



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
COORDENAÇÃO DE PEDAGOGIA**

ANA CARLA DA SILVA VIEIRA

**O LÚDICO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA A
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

GUARABIRA – PB

2014

ANA CARLA DA SILVA VIEIRA

**O LÚDICO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA A
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III – Guarabira, em cumprimento dos requisitos necessários para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia sob orientação da Professora Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira.

GUARABIRA – PB

2014

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB**

S586l Vieira, Ana Carla da Silva

O lúdico como prática pedagógica para a aprendizagem na
educação infantil [manuscrito] : / Ana Carla da Silva Vieira. - 2014.
18 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2014.

"Orientação: Mônica de Fátima Guedes de Oliveira.,
Departamento de Educação".

1. Lúdico. 2. Educação infantil. 3. Práticas pedagógicas. I.
Título.

21. ed. CDD 371.12

ANA CARLA DA SILVA VIEIRA

**O LÚDICO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA A
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Aprovada em 07 de 03 de 2014.

BANCA EXAMINADORA

Mônica de Fátima Guedes de Oliveira

Prof^a. Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira (UEPB)

(Orientadora)

José Otávio da Silva

Prof^o Ms. José Otávio da Silva (UEPB)

(Examinador)

Silvânia Lúcia de Araújo Silva

Prof^a. Ms. Silvânia Lúcia de Araújo Silva (UEPB)

(Examinadora)

GUARABIRA – PB

2014

Dedico este trabalho primeiramente a JESUS CRISTO por ter sido meu guia e me orientado nesta caminhada, aos meus pais Aluisio Martins e Severina Marcelino que me apoiaram em todos os momentos, a meu irmão Anderson que não mediu esforços para me ajudar e a toda minha família que desde o inicio me ajudaram e estiveram sempre ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

À Deus, por ter sido me proporcionado esta vitória e por tornar possível a conclusão deste curso.

Ao meus pais por terem sido meu refugio nos momentos de dificuldades.

Ao meu irmão Anderson que nunca me negou ajuda quando precisei.

Ao meu namorado, Edson, que aguentou meus estresse e que me deu forças para que eu não desistisse, mas que lutasse para alcançar meus objetivos.

As minha colegas, não vou citar nomes pois todas de forma direta ou indiretamente contribuíram para essa vitória.

Aos meus professores por transmitir seus conhecimento e ter compartilhado comigo uma etapa da minha vida, especialmente a minha orientadora professora mestra Monica de Fatima Guedes de Oliveira pela paciência e empenho que me dedicou.

Em fim, a todos que com muitas expectativas me acompanharam nessa jornada em busca da concretização de mais um sonho.

Muito obrigado!

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	06
2.CONCEITO DE LÚDICO.....	07
2.1.O LÚDICO COMO PRÁTICAS DE APRENDIZAGEM.....	09
3.DEFINIÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS.....	11
3.1.TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS.....	12
3.2.BENEFÍCIOS QUE OS JOGOS E BRINCADEIRAS PROPICIAM.....	15
4.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
5.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA.....	17

O LÚDICO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ANA CARLA DA SILVA VIEIRA

RESUMO

O presente trabalho analisa a importância do lúdico como prática de aprendizagem na educação infantil, o mesmo demonstra que ao se trabalhar ludicamente não está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados a criança. Abordando de forma mais detalhada seu conceito, além do papel das brincadeiras e jogos como práticas pedagógicas. Demonstra-se, ainda, a definição e tipos de jogos e brincadeiras, como também o imensurável benefício que estes propiciam às crianças, onde os compete desenvolver a criatividade destas, com o intuito de aperfeiçoar o desenvolvimento de cada uma delas. Optamos por uma pesquisa bibliográfica onde nos reportamos aos teóricos: Kishimoto,(1997); Piaget,(1978); Vygotsky,(1998).E finalmente chegamos a conclusão de como é importante a utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, desde que haja um planejamento adequado das atividades que deverão ser introduzidas no espaço escolar.

PALAVRAS CHAVE: Lúdico. Educação Infantil. Práticas Pedagógicas.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta como proposta possibilitar uma reflexão sobre a importância do lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança e o papel de destaque que ocupa dentro da prática pedagógica, principalmente na Educação Infantil, onde descreverá a evolução histórica do lúdico no contexto escolar, as teorias que fundamentaram a educação lúdica através dos tempos e como o brincar surgiu ao longo da história da humanidade, relacionado à criança e à educação e ainda assumindo diversos significados.

Portanto, este apresenta como objetivo principal, reconhecer a importância do brincar na aprendizagem e analisar algumas contribuições dos brinquedos e das brincadeiras no processo de aprendizagem na Educação Infantil, através da

pesquisa bibliográfica, para uma investigação aprofundada do tema proposto.

Especificamente, detalhar a importância dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas utilizadas pelos educadores da Educação Infantil, demonstrando uma relevância fundamental no desenvolvimento físico, social, psicológico da criança, além de contribuírem para o aprendizado de conceitos como a cidadania, seus direitos e obrigações, interação social, entre diversos outros conceitos de grande importância na sociedade e desta forma, estimular o interesse da criança através da aprendizagem, fazendo com que a mesma aprenda de forma divertida e demonstrar como esta prazerosa metodologia de ensino pode ser utilizada.

Segundo o entendimento de Piaget (1978), Kishimoto (1997), Wajskop (1995), que se dedicam ao estudo do lúdico, a criança, através do brincar, satisfaz em grande parte seus interesses, necessidades e desejos, onde acreditam que o brincar é um recurso privilegiado de inserção na realidade.

Concluso, pode-se afirmar que viver ludicamente significa que não estamos apenas inseridos no mundo, mas que somos ele. Logo, prática, reflexão e conhecimento, são ferramentas encontradas para o exercício de um protagonismo lúdico ativo.

2. CONCEITO DE LÚDICO

Desde os tempos mais remotos, discute-se a importância do lúdico no desenvolvimento da criança. Nos tempos atuais, Negrine (2000), Freinet (1998), Santos (1999), mostram preocupação em compreender este fenômeno buscando, especialmente, responder questões como os motivos pelos quais as crianças devem brincar, o que a brincadeira proporciona à criança no que diz respeito à aprendizagem, o papel que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil, entre outros.

No entanto, cabe ressaltar que diversos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade, por estarmos vivendo em tempos onde o lazer, entretenimento e diversão, apresentam-se como qualidades muito buscadas pela sociedade.

Pelo fato do lúdico ter se tornado alvo de tantos desejos e atenções, fundamental e necessário se faz resgatar sua essência e dedicar pesquisas e estudos, com o principal objetivo de buscar o seu real significado.

Deste modo, vale ressaltar que a palavra “lúdico” vem do latim “ludus” e significa brincar, onde neste significado estão incluídos os jogos, brinquedos, divertimentos e respectivamente a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte.

Todavia, o jogo lúdico possui um sistema de regras e é constituído por um conjunto lingüístico que funciona dentro de um contexto social, permitindo assim ao educando a identificação de um sistema de regras e uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

Segundo entendimento de Caillois (1986, p. 6), o lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca espontaneidade de ação e sentimentos de liberdade, além de abranger atividades descontraídas, despretensiosas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia e livre de avaliações e pressões, pois para ele, o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Contudo, ele ainda ressalta que essa característica permite que o sujeito se entregue à atividade despreocupadamente. E desta forma, a brincadeira, o jogo e o lazer enquanto atividades livres gratuitas tornam-se protótipos daquilo que representa a atividade lúdica e encontram-se bastante distante de se restringirem apenas a atividades infantis.

Com isso, Caillois (1986, p. 7), confirma esta ideia mencionando abaixo seu entendimento sobre o jogo na perspectiva lúdica, afirmando que:

Acima de tudo, infalivelmente traz a atmosfera de conforto ou diversão. Relaxe e divirta-se. Uma evocada atividade sem restrições, mas sem consequências reais. Opõe-se à gravidade desta e assim é acusada de ser frívola. Por outro lado, em oposição a trabalhar um tempo perdido por um tempo bem gasto. Em verdade, o jogo não produz nada. Nem propriedade nem obras.

Já Negrine (2000, p. 76), afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada à sua pré-história de vida e também acredita ser um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se alojando na conduta do indivíduo através de seu modo de vida.

Para Freinet (1998, p. 304), a dimensão lúdica é:

Um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns

instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina.

Apesar disso, refletir sobre a importância lúdica, remete às mais diversas abordagens, onde existem várias formas de classificar e analisar estas atividades.

Entre estas, temos a cultural, que analisa o lúdico como expressão da cultura, especificamente a infantil, a educacional que analisa a sua contribuição para a educação, desenvolvimento e aprendizagem da criança e a psicológica que o vê como uma forma de compreender melhor o funcionamento da psique, enfim, das emoções, da personalidade dos indivíduos.

Entretanto, é notório que, o lúdico é parte integrante da infância e uma das múltiplas linguagens da criança e que conhecer seus aspectos conceituais e reconhecer a sua importância para o desenvolvimento das mesmas, lhes possibilita ações educativas de aprendizagens significativas.

Portanto, o educador precisa conhecer e vivenciar o lúdico em seu cotidiano educativo para possibilitar à criança viver, crescer e aprender.

2.1 O LÚDICO COMO PRÁTICAS DE APRENDIZAGEM

Preliminarmente, necessário se faz frisar que a Educação Infantil é a etapa do desenvolvimento educacional cuja especificidade demanda profissionais preparados para orientar e conduzir situações relevantes na formação ampla do indivíduo, determinando o adulto que poderá ser a partir das experiências pedagógicas oportunizadas pelas instituições educacionais e onde a recreação é bastante importante, pelo fato de desenvolver a criança em seus aspectos físico, mental, e social.

A educação infantil, primeira etapa da educação básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. LDB (artigo 29).

Portanto, a concepção de aprendizagem na Educação Infantil deve ser necessariamente refletida quando falamos em infância e aprendizagem, pois pensar na forma de atuação e bases teóricas é fundamental para a prática pedagógica.

Quanto ao referido desenvolvimento físico, o mesmo advém do simples fato de correr, saltar, empurrar seus brinquedos, por exemplo, que são de certa forma exercícios que apresentam uma extrema importância para o estímulo da criança.

Já o desenvolvimento mental, ocorre desde o berço através da atividade dos músculos, como por exemplo, no simples manuseio de um determinado brinquedo.

E por fim, no que se refere ao estímulo social, o mesmo acontece desde quando a criança ainda é pequena, pois ela começa a se socializar através do contato com o adulto e outras crianças ou através da manipulação de brinquedos e objetos.

Todavia, para que se possa entender o processo de desenvolvimento infantil, importante se faz realizar uma distinção entre crescimento e desenvolvimento.

Para Kramer (1992, p. 33), o crescimento está ligado aos atributos que podem ser medidos e quantificados como o peso ou a altura e o desenvolvimento um termo mais abrangente, onde se refere aos avanços que o ser humano empreende ao passar por determinadas experiências, reagindo a elas e conseqüentemente modificando-se.

Contudo, todos os aspectos do desenvolvimento estão intimamente ligados e exercem influência uns sobre os outros e em cada atividade ou atitude da criança, se percebe a existência dos diferentes aspectos que formam sua personalidade.

Portanto, cabe ressaltar, que a recreação também possibilita o desenvolvimento da criança baseando-se em sua natureza e necessidade, ou seja, deve seguir uma orientação educativa que esteja relacionada com a fase de desenvolvimento da criança.

Pode-se afirmar ainda que há alguns objetivos a serem almejados através da recreação como: criar as condições necessárias para o desenvolvimento integral das pessoas, além de promover a participação de forma coletiva e individual em ações que possam melhorar a qualidade de vida das mesmas; possui ainda o caráter educacional, auxiliando na preservação da natureza e na afirmação dos valores imprescindíveis à convivência social e profissional.

Recreação ocorre à ideia de prazer, de espontaneidade, de livre escolha. De acordo com a opinião de (apud Canto 2004, p. 11).

Recreação é uma atividade física ou mental a que o indivíduo é naturalmente impelido para satisfazer necessidades de ordem física, psíquica e social de cuja realização lhe advém prazer e que é aprovada pela sociedade.

Deste modo, a Escola de Educação Infantil apresenta como função promover a construção de conhecimentos, onde a mesma depende do próprio processo de constituição dos indivíduos que a frequentam, além de se tratar de uma fase fundamental no desenvolvimento emocional e cognitivo da criança e, conseqüentemente, na vida do indivíduo de uma forma geral.

Assim sendo, com a evolução dos estudos psicológicos e educacionais sobre o desenvolvimento infantil, descobre-se como este brincar, aparentemente sem maiores compromissos e tão desvalorizado pelos adultos, é fundamental para a construção do pensamento e do conhecimento pela criança e mais especificamente para aquisição da escrita, da leitura e do raciocínio lógico-matemático.

Portanto, como afirma Piaget (1978, p. 76), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

3. DEFININDO JOGOS E BRINCADEIRAS

Os primeiros estudos sobre o jogo educativo, segundo Wajskop (1995, p. 35) iniciaram na Roma e Grécia antigas com os pensadores Platão, Aristóteles, Horácio e Quintiliano, onde o mesmo era visto como um importante preparo para a vida adulta. Para a autora, são diversas as dificuldades existentes relacionadas à definição e caracterização da brincadeira, entretanto, é fato que a brincadeira assume um papel fundamental na infância, pois em uma concepção sociocultural, a brincadeira mostra como a criança interpreta e assimila o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas.

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. Vygotsky (1984,p.97).

No entanto, entende-se por brincadeira o ato de brincar, jogo, divertimento, ou seja, certo tipo de ação que tem como finalidade a diversão, que, conseqüentemente, tem efeito de alegria. Porém, a brincadeira na Educação Infantil não tem a função de passatempo, muito pelo contrário, é uma atividade séria, com objetivos e que requer um planejamento sistemático.

Por outro lado, vale à pena ressaltar que para Kishimoto (1997, p. 76), a brincadeira passou a ser vista como forma de expressão da criança e a infância a ser compreendida através de suas características próprias e como um período de desenvolvimento específico.

Segundo Santos (1999, p.12), para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias e sentimentos ruins.

Todavia, Huizinga (1990, p. 89), foi um dos autores que mais se aprofundou no assunto, estudando o jogo e suas aplicações em diferentes culturas e línguas, onde também propõe uma definição para o jogo, que abrange tanto manifestações competitivas como as demais. Para ele o jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Portanto, no que se refere à brincadeira, a mesma é vista como um processo de desenvolvimento corporal, imaginativo exploratório que amplia ainda mais a capacidade do ser humano.

Por conseguinte, o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

3.1 TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

O estudo realizado sobre os tipos de jogos e brincadeiras que serão citados abaixo tem por finalidade apresentar suas importâncias e peculiaridades no

desenvolvimento da criança nos aspectos mental, social e físico, através da recreação.

Para Kishimoto (2003, p. 22), diversos são os jogos e brincadeiras que embora recebam a mesma denominação, cada um têm suas especificidades dentro dos contextos, social e cultural em que se encontram inserido. Dentre estes, temos os de faz de conta, motores, sensório-motor, simbólicos, intelectuais ou cognitivos, individuais ou coletivos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de crianças, de animas, de salão, metafóricos, além de uma infinidade de outros que mostram a multiplicidade de fenômenos que os incluem na categoria 'jogo' e onde cada um joga à sua maneira.

Ao longo do período infantil, o autor supracitado observou três sistemas de jogos. O de exercício, que aparece nos primeiros dezoito meses de vida e envolve a repetição sequencial, não como instrumental, mas, por mero prazer, através de atividades motoras; os simbólicos, que surgem durante o segundo ano de vida, com o aparecimento da linguagem, onde a criança ultrapassa a simples satisfação de manipulação, pois ela assimila a realidade externa ao seu eu, encontra satisfação fantasiosa, supera conflitos e preenche desejos; e os jogos de Regras, que marcam a transição da atividade individual para a socializada. No entanto, esta transição não ocorre antes do quatro aos sete anos, mas predomina no período dos sete aos quatorze anos.

Já para Aroeira, (1996, p. 71), o jogo de regra, “surge da necessidade de jogar com alguém, partilhar experiências”. Além disso, a autora também classifica os jogos em funcionais ou de exercícios, onde são marcados pelo caráter exploratório realizado no próprio corpo, tais como o mexer das mãos, balançar a cabeça com ritmo, passar objetos de uma mão para outra, entre outros; os jogos de aquisição, onde se vê uma criança concentrada em observar, executar, tentando compreender objetos, pessoas, uma história, uma canção, se esforçando em captar a totalidade do objeto observado, enfim, trabalhar intensamente os significados que a cercam; e os jogos de construção e simbólicos, onde ela os define como jogos que podem ser utilizados com segurança nas atividades da educação infantil.

Dentre as inúmeras brincadeiras que se encontram na classificação, descritos no presente capítulo, o que aparece frequentemente na Educação Infantil, afirma o autor Kishimoto (2003, p. 23), são as tradicionais infantis, que tem como a função eternizar a cultura infantil, transmitida de geração em geração, através de

conhecimentos baseados nas experiências que continuam na memória infantil, onde objetiva desenvolver formas de convivência social, permitindo prazer ao brincar e garantindo também a presença da situação imaginária.

A concepção de criança é de um ser criativo, imaginativo e autossuficiente e a brincadeira é vista como a única forma de expressão livre; as de construção, que são considerados de extrema importância para o enriquecimento da experiência sensorial, estimulando assim a criatividade e desenvolvimento das habilidades da criança, pois a criança construindo, transformando e destruindo, expressa seu imaginário e seus problemas, permitindo um melhor diagnóstico, por terapeutas e professores de suas dificuldades.

As brincadeiras além de estimular a sua imaginação e seu desenvolvimento afetivo e intelectual; e as de faz de conta, que se inicia com o aparecimento da linguagem e representação, no momento em que a criança começa a modificar o significado de objetos, assumir papéis presentes no meio em que vive, ao expressar suas fantasias e seus sonhos, onde esse conteúdo imaginário nasce de experiências anteriores, em diferentes contextos, incluindo a família, a escola ou até mesmo ideias discutidas em sala de aula, entre outras.

Através do ponto de vista de Vygotsky (1998, p. 94), a criança age em um mundo imaginário onde a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira e não pelos elementos reais presentes. Contudo, do ponto de vista evolutivo, este jogo pode ser considerado um meio de desenvolvimento do pensamento abstrato, pois a criança se torna aquilo que não é atuando com objetos que substituem os que lhes são proibidos e interagem segundo padrões que se os mantêm distantes do que lhe é determinado, possibilitando desta forma, liberdade para ir além dos limites que lhe são estipulados conforme seu grau de desenvolvimento. Ademais, pelo fato deste jogo apresentar subsídios que confundem a realidade com a fantasia, através da capacidade de observação, imaginação e imitação, a criança pode representar de acordo com a sua vontade, diversos papéis que reflitam, mesmo que indiretamente, realidades que observam ou vivenciam em sua vida cotidiana por intermédio do mundo social em que vive, permitindo desta forma que a mesma reviva situações que lhe acarretaram ansiedade, raiva, medo, alegria ou uma até mesmo uma enorme excitação, podendo nesta situação expressar e trabalhar essas emoções muito fortes ou difíceis de

suportar, desenvolvendo assim o princípio dos valores que irão orientar seu comportamento e aprendendo regras de conduta.

Entretanto, é importante que o professor haja como um investigador, pesquisando a influência de fatores socioculturais através dos jogos e das brincadeiras, podendo esclarecer aspectos importantes do desenvolvimento infantil, principalmente sobre o modo como aprendem e relacionam a realidade vivenciada com a fantasia.

3.2 BENEFÍCIOS QUE OS JOGOS E BRINCADEIRAS PROPICIAM

Em princípio, é necessário ressaltar os benefícios e as inúmeras possibilidades que o brincar proporciona à criança a partir de diferentes referenciais teóricos permitindo ao educador um maior embasamento a respeito do tema.

De acordo com Kishimoto (2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Para Cunha apud Friedmann (1992, p. 36), o brincar é importante porque é essencial à saúde física, emocional e intelectual das crianças, desenvolve a atenção, a concentração como muitas outras habilidades. Ao brincar a criança libera a sua capacidade de criar, se reequilibra, reinventa o mundo, recicla as suas emoções e a sua capacidade de conhecer como também, a brincadeira espontânea proporciona oportunidades de transferências significativas que resgatam situações conflituosas.

Conforme o entendimento de Friedmann (1996, p. 41), o mesmo considera que:

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio, permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Por fim, não podemos deixar de mencionar as situações do dia a dia, que a criança revive enquanto brinca e assim favorece uma maior compreensão de seus conflitos e emoções. Diante destas informações, a brincadeira pode e deve ser privilegiada no contexto educacional, onde se deve “batalhar” sempre pra que tais atividades sejam privilegiadas e bem aceitas pelas crianças e pelos adultos responsáveis.

Portanto, necessário se faz afirmar que é através do brincar que a criança se torna apta para a vida socializada, pois o brincar constitui-se em um sistema que integra à vida social, traduz valores, formas de pensamento e ensinamentos. Além disso, proporciona a oportunidade de acumular conhecimento, aprender novas habilidades e praticar aquelas já conhecidas, onde as crianças aprendem a lidar com os sentimentos, interagir com outras crianças e adultos e resolver conflitos. Elas desenvolvem a imaginação e criatividade para resolução dos problemas. Desta forma, tais ideias servem para esboçar alguns benefícios que as brincadeiras e os jogos proporcionam em termos de aprendizagem e desenvolvimento, além de mostrar a importância dos mesmos na formação das crianças.

No entanto, atualmente, vários pesquisadores mostram preocupação em compreender este fenômeno buscando, especialmente, responder questões como os motivos pelos quais as crianças devem brincar, o que a brincadeira proporciona à criança no que diz respeito à aprendizagem, o papel que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil, entre outros. Sendo que, para se chegar à conclusão que a brincadeira deveria ser utilizada como uma atividade essencial e significativa para a educação infantil e ainda ser levada a sério, foram necessários longos períodos de pesquisas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de todos os argumentos e fatos expostos no presente trabalho, se pode entender a seriedade da relação entre a criança e o brincar.

Ademais, pode ser constatado que as atividades lúdicas, são uma forma privilegiada para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal da criança, a cooperação e a construção do conhecimento infantil, pois é através das brincadeiras que ocorrem as descobertas de si mesmos e dos outros. Logo, o mesmo não pode ser visto como uma atividade secundária, pelo fato de serem

essencialmente lúdicas e objetivarem a descoberta do mundo que rodeia a criança, onde, ela se desenvolve conforme sua necessidade brincando.

As atividades lúdicas desempenham um papel fundamental na aprendizagem, por facilitarem o processo de ensino e aprendizagem e funcionarem como exercícios necessários e úteis a vida das crianças, proporcionando a construção do conhecimento, pensamento, suas capacidades, limites, entre outros.

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na educação da criança, enriquecendo e possibilitando o crescer sadiamente, também objetiva incentivar uma reação criativa, crítica e ativa dos alunos.

Os jogos e as brincadeiras são elementos indispensáveis e de importante papel na formação da criança, pois as permite entrar em contato com o real ao mesmo tempo em que fantasia e desenvolver suas habilidades de criar, agir, sentir, pensar, aprender, se expressar, se comunicar e relacionar esses conhecimentos. Por serem atividades características da criança e lhes proporcionar prazer no ato de aprender, se mostram como atividades ideais para a aprendizagem, facilitando assim suas práticas pedagógicas em sala de aula.

Portanto, resta claro que o presente estudo teve como um dos principais objetivos demonstrar a importância e a necessidade da brincadeira na vida da criança, principalmente quando relacionada à educação. Todavia, é necessário que os pais e educadores compreendam e valorizem a importância deste grande laboratório que é o lúdico e os utilizem como parceiros para atuar no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AROEIRA, Maria Luísa C. **Didática de pré-escola: vida criança: brincar e aprender**. São Paulo: FTD, 1996.

CAILLOIS, Roger. **Los juegos y los hombres: la máscara y el vertigo**. México, Fondo de Cultura económica, 1986.

CANTO, R. **Recreação Escolar. Universidade Federal de Rondônia**. Apostila PROHACAP-RO – Educação Física, Porto Velho, 2004.

FREINET, Célestin. **A educação do trabalho.** 1ª ed. São Paulo – SP. Martins Fontes, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo, Moderna, 1996.

_____ - **O direito de brincar – A brinquedoteca.** São Paulo, Scritta Editorial, 1992.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

_____ - **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª edição, São Paulo: Cortez, 2003.

_____ - **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneirathonson Learning, 2002.

KRAMER, Sônia. **A Política do Pré-Escolar no Brasil: a arte do disfarce.** São Paulo: Cortes, 1992.

LDB, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** (Lei 9394/96), Artigo 29.

NEGRINE, Airton. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade.** In: *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.* 1ª ed. Petrópolis – RS. Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

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

VYGOTSKY, L. S. **A formação Social da Mente.** 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **O Brincar na Educação Infantil.** Cadernos de Pesquisa, 1995.