

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Vanessa Moreira Domingues Freire

Andrielly Mateus Martins

Ivete Moreira Domingues Freire

Marcela Pietro Fernandes

Edna de souza Martins

### **RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo demonstrar a importância de atividades lúdicas na educação infantil, passando pelo conceito de lúdico em si e por materiais usados para empregá-lo no cotidiano da sala de aula. No desenvolvimento deste trabalho apresenta-se como tema a importância das atividades lúdicas na Educação Infantil, de caráter bibliográfico mostra a importância do lúdico no processo de socialização das crianças como também sua importância no processo ensino e aprendizagem, através dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras. Percebe-se que o lúdico está presente na construção do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, que é de suma importância, fazendo deste assunto um fator primordial a ser trabalhado por todos os pedagogos, professores, comunidade, escola e familiares que tenham a intenção de educar, sabendo que isto não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas sim ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. Teve como objetivo geral analisar e refletir sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança, e destacar como também é importante instrumento para a construção do conhecimento e está vinculado a uma linguagem natural, que proporciona acesso à cultura e a troca de conhecimentos num processo de amadurecimento. Portanto o brincar na Educação Infantil, tem sido objeto de estudo, sendo sempre levando em conta a grande importância que há em momentos em que as crianças brincam e assim tem o seu desenvolvimento cognitivo cada vez mais ampliado. A atividade em que em que a brincadeira está presente torna o ambiente da aprendizagem bem mais enriquecedor, pois, o ato de educar não está restrito simplesmente a um quadro de escrever e uma carteira onde o aluno fica sentado, vai muito além da transmissão de conhecimento.

**Palavras-chave:** Educação infantil. Lúdico. Materiais didáticos/pedagógicos.

## ABSTRACT

The present work aims to demonstrate the importance of playful activities in early childhood education, passing through the concept of play itself and materials used to use it in the daily life of the classroom. In the development of this work, the importance of ludic activities in Early Childhood Education, of bibliographic character, shows the importance of play in the process of socialization of children as well as its importance in the teaching and learning process, through games, toys and games. It is noticed that playfulness is present in the construction of the teaching and learning process in early childhood education, which is of paramount importance, making this subject a primary factor to be worked on by all pedagogues, teachers, community, school and family members who have the intention to educate, knowing that this is not limited to passing on information or showing just one way, but rather helping the child to become aware of himself, others and society. Its general objective was to analyze and reflect on the importance of play for the child's development, and highlight how it is also an important tool for the construction of knowledge and is linked to a natural language, which provides access to culture and the exchange of knowledge in a process of ripening. Therefore, playing in Kindergarten has been the object of study, always taking into account the great importance of times when children play and thus their cognitive development has been increasingly expanded. The activity in which play is present makes the learning environment much more enriching, as the act of educating is not simply restricted to a writing board and a desk where the student sits, it goes far beyond the transmission of knowledge.

**Key words:** Early childhood education. Playful. Didactic/pedagogical materials.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>4</b>
<b>1 CAPÍTULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>7</b>
1.1 <b>Conceito de Lúdico.....</b>	<b>7</b>
1.2 <b>A Importância do lúdico na educação infantil.....</b>	<b>7</b>
1.3 <b>O lúdico no desenvolvimento cognitivo.....</b>	<b>12</b>
1.4 <b>A influência do lúdico na modificabilidade cognitiva estrutural .....</b>	<b>13</b>
<b>2 CAPÍTULO II – MÉTODO .....</b>	<b>15</b>
2.1 <b>Materiais Pedagógicos/Didáticos E Afins.....</b>	<b>15</b>
2.2 <b>Jogos e brinquedos .....</b>	<b>18</b>
2.3 <b>Brincadeiras tradicionais infantis .....</b>	<b>20</b>
2.4 <b>Espaço lúdico .....</b>	<b>21</b>
<b>3 CAPÍTULO III - ANÁLISE E DISCUSSÃO.....</b>	<b>24</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>27</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>31</b>

## INTRODUÇÃO

O ser humano desde o nascimento está sempre aprendendo e evoluindo, a infância é base da formação do indivíduo. A escola é uma parte importante nessa formação, é no âmbito escolar que a criança tem interação com seus pares, se desenvolvendo conjuntamente, aprendendo a socializar e trabalhar em grupo é também na escola que o infante tem seu primeiro contato com a discencia, e a forma de aplicação destes conteúdos é de suma importância.

Assim como é essencial que o docente saiba identificar a melhor forma de apresentar os conteúdos necessários aos seus alunos, para que esse consiga assimilar o máximo possível e explorar seu potencial.

As atividades lúdicas, são essenciais na educação infantil pois a infância é a idade de brincadeiras, e é por meio delas que a criança satisfaz muitas de suas necessidades. Por meio da criatividade a criança pode expressar sua maneira de olhar o mundo. O lúdico permite a criança descobrir e refletir sobre o mundo que a cerca. Neste intuito este trabalho tem como tema a importância de atividades lúdicas na educação infantil.

Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha de gude ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais; ocorre o mesmo com uma mãe que acaricia e se entretém com a criança, com um professor que se relaciona bem com seus alunos ou mesmo um cientista que prepara prazerosamente sua tese ou teoria. Eles educam-se ludicamente, pois combinam e integram a mobilização das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com os seus semelhantes (ALMEIDA, 2003).

Conforme o autor Almeida (2003) qualquer atividade lúdica até mesmo a brincadeira mais simples pode ser de suma importância para o desenvolvimento da criança, por isso devemos nos afastar daquele velho conceito de que a escola não é lugar de brincadeiras.

Os Jogos e brincadeiras na concepção dos principais  
autores: Para Piaget,

As origens das manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. (PIAGET, 1978)

Para Vygotsky (1998):

O brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra relacionada com o que está sendo representado, a brincadeira se configura como uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, à medida que fornece uma estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. (VYGOTSKY, 1998)

Valorizando o lúdico na brinquedoteca, evidencia-se a importância dos jogos e brinquedos, como estratégias importantes para a construção do conhecimento e seu aproveitamento em diferentes contextos, de oportunidades para o desenvolvimento humano, sendo assim, de acordo com Santos (1997), os objetivos da brinquedoteca visa possibilitar um espaço adequado para que a criança possa brincar, estimular a capacidade de concentração e de atenção, favorecer o equilíbrio emocional e auxiliar no desenvolvimento da inteligência, da criatividade, disponibilizar o acesso a um maior número de brinquedos, respeitando as preferências da criança, e assim assegurando os seus direitos.

Este trabalho apresenta a importância de trabalhar com jogos e brincadeiras na educação infantil. Sendo abordada a importância das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças de 0 a 6 anos de idade.

Onde a criança desenvolve a expressão e comunicação consigo mesma, com o próximo e também com o mundo, aceita a existência do outro, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, e ainda aprende agir, dividir, criar. Assim estimulando também sua curiosidade, pois quando a criança brinca é como se ela estivesse combinando o real com o faz de conta. Toda criança é construtora de sua própria história e de sua cultura.

A educação infantil possibilita o acesso da criança ao âmbito escolar, nesse contexto, deve-se apresentar um espaço amplo e adequado para a construção de um ensino participativo, favorecendo as capacidades psicomotoras, sensorial, interativa e integração social. Portanto, o lúdico tem por objetivo mostrar a importância de aprender brincando.

No decorrer deste trabalho, esta pesquisa será organizada em três capítulos, sendo assim, no primeiro capítulo será discutida a fundamentação teórica sobre os jogos e brincadeiras na infância, e a relevância do lúdico na educação infantil os autores que contribuíram para esse estudo, como: Piaget, Vygotsky, Almeida, Friedman, Kishimoto, dentre outros.

Tratar sobre este assunto, percebe-se o quanto estas atividades tornaram-se significativas na aprendizagem dos alunos e a importância de estarem articuladas aos conteúdos de ensino-aprendizagem e não apenas como entretenimento e diversão.

Tendo o objetivo de conhecer o significado do brincar, de promover o desenvolvimento do conhecimento e do pensar da criança, conceituando principais termos utilizados para designar o ato da brincadeira. As possibilidades que a brincadeira desencadeia na construção e reconstrução dos conhecimentos.

Este trabalho justifica-se com a seguinte afirmação, para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender. Cientes da importância do lúdico na formação integral da criança, este artigo tem como meta conceituar o lúdico, demonstrar sua importância no desenvolvimento infantil e dentro da educação como uma metodologia que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo de ensino e aprendizagem, e no desenvolvimento da criança.

No primeiro capítulo apresenta-se a fundamentação teórica, o conceito de lúdico e o embasamento usado na formação deste trabalho.

No segundo capítulo, discorrerá sobre os materiais didáticos pedagógicos e seu uso e importância no cotidiano da educação infantil.

No terceiro capítulo o ensino aprendizagem através do brincar na infância; espaços lúdicos e a brinquedoteca.

## **1 CAPÍTULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **1.1 Conceito de lúdico**

O lúdico em sua definição mais crua é toda a atividade relativa a jogo ou brincadeira, tudo aquilo que se faz por gosto, para divertimento sem qualquer outro objetivo real. Em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados à palavra criança. Em latim a palavra ludibrium, proveniente de ludus, jogo, também está ligado à infância. Na educação infantil, no entanto, o lúdico se torna uma ferramenta de ensino, uma forma de despertar o interesse da criança nas tarefas cotidianas, e despertar também sua criatividade como ser pensante e criador. “Não eduques as crianças nas várias disciplinas recorrendo à força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um.”, diz Platão.

Desde os tempos antigos o brincar já era usado como ferramenta de ensino, muitos dos brinquedos que vemos hoje surgiram a séculos atrás, (o cavalo de pau e bonecas por exemplo.) Platão um dos maiores pensadores da história apontou que o esporte tinha valor educativo e influencia na formação do caráter de um indivíduo, e sugeria fosse praticado juntamente por ambos os que desde a infância. Através da história muitos educadores, filósofos, psicólogos entre outros se pronunciaram a favor da ludicidade como forma de ensino mais adequada para a infância.

### **1.2 A Importância do lúdico na educação infantil**

A brincadeira sempre foi de muita importância para as crianças. Toda criança tem o direito e a necessidade de brincar, isto é uma característica da sua própria infância garantida em Lei. A importância das brincadeiras no âmbito educacional na formação das crianças, reflete sobre o ensino no processo educativo e cognitivo na educação infantil. Atualmente os interesses dos pesquisadores cresceram em busca de compreender o real papel da educação infantil na formação independente e ativa das crianças no contexto formal e não formal, buscando atender a diversidade cultural e valorizando o aspecto social, afetivo, cognitivo e o emocional.

As brincadeiras lúdicas em diversos contextos sociais são peças

fundamentais no dia a dia da vida de qualquer criança, seja ela normal ou especial, o lúdico é uma ferramenta educacional indispensável no dia a dia e na formação das crianças. Certamente, na escola o lúdico deve ser indispensável também, assim como na própria casa da criança.

Observa-se que as atividades lúdicas são essenciais para a autonomia das crianças, onde as mesmas sentem-se capazes de demonstrar sentimentos, imitar personagens, como também solucionar problemas através dos jogos e das brincadeiras infantis. A demanda é grande quando pensamos em conscientizar pais, professores e comunidade sobre o lúdico.

Deve-se a escola orientar seus educadores e em suas práticas pedagógicas na realização de diversas atividades ao ar livre, no pátio da escola, com aproveitamento de materiais concretos, materiais lúdicos. O brincar é muito importante no desenvolvimento da criança, pois no brincar é criada uma zona de desenvolvimento proximal da criança na medida em que ela sempre se comporta além do habitual de sua idade, parecendo ser maior do que é na realidade, nesse sentido, o desenvolvimento da criança é dado através da atividade do brincar, pois tal atividade oferece uma estrutura básica que permite mudanças das necessidades e da consciência.

O brincar faz parte do desenvolvimento infantil, e é nas brincadeiras que as crianças traduzem/expressam o que vivem e sentem. A brincadeira deve ser considerada como algo sério que é primordial para o desenvolvimento infantil. Ela é uma das formas da criança colocar para fora medos, problemas, angústias que já enfrentou.

Brincar de forma livre e prazerosa permite que a criança seja conduzida a uma esfera imaginária, um mundo de faz de conta consciente, porém capaz de reproduzir as relações que observa em seu cotidiano, vivenciando simbolicamente diferentes papéis, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair. (MELO & VALLE, 2005, p. 45).

A situação imaginária presente no brincar é muito mais resultado da memória em ação do que de uma situação imaginária nova, sendo desenvolvida com um propósito, que é o que define a atividade, assim como (Vygotsky) Maria Montessori defenderam a necessidade dos exercícios preparatórios para o desenvolvimento das habilidades da escrita acreditando na necessidade desses exercícios, sendo que estes devem ser o brincar e o desenhar. O lúdico promove a identidade da criança, o desenvolvimento das competências da mesma,

oportunidades de crescimento permitindo movimentos corporais variados, a segurança e confiança durante a exploração do ambiente, o contato social e a privacidade com os brinquedos, oferecendo oportunidade aos educandos com um trabalho coletivo e em grupos.

Segundo Velasco (1996, p. 78)

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Friedrich Wilhelm August Fröbel pedagogo alemão e fundador do primeiro jardim de infância, acreditava que os primeiros anos de vida são fundamentais para a formação da criança defendia que o brinquedo como um processo essencial no início da educação infantil, e também que as escolas deviam programar e basear seus currículos conforme a idade de suas crianças e os interesses de cada umas de suas fases. Considera-se que a percepção do lúdico nos currículos escolares foi uma das maiores contribuições de Fröbel para a educação, juntamente com seu ideal de que o ser humano é uma força geradora de conhecimento com capacidade ilimitada de criação, e não só uma esponja de absorve o conhecimento exteriorizado apresentado por outros. Por isso a extrema importância de se estimular a imaginação da criança para que ela gere e crie, e não só afogá-la em conteúdos de forma pragmática.

A brincadeira, é a atividade espiritual mais pura do homem, na infância e, a mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FRÖBEL, 2001, p.23).

Além de Froebel outros autores reconhecem o lúdico em sua importância e exemplo de Piaget, que em sua obra afirma que o desenvolvimento da criança só ocorre através do lúdico, em outras palavras para crescer a criança precisa brincar. Para ele com o jogo se constrói o conhecimento, é por meio dos objetos que as crianças agem e são capazes de dar estrutura ao seu espaço, tempo, e assim desenvolver noções de eventualidade chegando a representação e a lógica.

Segundo Kishimoto (2010, p.37): “As brincadeiras podem ser o elemento chave para a estimulação linguística”. Para o autor com o brincar o ser humano desenvolve o aspecto social, e também auxilia no aspecto intelectual e emocional do indivíduo.

Para João Batista Freire (1997, p.75), “O jogo contém um elemento de motivação que poucas atividades teriam para a primeira infância: o prazer da atividade lúdica”. Segundo Freire mesmo antes da criança desenvolver a linguagem verbal, por meio do jogo ele se desenvolve motoramente, reproduzindo os gestos conforme observa.

Jerome Seymour Bruner, formado em psicologia atuou como professor em várias universidades nos EUA e Inglaterra.

De acordo com Kishimoto (2002, p.139) Bruner publicou artigos sobre nazismo, guerra e paz durante a segunda Guerra Mundial, analisando as atitudes eo processo de percepção das pessoas e dos grupos, seus estudos estabeleceram relações entre a cognição interferindo na visão de mundo do indivíduo.

O olhar sobre as questões referentes à cognição o encaminha as pesquisas sobre o papel do jogo e da imitação na evolução da educabilidade do ser humano.

De acordo com Kishimoto (2002) as principais ideias de Jerome Seymour Bruner são:

- O jogo é visto como forma do sujeito violar a rigidez dos padrões de comportamento sociais das espécies, a criança imita o adulto e expressa tais condutas pelo brincar;
- O jogo ao decorrer em situações sem pressão no ambiente familiar e de segurança emocional proporciona condições para que a criança aprenda as normas sociais.
- A brincadeira proporciona a criança a descoberta das regras sociais e a aquisição da linguagem, pois ao repetir a brincadeira na interação com o adulto ela descobre a regra, a criança não só repete como acaba tomando iniciativa inovando e introduzindo outros meios.

Ainda de acordo com o autor a relação entre o brincar, a aquisição de regras e o desenvolvimento da linguagem são abordados em várias obras de Jerome Seymour Bruner, pois:

[...] Ao propor o lúdico para ensinar crianças de diferentes idades, em

situações estruturadas, com a mediação dos adultos Bruner concebe-o como forma de exploração, estratégia que leva aos pensamentos divergentes, por sua característica pouco opressora e estimuladora da criatividade (KISHIMOTO, 2002, p.143)

Jerome Seymour Bruner (apud Kishimoto, 2002) aponta três elementos que participam da aprendizagem:

1. Aquisição de nova informação variando de acordo com a metodologia empregada na qual por meio do brincar permite a compreensão significativa de uma informação;

2. A transformação—processo de internalização que reorganiza a informação dentro das estruturas cognitivas da criança;

3. A avaliação, que permite a expressão do comportamento antes citados.

Bruner valoriza a brincadeira da criança pequena como elemento constitutivo de ações sensório motoras os quais respondem pela estruturação dos conhecimentos construídos a partir do que denominamos “saber fazer”. Através da brincadeira a criança aprende a se movimentar, falar e a desenvolver estratégias para solucionar problemas do seu habitual.

Já para Piaget a criança é um agente ativo em seu desenvolvimento construindo e se adaptando em seu ambiente e modificando assim seus esquemas básicos. Ao brincar a criança compreende outros sistemas simbólicos, como a escrita, criando vínculos afetivos duradouros assumindo a confiança nas pessoas.

De acordo com Klisys (2010, p.46), “Os brinquedos e jogos trazem a história e a engenhosidade que a humanidade levou anos para construir.”

Quando uma criança está de posse de um brinquedo ela tem a possibilidade de apropriar-se da cultura produzida por sua geração e por gerações anteriores a elas, ao tomar posse de um brinquedo ou um jogo como brincadeira, nada de novo, porém podemos ver que estão apropriando de elementos que foram construídos anteriormente, como regras, materiais, costumes, a ponto de identificar por meio do objeto o mesmo tipo de jogo dos antepassados, porém adaptados ao mundo atual ganhando novo formato.

O brincar para Oliveira (2010) não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas mútuas que se estabelecem durante toda sua vida. Através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a

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

“Partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas”, segundo Vygotsky (1998).

Na perspectiva do autor a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. O autor refere-se à brincadeira como uma maneira de fórmula e assimilação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

Zanluchi (2005, p. 89) afirma: “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”.

Nesse contexto observamos que segundo os consagrados autores citados o brincar é uma parte essencial no desenvolvimento da criança, não somente intelectual, mas também no contexto social e emocional assim como para sua formação como cidadão.

Portanto, quando a criança brinca, torna-se mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela aprenda a lidar com as diferentes circunstâncias. Logo, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novas definições. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de vinculação ao outro, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no andamento de seu próprio desenvolvimento.

### **1.3 O lúdico no desenvolvimento cognitivo**

A fase do lúdico é a mais importante no desenvolvimento das potencialidades da criança, do adolescente, o processo lúdico é necessário para todas as pessoas, sendo o mesmo indispensável na formação ativa das mesmas. O lúdico é uma ferramenta essencial ao aprendizado e ao desenvolvimento cognitivo humano

Atualmente em nossa sociedade, observa-se uma necessidade dos pais, professores e comunidade escolar se conscientizarem da influência significativa do procedimento lúdico na educação das crianças, jovens e até mesmo dos adultos. O lúdico quando influenciado diariamente, o mesmo oferece maiores chances de se obter resultados positivos no ensino-aprendizagem, pois o brincar favorece a independência das crianças, estimula o contato visual e auditivo, desenvolve as habilidades motoras, a imaginação e a criatividade. Muitas das aquisições positivas na vida de tais alunos se deram no brincar, pois a influência do brinquedo é enorme e visível.

Na escola o cotidiano das crianças deve ser desenvolvido diariamente com base em estímulos, os estímulos devem ser adquiridos pelo educador/ mediador e favorecido no brinquedo e no ambiente aos seus educandos, pois através brincar e da mediação do educador o ensino-aprendizagem se torna significativo, prazeroso e encantador há todos os educandos. Maluf descreve que:

Através do brincar, a criança prepara-se para aprender. Brincando, ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Toda criança que brinca vive uma infância feliz. Além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade problemas que possam surgir no dia a dia [...] Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança, em todas as etapas da sua vida, (MALUF, 2003, p. 20-21).

O cotidiano formal e não formal deve ser harmonioso, espaçoso e lúdico. Observamos muitas vezes que o ensino em algumas instituições escolares deixa a desejar por falta de estímulos, de atividades lúdicas ou até mesmo por falta de atividades práticas no contexto formal e no contexto não formal. O brincar é um produto cultural, sendo que essa cultura jamais pode ser privada para com as gerações futuras.

#### **1.4 A influência do lúdico na modificabilidade cognitiva estrutural.**

Uma prática educadora certamente é aquela onde se acredita no processo de modificabilidade humana, pois sem essa "crença" não teremos progressos em

nossacaminhada, tanto quanto educadores, tanto como eternos aprendizes. O lúdico sempre foi uma ferramenta essencial ao resgate da modificabilidade e das múltiplas inteligências. Podemos citar como exemplo, o neto de Reuven Feuerstein o qual era portador de Síndrome de Down, e através de atividades lúdicas e estímulos do ambiente, Reuven conseguiu inserir seu neto em uma escola normal, afirmando:

Modificabilidade (cognitiva) é a propensão (potencial) de um indivíduo se modificar através de ambas as experiências de aprendizagem direta e mediada direcionadas para necessidades estruturais e comportamentais. Em resposta a apresentação de intervenções de mediação que sejam sistemáticas, planejadas e repetitivas num período de tempo e através de 16 variações na exposição de estímulos, o sujeito se torna plástico e modificável, cada vez mais favorável à exposição aos estímulos diretos. A propensão para a modificabilidade pode ser avaliada através de procedimentos dinâmicos, e pode ser influenciada pela EAM oferecida em contextos situacionais estruturados. (FEUERSTEIN; FALIK; FEUERSTEIN, 2006, p.16).

Na sua Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural, o psicopedagogo Israelense Reuven Feuerstein, afirma que, a inteligência de qualquer pessoa, independentemente de sua idade pode ser “expandida” através de estímulos do meio, de diversos contextos sociais, de brincadeiras, da socialização efetiva e da crença na capacidade de desenvolvimento humano. Onde, crianças, jovens e adultos podem ser estimuladas por métodos lúdicos desde o seu nascimento à idade adulta. Feuerstein (2006) fundamenta-se na crença que todo ser humano é capaz de modificar-se, independentemente de sua origem, etnia, idade ou condição genética.

## 2 CAPÍTULO II – MÉTODO

### 2.1 Materiais Pedagógicos/Didáticos E Afins

Os materiais pedagógicos, quando apoiados pela devida pesquisa, são ferramentas muito uteis dentro da sala de aula, usados da maneira correta podem funcionar como uma ligação, uma ponte, entra a teoria escrita e a pratica.

As escolas têm buscado adquirir cada vez mais desses materiais em seu acervo, e cabe ao professor requisita-los e definir aqueles mais adequados para a faixa etária e que melhor ira suprir as necessidades de seus alunos.

Mas o que são materiais didáticos pedagógicos?

Os tipos de materiais didáticos, com base na Classificação Brasileira dos Recursos Audiovisuais, incluem:

- Recursos visuais: livros, álbuns, cartazes, exposição, fotografias, gravuras, mapas, gráficos, flanelógrafo, modelos, mural, museus, objetos, quadros, transparências, entre outros.
- Recursos auditivos: aparelho de som, discos, fitas cassete, CD, rádio, CD-ROM;
- Recursos audiovisuais: filmes, cinema, televisão, videocassete, DVD, computador, tablets, celulares, softwares e aplicativos.

Os materiais didáticos mais utilizados na educação brasileira, de acordo como MEC, são:

- Livros, álbum seriado, jornais, revistas, folders, cartazes, textos, mapas;
- Desenhos, gravuras, gráficos, maquetes, ilustrações, histórias em quadrinhos;
- Computadores, datashow, filmes, retroprojeter, slides, quadro, mural, modelos.

Assim materiais didáticos pedagógicos são um conjunto de objetos e brinquedos que foram desenvolvidos para uso educacional, junto a boas condições ambientais os materiais pedagógicos são, segundo diversos pesquisadores, componentes fundamentais para o desenvolvimento de uma educação infantil de qualidade.

A contação de histórias por exemplo é uma das primeiras maneiras lúdicas usadas para estimular as crianças e transmitir conhecimento a elas, também auxilia no desenvolvimento da linguagem oral e escrita da criança, para isso o professor pode utilizar como material de apoio, livros, fantoches, música, brinquedos e

maquetes, de forma que a criança possa visualizar melhor o conteúdo disposto. Alguns desses materiais, como fantoches, podem ser simples e até mesmo confeccionados juntamente com os alunos dentro da sala de aula.

Durante para a volta as aulas durante a pandemia do covid-19 por exemplo as escolas de educação infantil utilizaram livros de colorir, livros de histórias, folders, fantoches, músicas, desenhos, vídeos e jogos, para que as crianças pudessem conhecer mais sobre o vírus as medidas de segurança para evitar contágio, tudo de forma lúdica e de acordo com a faixa etária dos alunos.

Nos dias atuais também a tecnologia pode e deve ser considerada uma ferramenta didática desde que seja feita de forma pensada e consciente. O material didático vem assim ser um meio de ligação onde o professor é o transmissor, o aluno é o receptor e por fim o conteúdo é a mensagem. Porém esse processo se dá de forma concreta quando as ações desenvolvidas são interpretadas e respeitadas, por isso o mero uso das tecnologias oferecidas pelos diversos recursos tem que ser repensando, por que toda ação pode ter sua parcela de contribuição cognitiva desde que bem trabalhadas.

Devemos conhecer a importância dos materiais pedagógicos dentro da evolução da educação e assim vimos que o uso de recursos didáticos não é um fato recente, pois Comenius em sua obra "Didactica Magna (1657)" os cita como forma de aperfeiçoamento do educador. O material didático vem assim ser um meio de ligação onde o professor é o transmissor, o aluno é o receptor e por fim o conteúdo é a mensagem. Porém esse processo se dá de forma concreta quando as ações desenvolvidas são interpretadas e respeitadas, por isso o mero uso das tecnologias oferecidas pelos diversos recursos tem que ser repensando, por que toda ação pode ter sua parcela de contribuição cognitiva desde que bem trabalhadas.

Assim lembramos, portanto, a necessidade de que se trabalhe com metodologias interessantes a fim de trazer a atenção do receptor para a mensagem

Vejamos o que diz Justino (2011) ao unir a concepção de Pesquisa, Materiais Didáticos, Educação e Ensino, da seguinte maneira:

As pesquisas realizadas na área educacional estão conduzindo e modificando as concepções de ensino, aprendizagem e ciência, motivando os educadores a pesquisarem sobre os velhos e os novos materiais didáticos e sua (in) viabilidade de aplicação no atual contexto educacional (JUSTINO, 2011, p.107)

Então dizemos aqui que os materiais didáticos são e sempre foram a melhor

forma de exteriorizar o conhecimento docente aos discentes pelas mensagens transmitidas e assim colocamos a evolução dos materiais de acordo com a classificação evolutiva de Schramm in Santos (2005, p.49):

Meios de ensino de primeira geração: cartazes, mapas, gráficos, materiais escritos, exposições, modelos, quadro-negros, etc.;

Meios de ensino de segunda geração: manuais, livros-textos e de exercícios, testes impressos etc. meios de ensino de terceira geração: fotografias, diapositivos, filmes mudos e sonoros, discos, rádio, televisão.; Meios de ensino de quarta geração: instrução programada, laboratórios de línguas e emprego de computadores. Diante do avanço acelerado da tecnologia educacional que se estamos presenciando, poderíamos acrescentar uma quinta geração, em que os materiais didáticos ou meios de ensino utilizados seriam internet, DVD, retroprojeto, datashow etc.

As funções do material didático, pelo pressuposto de Nérici (1971, p.402) são:

1. Aproximar o aluno da realidade do que se quer ensinar, dando-lhe noção mais exata dos fatos ou fenômenos estudados;
2. Motivar a aula;
3. Facilitar a percepção e compreensão dos fatos e conceitos;
4. Concretizar e ilustrar o que está sendo exposto verbalmente;
5. Economizar esforços para levar os alunos a compreensão de fatos e conceitos;
6. Auxiliar a fixação da aprendizagem pela impressão mais viva e sugestiva que o material pode provocar;
7. Dar oportunidade de manifestação de aptidões e desenvolvimento de habilidades específicas com o manuseio de aparelhos ou construção dos mesmos, por parte dos alunos.

Ao lidar com o apoio dos recursos didáticos, o professor além de estar inovando, não estará mais centrado no tradicionalismo e sim inovando. Ele pode trabalhar com nova didática ao lançar mão de produtos que até poderiam ser considerados ruins ou descartáveis como no caso de sucatas que tem diferentes finalidades como artesanais, decorativas, recreativas e educativas. Seguindo o conceito de Nérici, estes, ainda os classificam como: material permanente de trabalho, estes são os mais comuns em sala e são quadro de giz, giz, cadernos, régua, projetores, flanelógrafo, etc.

Observamos que o ensino-aprendizagem tem que ser o máximo possível

mais prático e menos técnico, onde se possibilite aulas mais didáticas e com conteúdo de assimilação pelos alunos. O educador sempre tem que primar pela informação e didática além de estudos, pois os materiais didáticos conforme perguntados é um suporte, mas não substitui a aula em si e o seu uso não deve ser simplesmente para preenchimento de horas.

## 2.2 Jogos e brinquedos

O jogo de xadrez e gamão são jogos que foram encontrados nas civilizações de 4000 a.C. permanecendo ativos até os dias atuais ,apesar de confeccionados em matérias diferente suas regras foram transmitidas através de séculos por pessoas que valorizavam ,as regras dos jogos e brinquedos podem mudar dependendo de época de país porem com suas mesma características ,geralmente o que muda são os materiais que os compõem, tornando- os mais sofisticados ,assim, a história dos jogos e do brinquedo compreende a história do homem.

Para Kishimoto (1999, p.30) os objetos que concebemos atualmente como brinquedos eram representações que tinham significados no mundo adulto voltadas para as práticas sociais ou religiosas e, que nas mãos das crianças viraram brinquedos.

Existem registros de brinquedos infantis de diversas culturas que remontam a época da pré-história demonstrando que é natural ao homem brincar independente de origem e do tempo.

Os brinquedos surgiram nas oficinas dos artesãos de madeira, tecidos, fundidores de estanho e chumbo, não foram invenções de fabricantes especializados, antes do século XIX a produção não era função de um único artesão, mas de vários de acordo com sua especialidade. No Brasil até o final do século XIX os brinquedos eram confeccionados artesanalmente em galpões e residências.

Com a revolução industrial no início do século XX, os brinquedos que eram confeccionados de madeiras tecidos passaram a ser confeccionados com outros tipos de materiais modelos. Com o processo de industrialização os brinquedos passaram a ser confeccionados com plásticos substituindo os materiais naturais como madeira chumbo e metal.

[...] enquanto brinca, a criança cria e recria usa os brinquedos com outras funções. O processo de brincar inclui ações sem caminho preestabelecido.

É por natureza um ato incerto. O prazer de brincar vem dessas escolhas. (KISHIMOTO,1999, p.32).

De acordo com Vygotsky (1998), ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. A criança se torna menos dependente da sua inteligência e da situação que a afeta de imediato, passando a dirigir seu comportamento por meio do significado dessa situação, Vygotsky (1998, p.127) relata que “No brinquedo, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê.” No brincar, a criança consegue separar pensamento, ou seja, significado de uma palavra de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas.

Segundo Craidy & Kaercher (2001) Vygotsky relata quando uma criança coloca várias cadeiras uma através da outra e diz que é um trem, percebe-se que ela já é capaz de simbolizar, esta capacidade representa um passo importante para o desenvolvimento do pensamento da criança. Brincando, a criança exercita suas potencialidades e se desenvolve, pois, há todo um desafio, contido nas situações lúdicas, que provoca o pensamento e leva as crianças a alcançarem níveis de desenvolvimento que só as ações por motivações essenciais conseguem. Elas passam a agir e esforça-se sem sentir cansaço, não ficando estressadas, pois, estão livres de cobranças, avançam, ousam, descobrem, realizam com alegria, sentindo-se capazes e, portanto, mais confiantes em si mesmas e predispostas a aprender.

Carvalho (1992 p. 14) afirma que

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está em sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimento de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vencidas naquele instante.

(CARVALHO,1992,p.14)

Carvalho (1992, p, 28) acrescenta mais a diante,

[...] 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.  
(CARVALHO,1992, p.28)

Para uma boa aprendizagem é preciso que a criança construa o conhecimento e assimile os conteúdos, sendo o jogo e o brinquedo excelentes recursos para facilitar a aprendizagem neste sentido.

### **2.3 Brincadeiras tradicionais infantis**

Compreender o significado e a origem das brincadeiras tradicionais infantis, requer buscas e estudos de raízes folclóricas.

Existem uma infinidade de brincadeiras e jogos que apesar de muito tempo permaneceram vivos na memória de todos nós, e mesmo que não queremos, correm o risco de desaparecer, caso não sejam vivenciadas, por isso, resgatar essas brincadeiras é de suma importância, tanto para não cair no esquecimento, quanto para o desenvolvimento da criança.

As brincadeiras tradicionais refletem o fato de que os povos distintos e antigos, como os gregos e os povos do oriente brincaram de brincadeiras que as crianças de hoje em dia brincam da mesma forma. As brincadeiras tradicionais são transmitidas de geração para geração por meio da oralidade, permanecendo ainda na memória cultural de seu povo. Assim, mesmo percebemos que essas brincadeiras vêm diminuindo com o passar do tempo, devido algumas transformações no dia a dia da sociedade.

Devido essas mudanças na sociedade que resgatamos no professor principalmente da educação infantil, o papel do mediador e parceiros dos jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças, desde a mais tenra idade a criança reage com excitação as brincadeiras. Observando crianças brincando podemos ver elas construir torres, conversando com bonecas, dirigindo carros ou participando de jogos coletivos. Essas atividades não são vazias nem banais, pois promovem o desenvolvimento cognitivo dão prazer a criança, contribuindo a aprendizagem.

A brincadeira tradicional é considerada como parte da cultura popular, pois, representa a produção de um povo em certo período histórico e essa cultura não

oficial transmitida de modo oral não fica cristalizada, estando sempre em transformação, incorporando inovações de uma geração para outra, por ser de cunho folclórico a brincadeira tradicional assume a característica do anonimato.

Para Kishimoto (2003, p.25) as brincadeiras são provenientes de práticas abandonadas por adultos de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. Manifestação espontânea da cultura popular, as brincadeiras têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

A brincadeira tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de brincar, tais brincadeiras acompanham a dinâmica da vida social, permitindo alterações e criações de novos jogos.

Podemos exemplificar como brincadeiras tradicionais:

Brincadeiras de rodas: a roda infantil é uma das primeiras manifestações do espírito associativo das crianças, sendo um dos melhores meios na sua educação musical, sendo um ótimo veículo de transmissão através das gerações, sendo ensinados pelas mães e pelos avós tendo influências dos nossos antepassados africanos e portugueses.

- Pipa: conhecida como papagaio, pandora, quadrado, arraia ou cafifa, de origem chinesa era exclusivamente usada por militares como sinalizadores avisando sobre os ataques dos inimigos, sendo trazida para o Brasil pelos portugueses.

- Pião: feito de madeira com um prego na ponta, utiliza-se corda enrolada em seu corpo, que é puxada quando ele é jogado no chão. O pião gira apoiado no prego como o movimento da terra. As crianças indígenas do Brasil criaram seus próprios piões a partir de um fruto oco e redondo chamado de Totuma, no qual enfiava um palito de madeira que funcionava como prego.

- Corda: pular corda ou saltar corda é uma competição saudável e divertida tendo inúmeras variações como foguinho e a cobra.

Temos uma infinidade de jogos e brincadeiras que ultrapassam o tempo e permanecem vivos na memória de todos nós. As brincadeiras de antigamente trazem em sua bagagem cultural, suas técnicas e regras que são transmitidas pelos pais e avós, assim vem o resgate da convivência.

## **2.4 Espaço lúdico.**

Torna se indispensável a formação de espaços no ambiente escolar com finalidades lúdicas, com propósitos integrativos sociais e culturais para a criança de forma a prepara lá para viver em grupo respeitando e sendo respeitada pela sociedade do seu convívio.

A brinquedoteca surgiu em 1930, em plena depressão americana, seu objetivo era evitar furtos feito por criança que ocorriam nas lojas de brinquedos da cidade de Los Angeles. Lojista preocupados com essas ações das crianças, uniram se e montaram um espaço que tinha por finalidade o empréstimo de brinquedos as crianças.

Em 1976 realizou se em Londres o primeiro congresso Internacional sobre brinquedotecas, a partir daí houve uma mudança no perfil desses espaços pois constatou se que as crianças buscava esses locais com intenção de também brincarem e socializarem com as outras crianças e não apenas para levarem os brinquedos emprestados, onde se observa que todos os envolvidos defendendo-a questão do direito da criança brincar e o reconhecimento do valor das atividades lúdicas, visando seu desenvolvimento, tendo ao mesmo tempo a preocupação em preservar a qualidade do brinquedo.

No Brasil, a primeira brinquedoteca oficial surgiu por volta de 1981, em São Paulo, com uma combinação de objetivos das primeiras “toy libraries”, empréstimo de brinquedos aliado a uma filosofia fundamentada no ato de brincar e na brincadeira, em atendimento as necessidades das crianças e com a difusão rápida das brinquedotecas houve uma diversificação na dinâmica de funcionamento e nos locais onde surgiram criando diferentes tipos de espaços lúdicos.

As brinquedotecas classificam se em função de diferentes fatores entre eles, a situação geográfica, as tradições e as culturas de cada povo, o sistema educacional, os materiais e os espaços disponíveis, os valores, as crenças e os serviços prestados; entretanto, independentemente de cada tipo é sempre preservado o espaço lúdico como fator primordial que assegura o direito da criança de brincar (Santos,1997, p.9)

Existem as brinquedotecas sem lugar fixo circulantes ou itinerantes adaptadosa veículos com objetivo de leva lá a diferentes lugares variando o tempo em cada local suprindo assim a necessidade dos menos favorecidos.

Valorizando a ludicidade na brinquedoteca comprovamos a importância dos jogos e brinquedos como táticas para a construção do conhecimento e sua

aplicação em diferentes contextos de oportunidade para o ser humano.

Para Santos (1997), os objetivos da brinquedoteca são:

- Possibilitar um espaço adequado para que a criança possa brincar sossegada e sem cobranças;
- Estimular a capacidade de concentração e de atenção;
- Favorecer o equilíbrio emocional e propiciar o desenvolvimento das potencialidades;
- Auxiliar no desenvolvimento da inteligência, a criatividade e sociabilidade;
- Disponibilizar o acesso a um maior número de brinquedos, respeitando as preferências da criança, e assim assegurando os seus direitos.

[...] A Brinquedoteca se apresenta como um espaço onde a criança, utilizando o lúdico constrói suas próprias aprendizagens desenvolvendo-se em ambiente acolhedor, natural, que funciona como fonte de estímulos, para o desenvolvimento de suas capacidades estéticas e criativas, favorecendo ainda sua curiosidade. (OLIVEIRA, 2010, p.160)

O espaço da brinquedoteca é um lugar onde a variedade de materiais e sua organização sempre fica à disposição da exploração e manuseio, assim como a segurança, bem-estar e sensação de acolhimento, possibilitam sua utilização autônoma, brinquedos e brincadeiras convivem em harmonia com as necessidades de afeto, de alegria, de amor e de conhecimento.

Cunha (1994, p. 40) define a brinquedoteca como um espaço criado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar.”

Na brinquedoteca os jogos, brinquedos e brincadeiras visam atingir a todos de acordo com a necessidade e especificidades de cada um o objetivo é educar crianças sem preconceitos ou discriminação visando a inclusão, daí a importância deste espaço onde o lúdico é priorizado.

### 3 CAPÍTULO III - ANÁLISE E DISCUSSÃO

O ato de brincar é uma aprendizagem social que influencia e insere a criança no contexto em que ela vive, acumulando experiências, para a sua cultura lúdica, neste sentido a brincadeira deixa de ser uma atividade espontânea. Ao considerar o momento do ato lúdico do brincar um fator primordial, nós adultos temos que ter a inteligência e o olhar voltado para a compreensão e o respeito pelo brincar da criança.

Segundo o Dicionário Aurélio (2003), a palavra brincar significa “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”; também pode ser “distrair-se com jogos infantis”, ou seja, brincar é algo que está muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria estar.

O brincar para Oliveira (2010) não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas mútuas que se estabelecem durante toda sua vida. Através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

“Partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentastécnicas e semióticas”, segundo Vygotsky (1998).

Na perspectiva do autor a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. O autor refere-se à brincadeira como uma maneira de fórmula e assimilação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos.

Goés (2008, p. 37), afirma ainda que: A atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maiores espaços para ser entendido 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.

A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

Portanto, quando a criança brinca, torna-se mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela, aprenda a lidar com as diferentes circunstâncias. Logo, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novas definições. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de vinculação ao outro, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no andamento de seu próprio desenvolvimento.

Em 20 de dezembro de 1996 entrou em vigor no Brasil a Lei 9394/96 estabelecendo as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Essa referência faz-se expressiva, visto que a educação infantil é considerada como básica, aguçando a importância da infância para o processo de ensino e aprendizagem. A escola e os profissionais da educação devem compreender que a criança, o brinquedo, os jogos e as brincadeiras se integram, e tudo isso não pode ser dispensado de projetos pedagógicos para a Educação Infantil.

Porém o brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade. Para Vygotsky (1998), o professor poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações difíceis, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Lima (2005) está relacionado ao educador que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Uma proposta lúdico-educativa torna-se um desafio à prática docente. O educador além de planejar, organizar e aplicar os jogos precisa participar da atividade, sempre observando as interações e trocas de saberes estabelecidas entre eles. “[...] brincar e aprender ensinam ao professor, por meio de sua ação, observação e reflexão, incessantemente renovadas, como e o que o aluno conhece” (FORTUNA, 2001, p. 118).

O educador não pode desenvolver atividades lúdicas somente para preencher o tempo de aula quando não tem mais atividades e conteúdo para transmitir tampouco utilizar o jogo pelo jogo, sem um caráter didático-pedagógico. O educador precisa saber sobre o jogo, o lúdico e para que serve.

O brincar proporciona uma ética da aprendizagem em que as necessidades básicas das crianças devem ser satisfeitas (FRIEDMANN, 1996).

O brincar apresenta uma gama de possibilidades de aprendizagem para a criança. O papel do professor então é proporcionar situações lúdicas que atendam às necessidades de aprendizagem das crianças. Ele assume o papel de mediador neste processo de ensino e aprendizagem.

Para isto, deve haver um bom estudo dos benefícios do lúdico para a aprendizagem e para o desenvolvimento da criança, além do planejamento para a aplicação em sala de aula e o alcance dos objetivos propostos. O papel do educador será o de gerar situações estimuladoras e eficazes para a aprendizagem das crianças.

Os educadores precisam, portanto, repensar suas práticas em relação à efetivação do lúdico no contexto da educação infantil, creche e pré-escola, pois apesar dos discursos acerca da valorização e utilização do lúdico na escola, há uma parcela significativa de professores que se fundamenta no senso comum acerca da atividade lúdica, reduzindo-a meramente ao lazer.

Neste aspecto o autor afirma:

A inclusão da ludicidade nos cursos de formação do educador infantil se faz necessária não só porque respalda teoricamente esses profissionais sobre a importância dos jogos e brincadeiras na infância, mas porque, através desses, o próprio professor terá condições de conhecer melhor seu aluno, a partir das brincadeiras e dos jogos que ele propiciará aos educandos (BATISTA; MORENO, PASCHOAL, 2000, p. 111-112)

Sendo assim é necessário que o educador sempre planeje as situações de suas atividades lúdicas, sempre o delimitado tempo para essa brincadeira, oferecendo deste modo um brincar de qualidade, assim além do desenvolvimento de capacidades e habilidades construídas enquanto as crianças brincam far-se-á um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres diante da sociedade. Os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento infantil de forma decisiva, construindo um adulto que acredita em seu potencial transformador.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

Na educação, principalmente na Educação Infantil o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, permitindo através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é ligar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido.

Com a realização desta pesquisa torna-se evidente o quanto a utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil facilita a aprendizagem da criança. Por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras a criança desenvolverá capacidades como atenção, afetividade, concentração, psicomotricidade, que são indispensáveis à sua vida. Através dos jogos e brincadeiras a criança encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando assim o seu relacionamento com o mundo.

Ao brincar e jogar, a criança se envolve de tal maneira com o que está fazendo que deixa transparecer seu sentimento e emoção. É brincando e jogando que a criança adquire experiência e incorpora valores. É através de jogos e brincadeiras que ela imita e recria o meio que a cerca.

Portanto, esta pesquisa mostra que é bastante relevante utilizar o jogos e brincadeiras no currículo da Educação Infantil, pois necessitam ganhar um lugar e um tempo planejado para seus apropriados fins. Garantir um espaço de jogos e brincadeiras na instituição de ensino é garantir um ensino e aprendizagem com uma perspectiva de um ambiente de socialização, de edificação de relação com o outro de assimilação de diferentes culturas, de aprendizado, resolução e escolhas e ampliando a imaginação e capacidade criadora da criança.

Entretanto, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira adequada, não interferindo e descaracterizando o prazer que

o lúdico proporciona. Logo, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente dos outros momentos. A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os adolescentes, jovens e mesmo os adultos.

Ao brincar, a criança aumenta sua independência, com o uso da brincadeira consegue se estimular a sensibilidade visual e auditiva de maneira agradável, sucessivamente valorizando a cultura popular, desenvolvendo habilidades motoras, diminuindo a agressividade que muitas vezes acontecem, pois trabalha-se inúmeras regras, exercitando a imaginação e a criatividade, desenvolvimento sadio, trabalhando desde cedo a vida em sociedade.

O brincar é próprio da cultura da infância e para que seja assegurada a qualidade, é indispensável, que na escola tenha em sua concepção as atividades lúdicas com fundamentos para o desenvolvimento da criança.

A essas ideias associadas as convicções sobre o brincar como prática pedagógica, sendo um recurso que pode contribuir não só para o desenvolvimento infantil, como também para o cultural. Brincar em um espaço com ou sem brinquedos é sim um momento que o professor pode ensinar e aprender muito com a criança. A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Observa-se, deste modo que a vida da criança gira em torno do brincar, por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça extraordinária na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento e desenvolvimento.

Durante todo o estudo percebeu-se que o lúdico é de fundamental importância para o bom desenvolvimento da criança, é através de brincadeiras, músicas e outros que o processo de ensino-aprendizagem se torna mais enriquecido.

Cabe a cada educador deixar permitir que o lúdico esteja presente na sala de aula, para que os alunos sintam prazer em aprender brincando. Pois o papel enquanto educadores é buscar sempre inovar a prática em sala de aula, no intuito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, principalmente na Educação

Infantil, para que possam sentir prazer e motivados em está na sala de aula, no sentido de fortalecer o desenvolvimento cognitivo.

O Brincar é a principal atividade da criança pequena, a educação infantil deve então valorizar e reconhecer a importância do tempo que as crianças dedicam ao brincar, incorporando-o à rotina do trabalho educativo. Nessa perspectiva, deve-se considerar o brincar como uma forma de linguagem, pois através da brincadeira a criança interage com outras pessoas, expressa e comunica seu mundo interno, elabora e realiza construções mentais (base para a construção de sistema de representação).

É também através da brincadeira que as crianças amadurecem para a vida coletiva, desenvolvendo competência para a interação, utilizando e experimentando as regras e papéis sociais. Portanto, o brincar é incorporado no trabalho da educação infantil como um momento de desenvolvimento psicológico e social.

Portanto, a brincadeira beneficia o desenvolvimento individual da criança, ajudando a internalizar as normas sociais, assumindo comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimentosobre as dimensões da vida social.

Sendo assim, seguindo esta pesquisa os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1998), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças ou adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua relação ou integração à sociedade.

No tempo dedicado ao brincar é importante que as crianças tenham uma certa independência, competindo ao educador principalmente observar.

Trabalhar com educação infantil envolve uma série de tópicos de suma importância que são estudo, dedicação, cooperação, cumplicidade e, principalmente, amor de todos os envolvidos no processo e estar em constante evolução.

Para tanto é de suma importância conhecer a essência da educação infantil,

os desdobramentos da prática educacional. Além disso, há necessidade de caracterizar amplamente o conceito, a especificidade e as peculiaridades do cuidar e do educar na prática pedagógica, baseando-se nos autores que discutem essa questão e na legislação atual.

O presente artigo buscou demonstrar a importância do lúdico na educação infantil para o processo ensino-aprendizagem. Sabe-se que no desenvolvimento da Educação Infantil o papel do professor é de grande relevância, pois, é ele quem cria os espaços, disponibilizando materiais, participando das brincadeiras, fazendo a mediação da construção do conhecimento.

Portanto, para que isso ocorra de forma produtiva, é importante que não se desvalorize o movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado, ignorando as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como formas indispensáveis na estimulação da atividade construtiva da criança.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: Técnicas em jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

BAQUERO, R. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BATISTA, Cleide Victor Mussini; MORENO, Gilmara Lupion; PASCHOAL, Jaqueline Delgado. (Re) Pensando a Prática do Educador Infantil. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.) Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

BORDINHÃO, JACQUELINE PINTOR /SILVA, ELIAS DO NASCIMENTO. O Uso Dos Materiais Didáticos Como Instrumentos Estratégicos ao Ensino-Aprendizagem. Disponível em: [https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/o\\_uso\\_dos\\_materiais\\_didaticos\\_como\\_instrumentos\\_estrategicos\\_ao\\_ensino-aprendizagem.pdf](https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/o_uso_dos_materiais_didaticos_como_instrumentos_estrategicos_ao_ensino-aprendizagem.pdf) Acesso em: 02/12/2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CRAIDY, C. M.; KAERCHER, G. E.; (Org.). Educação infantil: pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2001.

DALLABONA, Sandra Regina/ MENDES, Sueli Maria Schmitt. O Lúdico Na Educação Infantil: Jogar, Brincar, Uma Forma De Educar. Disponível em: <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-lidico-na-educao-infantil.pdf> Acesso em: 02/12/2021.

FEUERSTEIN, Reuven. FALIK, Louis H. FEUERSTEIN, Rafi. As definições de conceitos essenciais e termos: Um glossário de trabalho. Jerusalém, Israel: ICELP Printshop de 2006.

FORTUNA, Tânia Ramos. Formando professores na Universidade para brincar. In: Santos, Santa Marli Pires dos (org). A ludicidade como ciência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

FREIRE, J.B. Educação do corpo inteiro: Teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e ação no magistério).

FREIRE, Paulo. Pedagogia Da Autonomia: Saberes Necessários À Prática Educativa, São Paulo: Paz e Terra, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil.

São Paulo, SP: Moderna, 1996.

GÓES, M. C. A formação do indivíduo nas relações sociais: Contribuições teóricas de Lev Vygotsky e Pierre Janet. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008.

JUSTINO, Marinice Natal. Pesquisa e recursos didáticos na formação e prática docente. Curitiba: Ibpex, 2011.

KISHIMOTO, M.T(Org) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: cortez, 2010.

KLISYS, A. Quer jogar? São Paulo: Edições SESC, 2010.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades Lúdicas Para Educação Infantil: Conceitos, Orientações E Práticas, São Paulo: Vozes, 2014.

MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. Psicologia Argumento, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar.2005.

NERICI, Imideo G. Introdução à Didática Geral. São Paulo: Fundo de Cultura, 1971.

NILES Jacob / SOCHA Kátia. A Importância Das Atividades Lúdicas Na Educação Infantil. Disponível em:  
<http://www.periodicos.unc.br/index.php/agora/article/view/350> Acesso em: 02/12/2021.

OLIVEIRA, M. K. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997. OLIVEIRA, V. B. (Org.). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. 9 ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

PEREIRA. Maria Suely. A importância da boa formação do professor IN: Revista Eletrônica de Ciências da Educação, Campo Largo, v. 6, n. 1, jun 2007.

PIAGET, J. A construção do real na criança. São Paulo: Editora Ática, 2003.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo. São Paulo: Zanhar, 1971.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. Educação Infantil e Ludicidade, Teresina: EDUFPI, 2009.

SANTOS, M. P. Recursos didático-pedagógicos no processo educativo da matemática: uma análise crítico-reflexiva sobre sua presença e utilização no ensino médio. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2005. disponível em:  
<https://www.escavador.com/sobre/9567876/marcos-pereira-dos-santos>.

SANTOS, S. M. P. O lúdico na formação do educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 1997.

VELASCO, Calcida Gonsalves. Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L.S. A. Formação Social da Mente. 6ª ed. São Paulo, SP. MartinsFontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução de Maria da Pena Villalobos, 11 ed. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 2010.

ZANLUCHI, F. B. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.