



## Aprender com o Lúdico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

### Learning Through Play in the Early Years of Elementary Education

**Mirian Sarturi**

*Especialista em Atendimento Educacional Especializado (São Luís), Especialização em Orientação Educacional (São Luís), Especialista em Psicopedagogia Institucional e Clínica (Faveni). Licenciatura em Pedagogia ( Anhanguera). Licenciatura em Matemática ( URI). Segunda Licenciatura em Educação Inclusiva( Ipemig). Professora dos Anos Iniciais na rede municipal de Ijuí*

**Graciela Machado**

*Especialista em Educação infantil e Anos Iniciais (Uniasselvi), Licenciada em Pedagogia (Unopar), professora de anos iniciais na rede municipal de Ijuí*

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo principal analisar a importância do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Especificamente, busca compreender como esta relação influencia também na formação afetiva e cognitiva do aluno, onde o mesmo desenvolve suas habilidades brincando, tornando o espaço escolar atrativo. Como procedimento metodológico, foi realizada uma pesquisa descritiva qualitativa de cunho bibliográfico sobre o tema proposto, em publicações sobre o assunto nos mais diferentes formatos. Conclui-se ao final do trabalho que cabe ao professor proporcionar uma aprendizagem interativa e prazerosa, utilizando todos os recursos necessários, inovando em suas práticas pedagógicas para prender a atenção do aluno.

**Palavras-chave:** ludicidade; desenvolvimento; ensino; aprendizagem.

**Abstract:** The main objective of this study is to analyze the importance of play in the teaching-learning process in the early years of elementary school. Specifically, it seeks to understand how this relationship also influences the affective and cognitive development of students, where they develop their skills through play, making the school environment attractive. As a methodological procedure, qualitative descriptive research of a bibliographic nature was carried out on the proposed theme, in publications on the subject in the most different formats. At the end of the study, it is concluded that it is up to the teacher to provide interactive and enjoyable learning, using all the necessary resources, innovating in their pedagogical practices to capture the student's attention.

**Keywords:** playfulness; development; teaching; learning.

## INTRODUÇÃO

A aprendizagem lúdica desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental. Por meio de jogos, brincadeiras e atividades interativas, as crianças são estimuladas a explorar conceitos de maneira mais envolvente e significativa. No entanto, apesar dos benefícios comprovados dessa abordagem, sua implementação ainda enfrenta desafios, como a resistência de alguns educadores, a falta de recursos e a estrutura rígida dos currículos escolares.

Diante desse cenário, este estudo tem como objetivo analisar a importância da ludicidade no ensino fundamental e demonstrar como sua aplicação pode contribuir para um aprendizado mais eficaz. Para isso, serão explorados os impactos positivos da aprendizagem lúdica no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, além de apresentar estratégias e metodologias eficazes para incorporar brincadeiras e jogos no ambiente escolar e examinar os desafios que dificultam sua adoção, propondo soluções para superá-los.

A metodologia utilizada neste estudo será a revisão de literatura, baseada na análise de estudos acadêmicos, artigos científicos e relatos de experiências sobre a aplicação da aprendizagem lúdica na educação infantil. Esse levantamento teórico permitirá compreender os fundamentos dessa abordagem e avaliar sua relevância para o ensino.

Ao final deste trabalho, espera-se demonstrar que o lúdico não é apenas uma ferramenta complementar, mas sim um elemento essencial na construção do conhecimento das crianças. A implementação eficaz de estratégias lúdicas pode tornar a aprendizagem mais prazerosa, estimulando o desenvolvimento de habilidades fundamentais e promovendo um ambiente escolar mais dinâmico e participativo. Assim, este estudo pretende contribuir para a valorização do lúdico na educação e incentivar educadores a adotarem essa prática como um componente central do ensino nos anos iniciais.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### Ludicidade

Ludicidade como metodologia significa respeitar a interpretação da criança sobre o mundo que a rodeia. Através das atividades lúdicas que a criança usa sua criatividade, sua curiosidade de maneira natural e ampla, fazendo com que a educação aconteça de forma emancipadora, afetiva e plural.

O lúdico é uma temática que vem ganhando grande destaque no cenário atual da Educação Infantil. O brincar faz parte do cotidiano da criança e através dele, ela se desenvolve plenamente, cresce como ser social e aprende a criar, seguir e respeitar regras de convívio social.

O Referencial Curricular Nacional (1998) afirma que a criança para crescer com prazer e alegria precisa brincar, precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo. Diante disso, certificamos que a brincadeira é para a criança um exercício de preparação para a vida.

Entendemos que a criança normalmente, corre, brinca, grita e ri, adentrando na sua ludicidade de forma natural. Através do lúdico, que a criança aprende e se desenvolve, interagindo com o meio físico e social. Usando sua imaginação e fantasia,

Analisando o ponto de vista de Piaget (1975) e Vygotsky (1989), a ludicidade tem um grande papel no desenvolvimento cognitivo e social da criança. Para

esses estudiosos, as conexões entre o desenvolvimento infantil e a aprendizagem, resgatam a relevância dos jogos e brincadeiras na formação da inteligência.

Piaget (1975) ressalta que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. Diante de tal afirmação, entende-se a importância do universo lúdico na infância, pois através dele, a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor.

Para compreender a visão piagetiana do brincar, em particular o brincar na faixa etária de 0 a 5 anos, é indispensável considerar os estágios de desenvolvimento que foram determinados por Piaget. Na visão do autor, existem 4 estágios de formação cognitiva, sendo os dois primeiros, os que de fato, interessam para a Educação Infantil. São eles: o sensório-motor (do nascimento aos 2 anos) e o pré-operacional (de 2 a 7 anos).

No estágio sensório-motor, a criança não possui a capacidade simbólica, ou seja, “não apresenta pensamento nem afetividade ligados a representações, que permitam evocar pessoas ou objetos na ausência deles” (Piaget e Inbieder, 1986, p. 11 *apud* Palangana, 2015).

Já no segundo estágio, o pré-operacional, a criança já desenvolveu a capacidade simbólica, portanto é capaz de identificar os símbolos em suas variadas formas, atingindo certo grau de independência em relação aos estímulos captados pelos sentidos.

Outro grande pensador que contribuiu com sua teoria sobre o tema lúdico foi Vygotsky, ao longo de sua obra, reforça o sentimento de valorização da brincadeira e do brinquedo como ferramentas importantes para o desempenho da formação psíquico da criança, sobretudo no aspecto sociocultural que tão intensamente transpõe as suas obras.

De acordo com Vygotsky (1989), “é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir em uma esfera cognitiva”. No ponto de vista deste estudioso, a criança reage de maneira mais evoluída em uma atividade lúdica do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Vygotsky (1989), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito é um ser interativo.

Enquanto Vygotsky fala do faz de conta, Piaget fala do jogo simbólico. Piaget (1975) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Já Vygotsky (1989) ressalta que as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Podemos perceber que cada autor tem sua própria visão sobre a contribuição do brincar para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Piaget, com seu enfoque no desenvolvimento da estrutura cognitiva e Vygotsky (1989), com seu enfoque sociocultural.

De acordo com Vygotsky (1989) é relevante o ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois através da brincadeira, do jogo é que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Brincar faz parte da infância, e através deste exercício possibilita um repertório de desenvolvimento. A Ludicidade oferece benefícios para o desenvolvimento da criança, a vontade dela em aprender aumenta, pois ela se sente mais estimulada em aprender o que lhe está sendo ensinado, promovendo e efetivando um processo de ensino-aprendizagem mais significativo.

Quando se fala em brincar, não quer dizer apenas em deixar a criança livre e enchê-la de brinquedos para que ela faça o que quiser. O ato de brincar como prática pedagógica é um importante instrumento para a formação da personalidade e aquisição de conhecimentos.

A criança coloca em ação seu sentimento e emoção. É através das brincadeiras que ela descobre a si mesma e ao outro, ajuda a promover o completo desenvolvimento cognitivo, motor e da psicomotricidade da criança. Além de ser um elemento significativo e indispensável para que os pequenos possam aprender com prazer, proporcionando a possibilidade de construir a sua imaginação e, progressivamente, aprender a distinguir o real do imaginário.

A criança vê a brincadeira como um meio de vida e, de acordo com Santos (1999), esta afirmativa se confirma, pois, a história do mundo mostra que as crianças sempre brincaram. A criança brinca porque gosta de brincar e as brincadeiras podem ser usadas com prazer por algumas crianças e ainda servem para controlar as angústias e extravasar a agressividade.

Ao aplicar atividades lúdicas em sala de aula, o professor proporciona aos alunos desafios, que podem ser fundamentais para o desenvolvimento físico e mental, vencendo suas dificuldades e medos, favorecendo a socialização, assimilação de valores e exploração de habilidades.

Os benefícios da ludicidade devem ser continuamente difundidos, visto que dúvidas sobre a importância do método ainda é bastante comum. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande valia no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância. O lúdico é parte integrante do mundo infantil, a criança expressa suas angústias, dificuldades, que por meio das palavras seria difícil.

## **Ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**

Para se atingir um resultado satisfatório com relação ao processo de aprendizagem utilizando a ludicidade, devemos levar em consideração a atual contextualização na qual a escola está inserida, desempenhando papel fundamental no desenvolvimento intelectual de cada aluno, para que a partir daí possamos analisar a forma mais concreta e eficiente para estimulá-lo a desenvolver esse instrumento de aprendizagem, através de reflexões que nos levem a descobrir meios eficientes para tal ação.

Pensando dessa forma, na atualidade, a formação de professores representa uma grande preocupação para os profissionais da educação, diretamente relacionados a ela, não só aqueles ofertados nos cursos de licenciatura, como também nos ofertados na capacitação continuada daqueles que se encontram em pleno exercício. Todavia, esta preocupação não é característica apenas da atualidade.

Placco e Silva (2005, p. 25) ressalta o quanto esta discussão é, ao mesmo tempo, atual e antiga:

A discussão sobre a formação docente é antiga e ao mesmo tempo, atual: antiga, pois em toda a nossa história da educação tem sido questionada a maneira como são formados nossos professores; atual, porque nos últimos anos, a formação do professor tem se apresentado como ponto nodal das reflexões sobre qualidade do ensino, evasão e reprovação, atual ainda, por seu significado de ampliação do universo cultural e científico daquele que ensina das necessidades e exigências culturais e tecnológicas da sociedade.

Então, no período de observação que são realizados pelos profissionais, nas séries iniciais, podemos perceber uma grande dificuldade em relação à indisciplina dos alunos, impossibilitando a prática da ludicidade no meio destes. Diante dessa realidade, percebemos que se torna, muitas vezes, impossível de desenvolver um trabalho satisfatório dessa natureza, por parte dos professores, restringindo estes apenas às atividades desenvolvidas em salas de aula.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e Anos Iniciais “Os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica” (Brasil, 1998, p. 27).

As atividades lúdicas geram uma maior participação e interação, envolvendo de forma prazerosa e incentivando aos alunos adquirirem conhecimentos, os quais proporcionam uma aprendizagem de qualidade. O caráter de integração contida nas atividades lúdicas permite o desenvolvimento de conhecimentos com ações práticas, pois a motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, como para seu desenvolvimento.

Já o psicanalista Winnicott afirma que, no brincar, a criança manipula fenômenos externos a serviços do sonho e veste esses fenômenos escolhidos com significados e sentimentos oníricos. Ele ainda reitera a importância do brincar na formação do ser humano e do seu caráter único, assim como no desenvolvimento da criatividade e ainda afirma, quando diz: “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu” (Winnicott, 1975, p. 80).

Os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do homem, pois atos como caçar, relacionar-se com a natureza, dominar a fala, inventar a roda, fazer o fogo surgiram de jogos e brincadeiras que fazem parte da relação humana.

Ainda hoje as crianças possuem uma habilidade interessante, desenvolvendo o sentimento de segurança em relação às suas próprias capacidades, interagindo num trabalho de equipe, e para isso é necessário que o professor seja sensível aos movimentos das crianças e que estejam em sintonia com elas, conhecendo a realidade em que vivem.

“Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobranças ou medo, mas sim com prazer” (Piaget, 1975, p. 15).

Segundo Piaget, o brincar desenvolve nas crianças habilidades de forma espontânea. Ele é uma realidade cotidiana na vida das crianças e para que elas brinquem suficientemente, se faz necessário que não sejam impedidas de exercitar sua imaginação. Esta imaginação é um instrumento que permite relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece.

Alguns teóricos comparam a vida a um grande game, um jogo que nos exige muitas coisas, mas temos apenas uma vida, diferentes dos games que dão muitas vidas e chances aos jogadores, e até neles o tempo acaba. Até hoje as crianças ainda brincam de pegar, de cinco-Marias, de amarelinha, de ovo podre, de esconder e outras brincadeiras que já divertiam nossos avós.

Muitos estudiosos acreditam que as brincadeiras do passado desenvolveram mais a criatividade, a coordenação motora, o raciocínio, a solidariedade e os conceitos de cooperação. Isso porque, no passado, como não existiam tantos brinquedos, as brincadeiras com objetos não reais exigiam mais imaginação.

Mesmo assim, não concordamos com essas ideias retrógradas. Acreditamos que hoje se brinca menos na rua e nos pátios, brinca-se mais em pequenos grupos, e que os jogos eletrônicos disponíveis nos deixam corporalmente estáticos. Somos fruto do nosso tempo e de nossa cultura, não podemos nos comparar a culturas e povos diferentes e não temos como comprovar que as crianças do passado eram mais criativas porque brincam menos com objetos concretos. Também não podemos dizer que a motricidade daquelas crianças era mais desenvolvida, pois hoje observamos crianças de três anos deslizar seus dedos em controles remotos e joysticks.

Brincar é uma atividade lúdica e criativa do brinquedo, onde entra em ação a fantasia. O indivíduo, criança ou adulto, ao brincar, transforma a realidade e essa realidade o transforma, cria personagens e um mundo de ilusão, e coloca-se diante do risco do imprevisto, do suspense. Não há a necessidade de alcançar resultados. A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano, pois até mesmo quando ocorrem brigas, estas contribuem para o crescimento e a aprendizagem, fazendo com a criança aprenda a ceder, abrir mão, a lutar por um ponto de vista, ensinando-a a viver melhor entre colegas.

Um brinquedo só é brinquedo pela ação de brincar. Descobrimos que no brincar a criança aprende a desenvolver sua própria experiência, compreendendo e se relacionando de forma espontânea.

Em frente à necessidade de se trabalhar com o lúdico nas séries iniciais observamos que para os alunos, esse processo se tornara mais satisfatório e produtivo, aplicando em sala de aula, jogos e brincadeiras, uma vez que eles assimilaram com mais facilidade e prazer os conteúdos propostos, dando ênfase a um resultado mais qualitativo para esse processo de ensino aprendizagem por parte destes alunos, possibilitando aos mesmos, entre o real e o imaginário, o desenvolvimento na criança e suas potencialidades. A escola deve fornecer conteúdos que envolvam mais o lúdico, para assim suas aulas ficarem mais interessantes, pois isso se tornará possível quando começarmos a trabalhar com as turmas através de algum projeto de intervenção.

São por meio das brincadeiras que as crianças interagem umas com as outras, estando junto a elas, sentindo o gesto, olhando, sentindo o colo dos companheiros. Na verdade, o brinquedo aproxima as pessoas, tornando-as amigas, porque brincar significa sentir-se feliz.

(...) O ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprio, em fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesma ( a criança ) e com os outros (...) ( Winnicott, 1975, p. 63).

Portanto, a criança deve ter liberdade para explorar cada brinquedo, não deve ser interrompida no seu processo de simbolização, pois “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e maravilhada”. E é através dessa ludicidade que a criança reproduz muitas situações vividas no seu cotidiano, usando sua imaginação através do faz de conta, expressivamente por meio de jogos e brincadeiras individual ou coletivamente.

Os jogos são grandes aliados para a construção do conhecimento, pois tem o poder de fazer a criança se integrar totalmente, possibilitando assim uma maior aprendizagem do conteúdo estudado, além disso, é uma forma divertida de aprender, ao mesmo tempo em que proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso. Os jogos devem ser utilizados no dia-a-dia com o propósito de que a criança possa tomar decisões. Agir de maneira transformadora, onde ela mesma refletida, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira.

O jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados (Antunes, 1998, p. 40).

Tanto o jogo quanto a brincadeira estão atrelados ao mundo infantil, pois fornece à criança a possibilidade de construir um relacionamento espontâneo, são

capazes de respeitar o código estabelecido e criar regras da própria atividade. Este “fator mágico” que temos de cultivar em nossos alunos, na verdade é só incentivar o que já existe dentro de cada um deles, pois sem dúvida, toda criança possui em seu íntimo uma fonte de prazer inesgotável para jogar e brincar.

Com isso, percebemos quão importante é a prática dos jogos na sala de aula, aplicando em seu interior, atividades voltadas para o jogo em si, como os bingos e os jogos educativos, observando o desenvolvimento e a interação, a criatividade de forma passiva, utilizada na hora certa e de maneira correta, e ainda proporcionando à criança condições para desenvolver a cooperação e o respeito mútuo, aceitando mais facilmente o fato de ganhar ou perder como algo normal, decorrente do próprio jogo. Cabe ao professor, em sala de aula, estabelecer as condições para desenvolver e facilitar estes tipos de atividades, despertando o espírito de se trabalhar em conjunto, no sentido de terem metas comuns. A criança precisa aprender a vencer, sem ridicularizar uma atividade de compreensão e aceitação, dentro de todas as atividades executadas através dos jogos.

Diante disso tudo, a escola precisa se dar conta que através do lúdico, as crianças têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante na vida do homem, não somente no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade, inclusive na realidade social.

O brinquedo caracteriza-se ainda pela presença do outro. É no brincar que a criança realiza muitas descobertas sobre o mundo que a cerca e sobre si mesma; introduzem nas brincadeiras seus medos, seus sonhos, enfim, ela age como autora daquele mundo onde tudo é possível. A cada brincadeira, a criança exercita sua imaginação e sua criatividade.

O brinquedo sempre foi e sempre será um objeto criado pelo adulto para a criança. Mesmo os brinquedos antigos como a bola, a pipa, desenvolveram as fantasias infantis. Os brinquedos e brincadeiras propõem um mundo imaginário tanto às crianças quanto aos adultos (Benjamin, 1984, p. 42).

Quando se fala em educação lúdica, referimo-nos às brincadeiras, os brinquedos e os jogos no seu contexto escolar que, integrados aos conteúdos, irão desenvolver uma maior aprendizagem, em virtude da forma prazerosa na qual é aplicada, e envolvendo a criança cada vez mais nas atividades realizadas em sala de aula.

O brinquedo e a brincadeira possuem um papel de grande importância no desenvolvimento da criança. Esse papel é, sem dúvida, fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita, permitindo o desenvolvimento, dando iniciativa à sua imaginação, sua criatividade e ao seu interesse. É através do brincar, que desperta na criança o seu mundo, levando-a a descobrir novas formas de aprendizagem. Ao fazermos atividades, construindo brinquedos e desenhos, notamos que as crianças ficam encantadas com os resultados obtidos, além de percebermos a autoestima de cada uma delas.

Dessa forma, nossa sala de aula deve ter espaço para os brinquedos e as brincadeiras, e também para os jogos que acompanham a nossa cultura. Não esquecendo nunca que vivemos o presente e, portanto, as brincadeiras e os jogos devem ser mais incentivados. Senão, corremos o risco de ficarmos falando sozinhos em sala de aula. Até porque vivemos numa sociedade que individualiza conceitos e compartilha espaços e ações. Portanto, ao promovermos essa cultura dos jogos e brincadeiras, podemos auxiliar nossas crianças a compreenderem sua cultura e a si mesmas, ajudando também no relacionamento com os seus.

Em suma, brincar é importante em todas as fases da vida. A maneira como isto acontece difere nas idades e nas épocas, mas o prazer e a necessidade são os mesmos. Necessidade de libertar-se, de fantasiar, de criar e de divertir. Prazer em explorar, extravasar, relacionar-se consigo e com o outro. Essas são apenas algumas contribuições da relação existente entre o humano, o brincar e o criar.

## **METODOLOGIA**

Este trabalho é o resultado de uma pesquisa bibliográfica, pelo fato de ter sido “desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 1991, p. 48). Além desses, somou-se a pesquisa de publicações inerentes ao assunto, de naturezas diversas, tais como artigos de jornais e revistas.

Por essa razão, trata-se de uma metodologia que buscou descrever as teorias e os conceitos publicados em livros e obras congêneres, a partir dos quais foram levantados e discutidos conhecimentos disponíveis na área, identificando, analisando e avaliando sua contribuição para auxiliar e compreender a relação entre o sistema prisional e a obediências aos direitos humanos na busca por um sistema de ressocialização eficiente.

Dessa forma, o presente estudo caracteriza-se por ser do tipo descritivo, propondo-se nele descrever as características de um determinado fenômeno, com seu foco no conhecimento da comunidade, podendo ou não estabelecer relações entre algumas situações de ocorrência. A pesquisa descritiva não pretende se limitar à coleta, ordenamento e análise de dados obtidos; exige do pesquisador uma precisa delimitação de técnicas, métodos, modelos e teorias (Triviños, 1987).

## **ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

A educação lúdica percorreu todas as épocas, povos e contextos de muitos pesquisadores, formando, atualmente uma enorme rede de conhecimentos no campo da educação, da psicologia, da filosofia e nas demais áreas do conhecimento, tendo como objetivo trabalhar todas as situações sociais e culturais sem perder o caráter de prazer e satisfação (Almeida, 2000).

O ato de brincar é um dos direitos à aprendizagem estabelecidos no documento da BNCC, para tanto uma ferramenta de ensino que é comum a todo

aluno e precisa ser respeitada, uma vez que no momento da ludicidade é único e repleto de significados, aprendizagens e representações. Para Vygotsky (1989) há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Para o referido autor, o brinquedo é aquilo que preenche as necessidades da criança e o motiva para a ação.

A criança precisa brincar para poder crescer e interagir. O lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Deve-se observar que brincar com as crianças proporcionando divertimentos sadios é algo inerente ao tratamento para com a fase da infância, colaborando para um crescimento mais voltado à complexidade da formação de um ser mais crítico e criativo.

O prazer de brincar junto com o de aprender leva a criança ao encontro de novas perspectivas para que se continue a tarefa do exercício da aprendizagem. Na educação infantil, o professor deve apresentar propostas de trabalho, que enriqueçam o conhecimento da criança de forma prazerosa.

Entende-se que o termo lúdico envolve os termos jogo e brincar, mas é importante ressaltar que sua capacidade está em tudo o que for executado com prazer. O lúdico deve ser o parceiro do professor, oportunizando ao educando se descobrir, estando sempre bem-disposto e interessado.

Acredita-se que por meio das atividades lúdicas as crianças satisfazem, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade. A ludicidade na Educação Infantil é de suma importância, pois ajuda a criança desenvolver o raciocínio lógico, evoluindo mentalmente, intelectualmente e favorecendo o amadurecimento social. Dessa maneira, as atividades lúdicas têm por objetivo aprofundar e desenvolver os conhecimentos do aluno, de forma divertida e não tradicional.

Nas brincadeiras lúdicas a criança desenvolve algumas capacidades importantes, como, a atenção, a imitação, a concentração, a memória, a imaginação, o pensamento, o raciocínio e isso favorece muito no contexto pedagógico da criança (Bittencourt e Ferreira, 2002).

Os jogos, brinquedos e brincadeiras, utilizados corretamente, integram várias dimensões da personalidade, afetiva, motora, cognitiva, que mobiliza funções e operações. O lúdico mostra-se de várias formas e modalidades que são constituídas de diversos materiais e recursos diferentes, porém essenciais para o crescimento da criança. Alguns recursos a serem utilizados seriam, teatro, literatura infantil, música, desenho, histórias, dramatizações, sucatas e brinquedos variados, coloridos, de plástico ou de madeira.

Segundo Antunes (1998, p. 36):

O jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolvem níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, o jogo ajuda-o a construir suas

novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Ainda segundo Antunes (1998, p. 37):

O jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, por outro lado, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta.

Ao utilizar o jogo na prática pedagógica, é interessante fazer deste um momento de conhecimento e convivência com as crianças, permitindo conhecê-las e aproximá-las de seu modo de conhecimento do mundo, olhar não apenas no que elas fazem, mas também observar o modo como faz. Nesse momento o centro de atenção passa a ser o outro, buscando para os educadores um novo sentido ao trabalho pedagógico é conhecer a criança para trabalhar, brincar e aprender com ela.

Diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam as suas utilizações (Kishimoto, 2011).

Os brinquedos nas mãos das crianças criam vida. Aprender com alegria e vontade é muito importante. De acordo com Sneyders (1996, p.36), “educar é ir em direção à alegria” e para isso existem as técnicas lúdicas que proporcionam um aprendizado às crianças prazeroso, alegre e divertido. É importante frisar que a educação lúdica não é um passatempo ou brincadeira vulgar, mas está próxima a uma educação eficiente.

A ludicidade é uma das bases da educação nos primeiros anos de escolarização, e é por isso que é necessário que o docente esteja sempre disposto a elaborar propostas lúdicas, que incluam o brincar em todo processo do trabalho na Educação Infantil, onde por meio deste, seja possível mediar à aprendizagem e o desenvolvimento da criança, ajudando-a progredir na definição de sua identidade, em meio ao ambiente social que a cerca e nas formas de comunicação e linguagem a serem elaboradas por ela.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dadas as circunstâncias do que já foi dito, nota-se que inserir atividades lúdicas no processo educacional é fundamental, sendo o resultado algo muito nítido. Como futuros pedagogos precisamos compreender melhor tal atividade a fim de que possamos observá-la com outros olhos, utilizando-a inclusive como proposta de ação no ambiente escolar.

A educação deve ser um processo prazeroso, despertando a troca de experiência e o interesse de exploração do educando. A ludicidade deve ser tratada no sentido de dedicação ou atribuição de significados. Os educadores devem assumir um compromisso de oportunizar aos seus alunos uma educação inovadora, inserindo-os em um espaço alegre e criativo, proporcionando a construção de conhecimento.

É importante ainda, entender que o brincar não constitui perda de tempo, nem simplesmente uma forma de preencher o tempo, pois o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que a mesma se envolve efetivamente, convivendo e aplicando, significativamente, suas potencialidades de aprendizagem e raciocínio.

Enfim, o brincar constitui experiência cheia de cultura onde nas séries iniciais, principalmente, deverão considerar o lúdico como parceiro, utilizando-o amplamente, para atuarem no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças.

Assim, vejo a relevância de repensar as metodologias aplicadas, pois existe uma vasta oportunidade de recursos que envolvem o lúdico, mas deve ser avaliada a forma como essas atividades são dirigidas e como são vivenciadas.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

ALVES, F. C.; FIALHO, L. M. F. **Currículo na educação infantil: O que pensam os professores?** Práxis educacional, v. 15, p. 251-272, 2019.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ANTUNES, Celso. **Jogos para as estimulações das inteligências múltiplas**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasil, 1998.

BRASIL/MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. Atlas. 1991.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotski: a relevância do social**. São Paulo: Summus, 2015.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PLACCO, V. M.N.S. e SILVA, S. H.S. **A reflexão do professor.** Reflexões, desafios perspectivas. São Paulo: Loyola, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

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

WINNICOTT. D.W. **O Brincar e a Realidade.** Rio de Janeiro. Imago, 1975.