Placco (2002, p.86) não pode afirmar as características dos jogos possibilitem desenvolvimentos mais ou menos violentos nas crianças, no entanto,

[...] podemos supor que uma possível agressividade pudesse ser percebida, canalizada, analisada e superada, se o dirigente da cena for um educador, ou alguém sensível para permitir a discussão de uma situação desagradável e indesejada. A rotina da escola será ou não atrapalhada por jogos como Yu-gi-oh se não houver política de limites estabelecida, ou se não houver preocupação com o potencial aproveitamento pedagógico do próprio jogo.

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os

alunos poderão aprender de forma mais prazerosa e concreta, conseqüentemente, mais significativa, resultando em uma educação de melhor qualidade.

Aprender através do lúdico é um modo de aprendizagem significativa é o processo que se dá entre a composição antecipada dos conteúdos estudados ou absorvidos anteriormente e que influenciam diretamente na maneira de recebimento dos conteúdos novos. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 2003, p. 140).

O professor por sua vez deve ser o grande incentivador e motivador no que se refere às atividades lúdicas desenvolvidas por ele em sala de aula. Ressalta-se que, de acordo com o RCNEI (BRASIL, 1998), é o professor quem deve administrar o tempo das atividades, não podendo as crianças ficar sem um direcionamento, pois se não houver um direcionamento das atividades, estas podem não contribuir para o desenvolvimento dos participantes.

Ludicidade presume-se entender a significação de jogos, do brincar, da brincadeira e do brinquedo, e como esta maneira de brincar se diferenciam de uma cultura para outra, e o professor deve respeitar as diferentes culturas e vivências de seus alunos. Machado (2001, p.25):

[...] para progredir a criança precisa ser respeitada e sentir-se ouvida. Para que também aprenda a ouvir, a criança precisa antes de ser ouvida [...], mas sem ser atropelada. Presença e disponibilidade por parte do adulto constroem o laço afetivo, mas é preciso ter claro que cada brincadeira é uma busca; uma interferência direta pode impedir que a criança faça suas descobertas e domine dificuldades.

Contudo, professores devem ter em mente que todos seus alunos são capazes, é claro que de forma diferente, cada qual com sua particularidade e com um tempo diferenciado e um modo diferenciado, com um olhar afetivo e uma atividade envolvente por parte do professor, este poderá descobrir o que cada aluno tem algo de especial, ajudando-os nos desenvolvimentos de novas competências e habilidades.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No transcórrer desta pesquisa, difundiram-se várias ideias a respeito da proposta através dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de ensino- aprendizagem infantil, revelando que a ludicidade é um grande laboratório para o desenvolvimento integral e social da criança, que merece atenção de toda a

equipe escolar, pais, educadores e sociedade, pois é por meio das brincadeiras que a criança descobre a si mesma, o outro e o mundo.

Trabalhar através dessa rica temática foi uma experiência única e bastante enriquecedora e proveitosa, permitindo conhecer e refletir sobre a importância e a contribuição da ludicidade na educação infantil como instrumento de aprendizagem, transformação e estimulação do saber.

Por meio de sua dinamicidade, o lúdico proporciona, além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e a assimilação de regras sociais. Ajuda a desenvolver o intelecto da criança, tornando claras suas emoções, angústias e ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando soluções e promovendo, assim, um enriquecimento na vida interior da criança.

Deste modo, entende-se um impacto direto e positivo da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem das crianças, revelando com clareza que, além de contribuir com a aprendizagem e o ensino das crianças, ela é algo tão relevante na área educacional que não deve, de maneira alguma, neste trabalho, ser esgotada enquanto tema de estudo, mas servir de incentivo e direcionamento para futuras pesquisas, lembrando sempre sua importância para as universidades, as escolas e a sociedade como um todo.

Mas, para que as atividades lúdicas aconteçam no ambiente escolar, o professor necessita de recursos e infraestrutura para trabalhar o lúdico em sua prática cotidiana. São necessários, também, incentivo e suporte por parte da escola para que o lúdico seja manuseado de forma direcionada, programática e estratégica, alcançando os objetivos desejados por meio da proposta.

Observa-se que a prática lúdica possibilita uma série de conhecimentos e aprimoramentos, porém é muito importante que o professor tenha um certo conhecimento ao lidar com a atividade lúdica, direcionando-a da melhor maneira e de acordo com o objetivo que se deseja alcançar na aprendizagem da criança, visto que, diariamente, laços de afetividade com seus alunos são reforçados por meio desta atividade.

Considerar a questão dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, enfatizando seu valor educativo e social, significa construir a cada dia uma nova valorização do lúdico no espaço escolar como uma forma de acolhimento à criança que está, a princípio, descobrindo o mundo do conhecimento.

Através do exposto, entendemos a ludicidade como um assunto de extrema relevância acadêmica, social e comunitária e que desempenha um importante papel na aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 2000.

ALMEIDA, A.R.S. **A emoção na sala da aula**. Campinas: Ed. Papirus, 2003.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Rio de Janeiro, Vozes, 2003.

ARAÚJO, I.R.O. **A utilização de Lúdicos para Auxiliar a Aprendizagem e Desmistificar o Ensino da Matemática**, 2000. 137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção). Programa de Pós Graduação em Engenharia da Produção da Universidade Federal de Santa Catarina.

BARRETO, Angela M. Rabelo F. **Pelo direito à educação infantil**. N. 46. Brasília: 2008.

BRASIL. **Constituição Federal (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1 e 2.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm). Acesso em: 21 out. 2023.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 22 mai. 2024.

\_. **Plano Nacional de Educação**. 2001. Acesso em: 28 mai. 2024.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. São Paulo: Editora Papirus, 4ª edição, 2003.

CABRAL, AC FC.: **Formação de Professores para a Educação Infantil: um estudo realizado em um Curso Normal Superior.** Belo Horizonte, 2005. Acesso em: 29 mai. 2024.

CAMARGO, Natalia. **Nas trilhas da história: caracterizando a educação infantil.** São Paulo: SEMAR/Unicastelo, 2009.

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da aprendizagem.** 19. ed. Petrópolis: Vozes, 1986