

O Lúdico como Importante Ferramenta na Educação Infantil

Elisângela Castro Silva

Luzanira Machado Dias

Norma Célia Moreira Da Gama

Resumo:

O presente artigo expõe o lúdico como importante ferramenta na educação infantil, embasando-se na consideração de que o processo ensino/aprendizagem deve ser um procedimento prazeroso para discentes e docentes, pois uma excelente forma de trabalhar com as crianças é através do lúdico em sala de aula. A importância desse estudo consiste em expor a ludicidade como uma proposta que vem para dinamizar o contexto da educação infantil, pois ao adotar esse recurso, a criança cria um mundo seu, fantasiando, vivendo vários mundos e com isso seu aprendizado torna-se mais prazeroso. Busca-se então reforçar a necessidade de os professores utilizarem em sua prática pedagógica o lúdico como importante ferramenta.

Palavras-chave: Educação Infantil; Lúdico; Ensino/Aprendizagem.



Recebido em: out. 2024; Aceito em: mar. 2025

DOI: 10.56069/2676-0428.2025.582

Liames do conhecimento: propostas investigativas em pauta

Maio, 2025, v. 3, n. 26

Periódico Multidisciplinar da FESA Educacional

ISSN: 2676-0428



The Importance of Play as a Tool in Early Childhood Education

Abstract:

This article presents play as a significant tool in early childhood education, based on the understanding that the teaching/learning process should be an enjoyable experience for both students and educators. An effective way to engage with children in the classroom is through playful activities. The significance of this study lies in highlighting playfulness as a means to invigorate the context of early childhood education. By incorporating this resource, children create their own worlds, engaging in imaginative play and exploring various experiences, which makes their learning process more enjoyable. The aim is to emphasize the necessity for teachers to integrate play as a vital tool in their pedagogical practices.

Keywords: Early Childhood Education; Play; Teaching/Learning.

El Lúdico Como Herramienta Fundamental en la Educación Infantil

Resumen:

El presente artículo expone el lúdico como una herramienta esencial en la educación infantil, fundamentándose en la consideración de que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser una experiencia placentera tanto para los estudiantes como para los docentes. Una de las mejores maneras de interactuar con los niños es a través de actividades lúdicas en el aula. La relevancia de este estudio radica en presentar la ludicidad como una propuesta destinada a dinamizar el contexto educativo infantil; al integrar este recurso, el niño construye su propio mundo, fantaseando y explorando diversas realidades, lo que hace que su aprendizaje sea más disfrutable. Se busca entonces enfatizar la necesidad de que los educadores incorporen el lúdico como una herramienta clave en su práctica pedagógica.

Palabras clave: Educación Infantil; Lúdico; Enseñanza/Aprendizaje.

Introdução

O lúdico na educação é uma técnica inovadora que proporciona uma prática de ensino mais prazerosa e divertida, constituindo-se num método que contribui significativamente com o ensino-aprendizagem, possibilitando a utilização de recursos didáticos dinâmicos que garante resultados eficazes na aprendizagem da criança, o qual desenvolve no educando sua interação com o real e o imaginário, facilitando a socialização e a interação com os outros de maneira que possa aprender brincando o que lhe é repassado.

Sabe-se que o lúdico se apresenta como uma excelente ferramenta para os educadores que buscam inovar sua prática pedagógica e minimizar o desânimo, desinteresse e principalmente a indisciplina, que é um problema constante nas escolas. Logo, a ludicidade é essencial para que a criança se desenvolva por completo, visto que o lúdico favorece o desenvolvimento de habilidades como a criatividade, a imaginação, a compreensão, os gestos, a personalidade infantil, bem como, o desenvolvimento da linguagem oral e escrita.

A importância desse estudo consiste em expor a ludicidade como uma proposta que vem para dinamizar o contexto da educação infantil, pois ao adotar esse recurso, a criança cria um mundo seu, fantasiando, vivendo vários mundos e com isso seu aprendizado torna-se mais prazeroso. Busca-se então reforçar a necessidade de os professores utilizarem em sua prática pedagógica o lúdico como uma importante ferramenta.

Um Breve Histórico Sobre O Lúdico

Do ponto de vista histórico o lúdico se destaca a partir da descoberta da infância, pois o desenvolvimento do ser humano depende do progresso de ser consciente ao papel da educação e de promover a expansão do potencial da criança não somente em nível cognitivo, mas valorizando as habilidades motoras por meio da ludicidade. O desenvolvimento da criança está sempre presente, quando se analisam brinquedos, brincadeiras e jogos. De acordo com Santos, (2011, p. 26) “o brinquedo contém sempre referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação”.

A partir do século XVIII surge o conhecimento da origem da brincadeira infantil, esta relação vem desde os povos primitivos em entender a infância como a idade do imaginário. Logo em seguida as atividades lúdicas surgiram na Europa na década de 1960, sendo que se iniciou no Brasil em 1980, levando as instituições a voltarem as suas atenções para o brincar infantil.

Durante a idade média o jogo foi considerado “não sério”, devido às disciplinas que eram impostas restringindo a liberdade na maneira de pensar, na formação disciplinada do ensino e no desenvolvimento da criança como ser pensante e crítico. A partir do renascimento, inicia-se o período de “compulsão lúdica” onde a brincadeira deixou de ser objeto de reprovação e passou ter uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

O romantismo¹ constrói no pensamento da época um novo lugar para criança e seu jogo, tendo como representantes filósofos e educadores como Jean-Richter, Hoffmann e Froebel, que consideram o jogo como conduta espontânea e livre e instrumento de educação da pequena infância. Brougère apud Kishimoto (2011, p. 34), ressalta que o uso simbólico do jogo como conduta prazerosa e espontânea tem suas origens nas teorias da recapitulação².

Essa teoria, denominada recapitulação, influenciada pelo positivismo, recebe os sopros do darwinismo no fim do século XIX. Nessa época o jogo passou a ser estudado cientificamente através da biologia. Para Groos apud Kishimoto (2011, p. 35), “se o jogo remete ao natural, universal e biológico, ele é necessário para a espécie, para o treino e extintos herdados”. De acordo com o autor o jogo é uma ação espontânea, natural, influenciada pelo fator biológico humano, onde a mesma antecipa sua relação com o ensino aprendizagem.

Com o nascimento da Psicologia Infantil no século XX, aparecem novas concepções e pesquisas por parte de pensadores como Piaget, Bruner e Vygotsky, que passam a discutir e a reafirmar a importância do ato de brincar. Surge assim a valorização dos brinquedos e brincadeiras como nova fonte de conhecimento e desenvolvimento. Maluf (2009, p. 43), acredita que “através do brinquedo a criança instiga a sua imaginação, adquire sociabilidade, experimenta novas sensações, começa a conhecer o mundo, trava desafios e busca satisfazer sua curiosidade de tudo conhecer”.

¹**Romantismo**; foi um movimento artístico, político e filosófico.

²**Teoria da Recapitulação**; refere-se ao desenvolvimento dos embriões de uma dada espécie.

Isso acontece quando a criança se sente acolhida em um ambiente favorável e estimulador de aprendizagem como as brinquedotecas.

As brinquedotecas são ambientes preparados para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro do espaço lúdico. Segundo Maluf (2009, p. 14) “a brinquedoteca é a valorização da atividade lúdica, que tem como consequência o respeito às necessidades afetivas da criança”.

Surgem então nos Estados Unidos, precisamente na cidade Los Angeles em 1934 as brinquedotecas, devido à necessidade de se emprestar brinquedos para criança que não podiam comprá-los. Após espalhar-se pelo mundo, se ampliou, incorporando também espaços para brincar em hospitais, centro comunitário e escolas. Enquanto no Brasil a primeira brinquedoteca foi montada pela APAE (Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais) em 1973 em São Paulo, direcionadas as crianças portadoras de deficiências mentais. Após este período as brinquedotecas se multiplicaram no Brasil. Como toda ideia nova, apesar do encantamento, teve que enfrentar dificuldades, não apenas para conseguir sobreviver economicamente, mas para ser reconhecida e valorizada em nível educacional.

Além do mais as brinquedotecas pelo simples fato de existirem, é um testemunho de valorização da atividade lúdica das crianças. Através do conhecimento das experiências vividas podemos retomar a nossa própria infância e ajudar as crianças a descobrir suas verdades e temores para assim descobrir novos horizontes.

Dentro de o contexto social brasileiro o brincar assumiu, através das brinquedotecas, características próprias voltadas para a necessidade de como melhor atender as crianças, pois se observa que hoje este campo traz para os educadores e familiares uma reflexão a respeito do brincar, por ser um agente de mudança no desenvolvimento emocional, social e intelectual das crianças.

Conforme Maluf (2009):

A brinquedoteca resgata o brincar, sendo uma atividade de lazer que contribui para o desenvolvimento integral da criança em sua aprendizagem, criatividade, socialização e em todas as circunstâncias de sua vida, tanto na escola quanto no lar e na comunidade. (Maluf, 2009, p. 67).

Diante disso, verifica-se então que o lúdico desde os povos primitivos e no processo histórico-cultural é um recurso para a construção da identidade de cada ser humano, pois o brincar é a fase da infância, do imaginário, do comportamento

espontâneo. Sendo assim auxilia para o desenvolvimento integral da criança, onde ela possa criar e inventar o mundo a sua volta.

O Lúdico No Currículo Da Educação Infantil

A educação infantil divide-se em várias etapas, de acordo com a faixa etária da criança. O lúdico precisa estar presente em todas as etapas, pois ele é o elo entre o professor e o mundo da criança. Só conhece as reações de uma criança através das atividades lúdicas, pois participando das brincadeiras a criança deixa o seu mundo real fluir, e a partir dessa fluência o professor começa a conhecer a criança. Esse é o motivo que se diz que o lúdico é o norte do professor de educação infantil, já que desse modo às crianças se conhecem e se expressam melhor, adquirindo conhecimentos, conhecendo limites de maneira prazerosa.

Portanto ao abordar o currículo na pré-escola o educador precisa ter bastante claro o que contempla a educação de crianças de 4 a 5 anos. Nos primeiros anos de vida a criança encontra-se no processo de construção de seus esquemas mentais superiores, o que convém dizer a dificuldade que a criança tem para estabelecer situações problemas complexa ou abstratas. É por isso, que a brincadeira de maneira lúdica entra em ação, pois favorece de forma concreta que a criança compreenda as experiências educativas e consiga resolvê-las sem sofrimento ou insegurança. Para Andrade (2006):

Até os seis anos de idade, a criança constrói estruturas genéricas relacionadas ao conhecimento especializado, tais como a operação mental classificatória que mais tarde torna-se uma estrutura de base para a compreensão da matemática, do português e de ciências, por exemplo. A criança brinca de descobrir relações que estruturam o modo de pensar e agir pela linguagem e pela lógica, no tempo e no espaço, em um campo social, no contexto de relações socioafetivas. Assim, se propõe que, no trabalho com a criança pequena se priorize as estruturas de pensamento e ação relacionadas à linguagem, à lógica, ao espaço e ao tempo, a psicomotricidade e ao sócio afetivo. (Andrade, 2006, p. 27).

As afirmações anunciadas por Andrade mostram que na primeira infância a criança tem o momento único de seu desenvolvimento e aprendizagem, pois é a partir desse momento que ela vai interagir com um mundo diferente daquele mundo familiar. Portanto a instituição de educação infantil ganha uma responsabilidade ainda maior, pois constitui um espaço educativo fundamental para crianças, uma vez, que hoje a criança fica cerca de 4 horas mínimas na escola diariamente.

A pré-escola por atender crianças de 4 a 5 anos que se encontram ainda estabelecendo suas primeiras impressões de mundo precisa garantir uma proposta curricular que estimule as múltiplas linguagens da criança e assim contribuir para o desenvolvimento pleno da criança. Para que isso aconteça reconhecer a brincadeira como uma das primeiras linguagens da criança constitui-se como ponto essencial para que seja construída uma proposta curricular que atenda de fato as necessidades da criança.

A própria Kishimoto (2004) aborda essa ideia quando afirma:

Existe uma relação entre o jogo, à criança pré-escolar e a educação. Prevalece a ideia de que o jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil. Quer se trate do jogo tradicional infantil, reduto da livre iniciativa da criança, marcado pela transmissão oral, ou o jogo educativo, que introduz conteúdos escolares e habilidades a serem adquiridas por meio da ação lúdica. O jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, à infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração. (Kishimoto, 2004, P.11)

Entretanto mesmo que existem várias formas e finalidades do brincar infantil, às vezes a escola acaba usando apenas umas das opções ao invés de interdisciplinar o lúdico, o brincar e a brincadeira. A forma comumente usada é o brincar para ensinar conteúdos e não o contrário, ou seja, usar o brincar como conteúdo em si que por si próprio já mostra o que a criança sabe ou precisa saber.

A criança nessa na faixa etária de 4 e 5 anos necessita que o professor apresente diversas estratégias metodológicas para ensinar determinado conceito e ao introduzir o brincar como currículo interdisciplinar a damos, a direção necessária para seu desenvolvimento. Neste sentido o brincar revela-se como um mediador entre a criança e o objeto de conhecimento. Logo, o brincar apresenta-se como zona de desenvolvimento proximal, pois em seu papel mediador contribui para que a criança consiga alcançar um nível de desenvolvimento superior. Vygotsky (1984):

O lúdico é o processo de desenvolvimento infantil. O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. Na brincadeira a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade; além do seu comportamento diário: no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, O brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento, sobre forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (Vygotsky, 1984, p. 117).

As transformações internas no desenvolvimento da criança na pré-escola

surtem com auxílio do brinquedo. O brincar é considerado como atividade própria da infância que ajuda a criança internaliza conceitos simbólicos apropriando se deles com segurança.

Ao reconhecer o currículo como elemento que configura uma prática educativo, sua construção torna-se uma produção que requer cautela por todos os envolvidos. Porque tudo que nele estiver descrito guiará as ações pedagógicas dos professores. Assim, o professor também faz o currículo na prática traduz seu olhar educativo. Sendo assim, o professor não pode aceitar receitas de currículos prontos ou pensar em uma proposta curricular que fuja do seu foco central que é a criança pequena e seu direito a uma educação que contemple sua infância.

Ao se pensar na estreita relação entre a proposta curricular da pré-escola e a infância caminha-se novamente para a ideia do brincar como facilitador da aprendizagem pela criança. Como a criança e o ato de brincar estão associados, este ato torna-se elemento crucial nas reflexões dos educadores durante a criação de uma proposta curricular que entenda a necessidade da criança em conhecer o universo que a rodeia.

Para que uma instituição de educação infantil se torne um espaço pleno de significados e aprendizagens é preciso não esquecer que é na interação com o outro e com o mundo que se edifica o conhecimento e se compreende a realidade. Este sentido, o currículo não pode ser vivido como uma listagem de objetivos e conteúdos a serem alcançados. O currículo é algo vivo e dinâmico e requer um olhar sensível ao espaço e ao tempo em que ele se efetiva. (Souza et al, 2008, p 45).

A proposta curricular então deve reconhecer que a ação de brincar e o interesse da criança evoluem conforme sua faixa etária desencadeando com esse crescimento o avanço no desenvolvimento socioafetivo, cultural, cognitivo e psicológico da criança.

Através do brincar, a criança aprende, exercita suas habilidades, percebe coisas novas, repete sem parar o que gosta, explora o que a de novo ao seu redor. Estudos mostram que crianças que brincam bastante serão adultas mais ajustadas e preparadas para a vida.

Brincar é um fenômeno. Uma criança consegue brincar ainda que não possua brinquedos. Entretanto, as crianças precisam de tempo, espaço, companhia. Porque quanto mais as crianças veem, ouvem ou experimentam mais aprendem e assimilam. Quanto mais elementos reais os professores exporem as crianças durante suas experiências, mais considerável e produtiva será a atividade imaginativa da criança.

A escola pode e deve reunir todos esses fatores e o papel do educador nesse processo é fundamental.

A organização do currículo nas instituições não pode ter apenas caráter instrumental e didático, devendo os professores terem consciência, em sua prática educativa, que a construção de conhecimentos na criança se processa de maneira integrada e global. O que exige que o currículo na pré-escola seja dinâmico podendo ser repensado e modificado sempre que as ações nele pensada não atinja de fato o desenvolvimento da criança atendida na instituição.

Nessa perspectiva, o currículo da pré-escola é um guia de orientação que deverá servir de base para discussões entre profissionais de um mesmo sistema de ensino ou no interior da instituição, na elaboração de projetos educativos e diversos como o brincar na pré-escola. Então o conjunto de trabalhos nas instituições deve atender a criança no brincar, pois ele favorece a construção de habilidades da criança.

É necessário que a criança brinque para expressar suas fantasias, seus desejos, e experiências, pois é brincando que ela destrói o que o incomoda, se sociabiliza, cresce, estabelece capacidade de raciocínio e aprimora sua autoestima.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vista a estimular certos tipos de aprendizagem surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transpor para o campo do ensino aprendizagem, condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivada (Kishimoto 1999, p. 36 e 37).

Assim, o brincar educa. O que implica a pré-escola interessar-se pelo que diz respeito ao que a criança sente, o que pensa, o que gosta, o que sabe sobre si e sobre o mundo.

Ao utilizar a brincadeira como instrumento de aprendizagem na proposta curricular, estamos promovendo uma forma prazerosa de aprender. Sendo assim, o brincar estimula o desenvolvimento da criança e contribui para a construção da sua subjetividade. Porém para que isso aconteça ao construir a proposta curricular da educação infantil inclusive o da pré-escola, os educadores necessitam entender que sem o brincar o pedagógico fica incompleto, pois ficará mais difícil a sua comunicação com a criança.

Quando a criança chega à escola, traz consigo um elencado de conhecimento

oriundo da própria atividade que ela exerce no seu dia a dia. O grande problema é que a escola não aproveita esses conhecimentos, criando um abismo entre os conhecimentos vividos por ela na escola e seus conhecimentos. Nesse caso a escola agindo dessa forma estará comprometendo a espontaneidade e criatividade, deixando a criança inibida na sala de aula, não deixando fluir sua imaginação criativa e sua emoção.

O ato de brincar é algo bem natural na vida da criança, e por não ser uma ação sistematizada e estruturada e sim espontânea acaba se tornando expressão de vida da criança. Rizzi e Haydt (1987, p. 14) afirmam que: “o brincar corresponde a um impulso da criança, e este sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois, o ser humano apresenta uma tendência lúdica”.

Nesse contexto o professor precisa ficar atento para perceber que esse impulso faz bem à criança, ou seja, é aí que ela vai descobrir quais as brincadeiras que ela mais gosta e assim estará desenvolvendo a aprendizagem de modo prazeroso. O brincar é algo muito importante para a criança. Brincar traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento cognitivo e afetivo, além de aprimorar suas habilidades motoras. É preciso entender que o lúdico nem sempre é prazeroso e livre, vai depender de como ele será desenvolvido.

Segundo Vygotsky (1989) o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, portanto os professores precisam aproveitar o mesmo como facilitador da aprendizagem. Os jogos e brincadeiras despertam nas crianças o gosto pela vida. O lúdico deixa a criança feliz, com vontade de aprender e se ele não for bem executado pode causar um dano muito grande à criança, ocasionando até mesmo o fracasso na aprendizagem.

A Importância Do Lúdico Para O Desempenho Do Educador

É sabido que a educação transforma o ser humano, na construção do conhecimento com bases sólidas, no desenvolvimento das habilidades com a afetividade que a criança apresenta diante do objeto desconhecido, não se intimida diante do novo, e o novo tem que se moldar ao que ela já conhece, apenas o modifica, às vezes dá um nome diferente e muda a sua função diante do seu pensar. Então, ficam as indagações: Por que a brincadeira não é vista como coisa séria pelos professores e os pais? Por que “o educador faz a divisão no

seu fazer pedagógico “hora de ensinar” e a “hora de brincar”? Por que não usar as brincadeiras para ensinar?”.

Neste sentido, o educador deve estar atento as constantes informações dos benefícios e da seriedade desta prática, para que o processo de aplicação das atividades lúdicas desenvolvidas tenha eficácia, que haja uma análise na práxis pedagógica das escolas que atendem crianças da Educação Infantil.

Quando a criança apresenta certas dificuldades na aprendizagem, é preciso saber exatamente o que pode ser feito, sem que a criança perceba, é nessa hora que o professor deve estar atento, e saber como lidar com as novas propostas que possam transformar os maus tratos, as más relações familiares que podem afetar o seu aprendizado e seu desenvolvimento na escola. O lúdico nesse caso é o instrumento ideal para o desempenho do professor, pois o brincar ameniza qualquer que seja o mal, nesse caso é importante que o professor tenha consciência de que a criança traz consigo a bagagem natural e cultural do seu ambiente familiar e traz também arraigada no íntimo do ser as referências afetivas e não afetivas, sendo que as não afetivas exercem maiores influências sobre a criança. Para o aprendizado, o social é importante, quando o ambiente social influencia no desenvolvimento da criança, tão quantitativo como qualitativo, dependendo do apoio que recebe da família.

Nesse contexto do uso do lúdico a brincadeira, seja ela qual for, tem uma importância muito grande na infância, que não entende muito da psicologia da criança, pode até achar que na escola a criança está só brincando, esse tipo de aprendizado é muitas das vezes visto pelos pais como entretenimento e lazer, mas é uma ótima oportunidade para o desenvolvimento das habilidades, atitudes, respeito às regras impostas pelos jogos e o amadurecimento tornando-as responsáveis. Quando as atividades lúdicas são aliadas ao processo de ensino aprendizagem torna-se de grande valia para o desenvolvimento do aluno, para exemplificar, tem o jogo que desperta interesse no aluno. Os jogos não são apenas divertimento, é meio de desenvolvimento intelectual, organiza o equilíbrio, desenvolve a inteligência, a linguagem, a autoestima, ajuda na construção de identidade.

O jogo desperta na criança emoções fortes boas e más, mas o professor tem o potencial de canalizar as emoções boas para o aprendizado e ensiná-la a

desprezar as más, através de estímulos de melhorar cada vez mais. Através dos jogos o professor já pode ensiná-la a compartilhar com os outros, na formação de grupos, onde geram direitos e deveres, ensinando a conviver e participar com outras crianças. Por conta disso, o professor deve estimular que o aluno seja crítico, pensante e criativo, características essas que só podem ser alcançadas por meio da ludicidade.

Com as atividades lúdicas, as crianças têm mais facilidade de entender o conteúdo, forma nova ideias, estabelece relações lógicas, facilita a socialização e a integração, além dessas facilidades elas proporcionam as relações simbólicas e produções culturais. O lúdico como instrumento facilitador da aprendizagem, ainda possui outras propriedades, que elas precisam de um ambiente que proporcione a criança a espontaneidade e o prazer, essas propriedades dependem exclusivas do planejamento que o professor faz para ministrar suas aulas.

As atividades lúdicas, algumas são como peças-chave, pois a partir delas, o professor pode dar início ao seu trabalho do desenvolvimento da aprendizagem, buscando descobrir em cada criança o conhecimento proximal que ela traz de casa, daí introduzir novos conceitos aumentando assim o vocabulário da criança. O jogo também é um grande aliado na construção do conhecimento, que além de alfabetizar, ensinar respeitar regras, esperar a sua vez de jogar, conviver em grupos, aceitação de hierarquias, desenvolve a comunicação, o cognitivo e físico-motor.

O professor deve ter a responsabilidade de enxergar o jogo não apenas como uma simples diversão, pois segundo o pensamento de Piaget (1978) os jogos não são apenas para fins de entretenimento, também contribuem para o desenvolvimento intelectual, físico e mental dos indivíduos, fazendo com que os mesmos assimilem o que percebem da realidade, e ainda adverte o professor que deve sim ter o cuidado em diferenciar uma atividade lúdica de uma atividade recreativa com as crianças.

Ainda na visão de Piaget, os jogos apresentam três aspectos importantes para o desenvolvimento do ser humano: o exercício, simbologia e regras. Nos exercícios a criança que tem muita energia para gastar se sente realizada, satisfeita, porque ela precisa de movimento, a simbologia serve como estimulador, como por exemplo, a bola de futebol, qual criança fica passiva tendo uma bola

por perto? E a terceira, é o espaço disponível para exercitar tanto o exercício como a simbologia, ou em outras palavras o campo de futebol. Como o professor é o protagonista desse desempenho, ou melhor, facilitador para promover o desenvolvimento de habilidade de aprender por meio da atividade lúdica.

A Importância Do Lúdico Para A Aprendizagem Do Educando

O professor de educação infantil deve estar preparado para o impacto que vai sofrer no momento em que entrar na sala de aula e se depara com o número elevado de alunos com dificuldades de aprendizagens. Para tentar mudar isso o professor deve ter uma prática pedagógica dinâmica e provocadora para motivar os alunos a aprenderem de modo significativo e com prazer. Mas, só com o lúdico é que esse professor pode ter sucesso, ele sendo o mediador das atividades lúdicas que estimulem esses alunos.

O professor deve ser perspicaz na escolha das brincadeiras, selecionando aquelas que identifiquem mais como perfil das crianças, que desenvolva suas habilidades, que desperte as descobertas, as invenções e a experimentação. A criança tem que aprender com prazer, ludicidade é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Através do lúdico ela se torna um ser social, aprende se relacionar com os coleguinhas, formando novos amigos, aprende a contar histórias, ouvir histórias, desenhar, compartilhar e o mais incrível que o lúdico proporciona é que a criança através das brincadeiras ela faz uma ponte entre o real e o imaginário e é esse fenômeno que os educadores atribuem ao lúdico todo aprendizado das crianças na educação infantil.

Contudo, o professor deve repensar sua prática pedagógica, procurando sempre inserir atitudes que o conduzisse a entender melhor o mundo da criança, esse mundo imaginário que reflete a sua vivência, e que algum modo deve ter o compromisso de transformar a educação por meio da interação com os alunos.

Na educação infantil, o objetivo do lúdico é oportunizar ao professor a compreensão dos significados e da importância das atividades lúdicas na educação infantil, objetivando sua ação dos projetos que elaborará, com relação ao desenvolvimento da aprendizagem infantil. Nada pode macular a criança na sua caminhada para o aprendizado, pensando na educação infantil é que vários

autores defendem o lúdico na educação infantil, a criança deve aprender com alegria, feliz, com todos os direitos que lhe cabe, e não deixar que o pensamento retrógrado de que o lúdico é apenas passa tempo, que brincar faz parte da vida infantil.

Uma criança só aprende, quando ela é feliz na escola, ela deve gostar de ir para escola, quando a criança inventa qualquer objeção para não ir à escola é porque algo está errado, ela não está inserida no grupo e o professor deve ser o mediador e o facilitador para inserir essa criança no mundo do lúdico. É fundamental a importância da utilização das brincadeiras e dos jogos no processo de aprendizagem da educação infantil, pois nessa fase os conteúdos podem ser ensinados através de atividades lúdicas. O lúdico com a metodologia própria para a atividade própria possibilita o desenvolvimento infantil para uma vida prazerosa, estimula a vida social e o desenvolvimento construtivo e global, dando uma visão do mundo real.

A educação lúdica é o carro forte do aprendizado da educação infantil, ela contribui para melhorar o ensino, seja na qualificação para formar o senso crítico, tendo os valores com o eixo principal para melhorar o relacionamento das pessoas. Para que o lúdico se equipare a educação, é preciso que os dois tenham a mesma importância no processo de ensinar e aprender. É importante que o educador tenha consciência e saiba que os brinquedos sempre fizeram parte da vida da criança, pois estão presente na vida do ser humano desde o princípio da humanidade.

É muito importante aprender com alegria, com vontade. Para Sneyders (1996) “Educar é ir em direção à alegria”. O lúdico faz com que a criança aprenda com alegria, de modo que o aprendizado esteja acontecendo através das brincadeiras. Almeida (1995) relata que:

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com pensamentos coletivos. [...] (Almeida, 1995, p. 11).

Diante desse comentário que o autor faz, verifica-se a importância da utilização das brincadeiras e jogos nas propostas pedagógicas. Como já foi escrito

em folhas anteriores, os conteúdos podem ser ensinados através das brincadeiras.

Segundo Vygotsky e Jean Piaget em suas teorias abordam a importância do lúdico no desenvolvimento infantil e na educação além de contribuir para a formação dos professores para que eles possam redefinir valores para melhorar a relação com as crianças. Qual é a criança que não gosta de brincar? Caso contrário, só se ela estiver doente. A participação nas brincadeiras tem que ser espontânea, lúdica, voluntária.

Para Piaget, o jogo e as brincadeiras têm as mesmas funções, quando inseridas como lúdicas, que irão auxiliar na aprendizagem. Para a criança brincar é viver, é dar estímulos para a aprendizagem da criança. Tem criança que não está acostumada a brincar, que as vezes fica aborrecida, quando é abordada para participar de brincadeiras. Essa criança no convívio familiar, ela já é tratada como um pequeno adulto, ela assume certas responsabilidades que não condiz com sua idade, são crianças tristes, irritadas, com um olhar triste, parece pedir socorro. Esses casos acontecem geralmente em famílias de baixa renda e com muitos filhos e a mãe precisa sair para trabalhar, então quem fica responsável pela prole da mãe é a criança. Confirmando o que foi dito acima destaca Chateau (1987, p.14), que diz; “Uma criança que não sabe brincar, é uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. O brincar é fundamental, para o desenvolvimento do equilíbrio emocional, a afetividade, a criatividade, a capacidade de raciocínio e entende com mais facilidade o mundo que o rodeia.

Nesse sentido Rosamilha (1997) alerta:

A criança é antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esses artifícios, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (Rosamilha, 1997, p.77).

A criança que brinca, tem facilidades para resolver os problemas que possam aparecer. Brincar é vida! Vale ressaltar, que no mundo atual, ou seja, no mundo capitalista, a criança está perdendo o seu mundo infantil, com os brinquedos fabricados, tirando o poder de criação da criança. Para tanto, o professor deve estar sempre buscando novas maneiras de ensinar através do lúdico, para

que não se torne cansativo e permita uma educação de qualidade, atendendo as necessidades e interesses da criança.

É importante, que o educador transforme o brincar num trabalho pedagógico, tornando alegre, afetivo, receptível e acolhedor, agindo de forma que ele possa entrar no mundo da criança. O professor deve assumir o papel de mediador desse aprendizado, pois como é um aprendizado diferenciado para a sociedade, que ainda cultiva o método tradicional, cabe o professor defender a ludicidade. Portanto, entende-se que educar, tendo o lúdico como instrumento de aprendizagem, não é só jogar conteúdos que não despertem o interesse da criança. Educar é acima de tudo, um ato de amor, de consciência, que seja planejado, a inserção dessa criança no mundo social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se dizer que o lúdico é uma importante ferramenta na educação infantil e que este deve ser utilizado a fim de que o processo ensino aprendizagem torne-se mais prazeroso, dinâmico e significativo, no qual as crianças tenham alegria em aprender e façam desse momento algo especial e único.

Ao fazer uma reflexão sobre o presente trabalho, verifica-se que a mesma nos remete ao seguinte entendimento: O lúdico é essencial para o desenvolvimento das crianças, em todos os aspectos, pois as atividades lúdicas são consideradas como um espaço positivo à promoção do aprender, sendo mais atraentes para as crianças. Sabe-se então que a infância é uma das fases na qual a criança está começando a desenvolver suas habilidades e potencialidades. Sendo assim, torna-se indispensável proporcionar-lhes momentos prazerosos e educativos, envolvendo brincadeiras, jogos, brinquedos, contação de histórias, faz-de-conta, fazendo com que ela se sinta livre para que possa usar a imaginação, ressaltando que as crianças que participam dos momentos lúdicos desenvolvem-se de maneira mais espontânea e ativa perante a sociedade na qual estão inseridas. Sendo assim, trabalhar com o lúdico é importante na construção do conhecimento na Educação Infantil, uma vez que auxilia no desenvolvimento da imaginação, do raciocínio, da criatividade. Da mesma forma, na construção do sistema de representação,

envolvendo a aquisição da leitura e escrita, visando à formação dos aspectos motor, cognitivo, físico e psicológicos das crianças.

Diante de tais informações espera-se que este estudo possa ajudar os profissionais que atuam na educação infantil a entender como se dá o processo de desenvolvimento da criança através da ação lúdica. E que os profissionais repensem sua prática pedagógica em relação ao lúdico, objetivando que a criança se desenvolva e aprenda de forma agradável e prazerosa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicas.** São Paulo: Loyola, 1995.

ANDRADE, G. **Jogos para Estimulação das Múltiplas inteligências.** São Paulo. 2004.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília, MEC/SEF, V1. 1998.

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº. 9394/196.** Brasília: Senado Federal, 1996.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança.** São Paulo: Summus, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis - O jogo, a Criança e a Educação.** Petrópolis, RJ: Vozes. 1999.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2004.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz - **Brincar Prazer e Aprendizado.** Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes 2009.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina C. **Atividades lúdicas na educação da criança.** Ática. São Paulo, 1987.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos (org.) **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico.** 2 ed. Rio de Janeiro. Vozes, 2011.

SNEYDERS, Georges. **Alunos Felizes.** São Paulo; Paz e Terra, 1996.

SOUZA, Edison Roberto. **O lúdico como possibilidade de inclusão no Ensino Fundamental.** Revista Motrivivência, v. .8, n. 9, 2008.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem.** Trad. Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____ **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.