

Artigos

As atividades lúdicas e o desenvolvimento infantil: olhar necessário

Naiara Addressa da Silva Eduardo¹; Isabela Viana Macedo¹; Maria Célia Fernandes Peixoto¹; Gilmara Belmiro da Silva²

¹ Graduadas em Pedagogia da União Brasileira de Faculdades (UNIBF)

² Professora, Mestra, orientadora.

✉ Naiaraddressa1@gmail.com; isabela.viana.macedo@hotmail.com; mahpeixoto24@gmail.com

Palavras-chave:

Educação infantil.

Jogos.

Atividades.

Lúdico.

Crianças.

Resumo

O presente artigo busca demonstrar o importante benefício que as atividades lúdicas trazem para as crianças na primeira infância, dando ênfase ao papel do professor que deve ser o planejador intencional da educação e mediador de atividades que contribuam para o desenvolvimento da criança. A criança passa por diferentes fases de desenvolvimento que precisam ser estimuladas e que abrem possibilidades para o desenvolvimento por meio do que elas mais têm prazer em realizar, que são jogos, brincadeiras, danças, faz de conta e outras inúmeras atividades lúdicas que podem ser trabalhadas nas instituições de Educação Infantil. Esta pesquisa justifica-se pela necessidade de demonstrar a importância de uma educação no qual o lúdico seja presente de forma estimuladora do aprendizado. O objetivo é analisar dentre os benefícios do lúdico no desenvolvimento da criança da Educação Infantil, como também o papel do professor neste processo. Assim, podemos considerar que a especialização, formação, a busca pelo conhecimento por parte dos professores pode enriquecer seu trabalho dando segurança para desenvolver atividades lúdicas, assim contribuindo para um aprendizado mais prazeroso e de qualidade das crianças.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho visa contribuir com professores em geral, em especial, aos da educação infantil, destacando o importante papel que o ato de brincar desencadeia nas fases de desenvolvimento das crianças, nos quais, por meio das atividades planejadas pelo educador, elas terão condições de desenvolvimento.

A brincadeira nessa etapa do desenvolvimento passa a ser fundamental, pois a criança quando brinca, consegue lidar com os diferentes pontos de vista de seus colegas e tenta resolver diferentes problemas de diferentes formas, sempre com o auxílio da professora e respeitando as regras/combinados. A importância de brincar na educação infantil é essencial e necessária, pois ajuda na construção da identidade, personalidade, na formação de indivíduos e na capacidade de se comunicar com o outro, reproduzindo, ressignificando e caracterizando o processo de aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1984, p. 97)

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.

Além do conhecimento e desenvolvido oportunizados por meio da ludicidade, do brincar, Vygotsky (1984) continua defendendo que as brincadeiras trazem vantagens em todas as etapas da vida das crianças. O desenvolvimento da criatividade e da coordenação motora, o estímulo da imaginação e das habilidades entre outros. As brincadeiras podem ser trabalhadas independente da faixa etária das crianças, basta fazer adequações das regras e formas de aplicação.

O uso de brinquedos e jogos como materiais pedagógicos necessita da percepção do contexto em que se encontram inseridos. Estes instrumentos não são objetos que trazem em seu bojo um saber pronto e acabado, pelo contrário, eles são objetos que trazem um saber em potencial, que pode ser ou não ativado pelo aluno.

Através da hora lúdica ou hora do jogo, pode-se observar prazeres, frustrações, desejos, entre outras reações, que se pode trabalhar com o erro e articular a construção do conhecimento ou até mesmo acelerar este conhecimento, pois de acordo com Referencial Curricular da Educação Infantil, “Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la”. (BRASIL, p. 22, 1988).

Vale ressaltar que o material pedagógico não deve ser visto como um objeto estático, sempre igual para todos os sujeitos, pois trata-se de um instrumento dinâmico que se altera em função da cadeia simbólica e imaginária do aluno. Apresenta um potencial relacional, que pode ou não desencadear relações entre as pessoas. O jogo é considerado como um preparo da criança para a vida adulta. Brincando, a criança aprende, e aprende de uma forma prazerosa. O ato de brincar constitui-se numa característica universal, independente de épocas ou civilizações.

Analisando os casos sugeridos esta pesquisa tem como objetivo mostrar aos educadores, da educação infantil, a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento do ser humano, em uma perspectiva social, criativa, afetiva, cultural e histórica, visando compreender e relacionar as atividades lúdicas ao desenvolvimento de crianças, estabelecendo uma articulação entre a teoria e a prática educativa. “Através de leituras específicas e vivências de atividades práticas, reconhecendo como utilizar atividades lúdicas no âmbito escolar, permitindo um melhor direcionamento no seu trabalho pedagógico.” (SMOLE, p. 36, 2003).

Para tanto, o presente estudo se estrutura inicialmente, com base em literaturas especializadas sobre o assunto com a seleção de livros, revistas e artigos, com a intenção de desenvolver uma análise mais minuciosa a respeito desta temática.

Justifica-se a opção pelo tema escolhido a necessidade de demonstrar a importância de uma educação no qual o lúdico seja presente de forma estimuladora do aprendizado.

Também temos como finalidade despertar uma consciência do professor de educação infantil, no que se refere à criança e seu desenvolvimento, de modo que o profissional desta área consiga superar as práticas assistencialistas relacionadas à criança e encontre, neste trabalho, alternativas para inovar suas atividades e sua postura de professor. O resultado esperado é apresentar melhorias no desenvolvimento das crianças através da devida importância de trabalhos realizados com jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil.

2. HISTÓRICO DO BRINCAR

Como afirma Ferreira (2003, p. 155) “o ato de brincar ou resultado deste ato”, é significativo para a criança, também o principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e característica do papel assumido, utilizando de objetos substitutos.

Desde os primórdios da civilização o brincar é uma atividade das crianças e dos adultos. Sobre isso afirma Valesco (1996, p. 41) “A brincadeira era o fenômeno social do qual todos participavam e foi bem mais tarde que ela perdeu seus vínculos comunitário, tornando-se individual”. Na antiguidade as crianças participavam de jogos, brincadeiras e atividades que os adultos realizavam, porém em ambientes

separados, como praças públicas, espaços livres, com crianças de diferentes idades e sexo. Sendo assim, a brincadeira entendida como um ato da cultura, folclore e carnal.

O fato é que a criança através da brincadeira aprender a lidar com a perda, a aceitar e a superar desafios, proporciona uma segurança emocional. Quando a criança brinca ela tende a superar seus limites e tentar mais uma vez para conseguir o que queria, ela aprende a se socializar com outras crianças, a respeitar a vez do outro, a lutar por igualdade das regras entre tantos outros desafios de convivência. Soares (2010, p. 12) define os benefícios do brincar de forma que:

O ato do brincar traz muitos benefícios para quem participa dessa atividade, pois, contribui para o desenvolvimento físico, social, intelectual, respeito ao outro, a criança supera os desafios através da brincadeira ou jogo, além disso, os educando aprendem a serem cooperativos, aprendem regras, a lidar com seus limites, enfim, não é somente uma atividade que proporciona alegria, prazer, divertimento, direta ou diretamente está trabalhando na formação do sujeito, para que ele aprenda a conviver com os outros, a respeitar, a aceitar as pessoas que são diferentes, independente que tenham ou não alguma deficiência.

A brincadeira, que Vygotsky (1984) já citava como sendo uma forma de contribuir para o desenvolvimento infantil que acontece de forma gradativa e evolutiva e que Piaget (1967, p. 49) definia que “brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades”, tem a mesma importância na atualidade, a diferença é que agora ela é amparada por leis que regem a educação.

A legislação brasileira reconhece explicitamente o direito de brincar, pois tanto na Constituição Federal (1988), artigo 227, quanto no Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (1990), artigos 4º e 16º são citados. Mas ainda não garantidas as condições para que esse direito seja exercido plenamente por todas as crianças.

O brincar é uma característica da infância, direito assegurado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, no artigo nº 16, inciso IV, no qual a liberdade compreende vários aspectos, entre eles, o brincar, praticar esportes e divertir-se, portanto, privá-las disso é não garantir o seu pleno desenvolvimento assim como é abordada nos Referenciais Curriculares da Educação Infantil e na BNCC (BRASIL, 2019).

A criança no momento que brinca fantasia, vivencia um mundo do faz de contas, permitindo-se interpretar o mundo real, pois brincando ela trabalha com situações que vive na vida real, o que ela observa em seu convívio com a sociedade, com a família ou outras crianças, representando essas situações em suas brincadeiras, podendo assim, compreendê-las melhor. De acordo com Freud apud Kishimoto (2003, p. 57)

Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu próprio mundo ou, melhor dizendo, enquanto transpõe elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela.

A brincadeira é uma forma em que a criança consegue comunicar-se com o mundo adulto. Estes processos contribuem para que adquira controle de suas emoções, autoestima e confiança em si mesma, levando-a a agir de maneira mais ativa para que vivencie experiências de tomada de decisões (KISHIMOTO, 2003).

A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou socio dramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária das crianças desde o início do processo da aquisição da representação e da linguagem, em torno dos 2 a 3 anos de idade, quando a criança começa a treinar sua imaginação alterando objetos, fantasiando situações do dia a dia, imaginado ser outros personagens ou pessoas (KISHIMOTO, 2003).

Para Kishimoto (2003, p. 68) “ao brincar a criança sai do papel passivo para o ativo trazendo a ela oportunidade de enfrentar seus medos”. Assim ela cria em seu mundo imaginário a sua maneira de adquirir poder, procura vencer seus medos, superar obstáculos e se sente mais confiante. “Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura” (2003, p. 66).

3. OS JOGOS E BRINCADEIRAS NOS PRIMEIROS ANOS DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Moyles (2009, p. 19) “brincar é uma parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento nos primeiros anos de vida.” As crianças brincam instintivamente e, portando, os adultos deveriam aproveitar essa inclinação “natural”. Crianças que brincam confiantes tornam aprendizes vitalícios, capazes de pensar de forma abstrata e independente, assim como de correr riscos a fim de resolver problemas e aperfeiçoamento sua compreensão.

Significa que os programas de educação infantil inicial devem estar baseados em atividades lúdicas como princípio central das experiências de aprendizagem. Isso é bastante difícil de conseguir na vigência de práticas excessivas, ente prescritivas em termos de conteúdo curricular. Crianças pequenas alcançam a compreensão através de experiências que fazem sentido para elas e nas quais podem usar seus conhecimentos prévios. O brincar proporciona essa base essencial. É muito importante que as crianças aprendam a valorizar suas brincadeiras, o que só pode acontecer se elas forem igualmente valorizadas por aqueles que as cercam. Moyles (2009, p. 19) diz que “brincar mantém as crianças físicas e mentalmente ativas”.

Os adultos ou profissionais da educação devem interagir com as crianças durante as brincadeiras quando puderem fazer isso de uma maneira que não seja invasiva e que estimule a compreensão das crianças. Os adultos devem intervir diretamente quando há necessidade de garantir a segurança das crianças.

O brinquedo espontâneo fornece muitas informações sobre o que as crianças são capazes de compreender e fazer – somente de posse desse conhecimento é que o educador tem condições de saber o que uma criança pode precisar e vai querer aprender depois.

A atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades [...]. Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (FRIEDMANN, 2006, p. 43).

Assim as atividades lúdicas apresentadas para as crianças que estão na Educação Infantil devem ser planejadas pois irão proporcionar, transformações e benefícios no processo de aprendizagem e construção das crianças. Segundo o Referencial Curricular Nacional (RCN) da Educação Infantil:

Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27).

A criança é concebida como um sujeito histórico e social, que possui uma natureza singular, isto é, pensa e sente o mundo de um jeito próprio e tem a sua família como ponto de referência. A interação, desde o seu nascimento, com pessoas e objetos, cria necessidades e motivos, desperta na criança a curiosidade e a motiva a conhecer o mundo natural e social, os objetos, e a ampliar as suas relações sociais.

[...] é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz a relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOTT, 1971, p. 63).

Assim, percebe-se que a brincadeira engloba diversos fatores do desenvolvimento da criança. Ela pode ser utilizada como potencializadora de diversos processos de aprendizagem, de desenvolvimento, de aprimoração, de avanços e treinos motores e cognitivos.

4. O PROFESSOR E A LUDICIDADE

Assumir a atividade lúdica como instrumento norteador do trabalho docente, requer mais que um discurso bem estruturado, ou amparo na Proposta Pedagógica da Instituição, pois é um compromisso que deve ser assumido por todo professor de Educação Infantil. Santos (1997, p. 12) afirma que “a falta de clareza do perfil profissional se reflete nos currículos, tornando só cursos fragmentados e distantes

da prática pedagógica desenvolvida nas escolas a formação acadêmica em nível universitária muitas vezes limita-se a um grupo de disciplinas teóricas que não darão segurança e conhecimento necessário da prática que estes profissionais irão necessitar quando iniciam no mercado de trabalho.

Rau (2013), diz que muito profissional da educação gostaria de encontrar metodologias que fossem específicas, uma receita, como bula de remédio, uma fórmula que sanasse as dificuldades de aprendizagem, a indisciplina, o desinteresse. Neste caso uma estratégia seria dar atenção a busca de pistas que ajudem a modificar a atuação pedagógica no sistema de ensino atual, o grande desafio é educar com criatividade e responsabilidade despertando o interesse dos alunos em aprender. “A prática pedagógica por meio da ludicidade não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de um desenvolvimento de jogo retirado de um livro” (RAU, 2003, p. 31).

Nestes casos o professor tem a necessidade de se especializar, buscar compreender a participar de estudos, de encontros, realizar leituras sobre o tema a se qualificar para estar preparado para atuar com segurança e poder desenvolver um trabalho com potencialidade. Santos (1997, p. 14) cita:

A formação lúdica se assenta em pressuposto que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Portanto, o brincar, enquanto fator referente à atividade lúdica deve condicionar a educação da criança numa perspectiva de emancipação por meio da experiência, este processo é construtivo, não se dá de um dia para o outro, no qual o professor irá se qualificar e colocar em prática para poder observar quais metodologias possibilitam resultados positivos, quais são adequadas para cada objetivo que julgue necessário alcançar. Oliveira (2000, p. 76) defende que:

[...] educadores infantis precisam fomentar situações cotidianas nas quais a criança possa manipular construir imaginar, criar reaproveitar materiais que aparentemente não tem símbolo algum, mas que podem ser transformados em brinquedos e jogos em momentos de experiências infantis. De que maneira, então, o professor pode promover situações que estimulem a aprendizagem e desenvolvimento da criança, sem que está se desvincule do brincar? (OLIVEIRA, p. 76, 2000).

É essencial conhecer o máximo possível sobre a criança e suas experiências anteriores, sua cultura e sua linguagem, é necessário o conhecimento do professor tanto da criança quando da ludicidade. Santos (1993, p. 14) diz que “quanto mais o adulto vivencia sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

Afirma Smole (2003, p. 36) que “não é de hoje que os jogos encantam as crianças e também os adultos, e sua importância no ensino aprendizagem imprescindível”. Como a construção de conceitos matemáticos ou a vivência de papéis, como é o caso dos jogos de faz-de-conta, todas estas situações já são presentes na vida das crianças e aproveitar esta vivência para melhorar o desenvolvimento infantil seria a forma mais correta de ensino dos profissionais de educação.

Fundamentalmente uma das principais funções dos educadores é propor momentos para conversar com a criança quando a brincadeira precisa terminar, sobre o que estavam fazendo e o que pareciam estar obtendo com ela, sobre o tempo que ela permaneceu brincando, sobre como foi esta experiência o deu e não deu certo. Assim afirma (Moyles, 2009, p. 20) “É muito importante que as crianças aprendam a valorizar as brincadeiras”. Nestes casos o planejamento dos educadores para ampliar e desenvolver as oportunidades dos alunos através de sua brincadeira espontâneas, a partir da análise e avaliação das experiências lúdicas de cada dia, observa-se o desenvolvimento e avanço da criança através de sua forma de lhe dar com a brincadeira.

Cabe ao educador definir quais objetivos pretende alcançar, utilizando uma metodologia adequada como: selecionar jogos coerentes, buscando explorar ao máximo os conhecimentos do indivíduo, observando o quanto a criança compreende, como ela melhora seus movimentos, sua percepção, atenção, como ela aprende a aceitar a perder, a finalizar a brincadeira a guardar os brinquedos (MOYLES, 2009).

Nunes (2003) afirma que quando os alunos gostam do professor acabam gostando daquilo que ele ensina e se esforçam cada vez mais para aprender e não decepcionar. Assim sendo o vínculo de aluno e professor se torna um facilitador do trabalho e do sucesso do desenvolvimento da criança. Neste caso quando o professor desperta na criança a paixão pelos estudos, ela mesma buscará o conhecimento, e descobrirá que “a maior e melhor escola é aquela que existe dentro dela mesma, e ninguém mais precisará dizer-lhe o que fazer, ela mesma se encarregará de buscar os infinitos conhecimentos e experiências” que esperam por ela, assim este processo se resume numa questão: saber despertar, conscientizar e confiar (NUNES, p. 64, 2003).

5. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Quando as crianças estão brincando livremente, sem nenhuma intervenção não deixam de vivenciar os benefícios que a brincadeira proporciona à ela. No entanto este momento abre um leque de oportunidades de ser intencionalmente aprimorado para desenvolver muitas outras habilidades e aprendizados desde que seja feito as intervenções necessárias. Ferreira (2011, p. 562) diz que lúdico é sinônimo de jogos, brinquedos e divertimento em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é este:

desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. (FERREIRA, 2011, p. 562).

Portanto, é muito claro a profundidade que o jogo é aliado do aprendizado, que é a ponte entre o ensino e a aprendizagem de forma prazerosa. Assim o educador deve aproveitar o interesse da criança nos jogos e brincadeiras para que seu trabalho tenha resultados positivos, para que o ensino fique mais próximo do mundo da criança. Brincando a criança aprende, assim afirma Cunha (2001)

[...] brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento – porque brincando a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando os direitos dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo e, também porque brincando, prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite. (CUNHA, 2001, p. 13).

As atividades lúdicas também promovem, em larga escala, momentos de interação social entre as crianças, pois o desenvolvimento e a capacidade de se relacionar depende, entre outras coisas, de oportunidades de interação com crianças da mesma idade ou de idades diferentes em situações diversas. A disposição de objetos atraentes ao alcance da criança também auxilia o estabelecimento de interação, uma vez que servem como suporte e estímulo para o encadeamento das ações.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil, Brasil (1998, p. 22)

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, p. 22, 1998)

Na Constituição Brasileira, Brasil (1988, p. 22) consta que “a partir da vivência com o lúdico, as crianças podem recriar sua visão de mundo e o seu modo de agir.” Os jogos podem ser empregados no trabalho da ansiedade, pois, esse sentimento compromete a capacidade de atenção, de concentração, as relações interpessoais, a autoestima, e, conseqüentemente, a aprendizagem. Através dos jogos competitivos e com a aplicação das regras, os limites podem ser revistos e as crianças desenvolvem conceitos de respeito e regras, tudo isso de uma maneira prazerosa. O lúdico proporciona à criança experiências novas, na medida em que esta erra, acerta, reconhecendo-se como capaz; desenvolvendo sua organização espacial e ampliando seu raciocínio lógico na medida em que exige estratégias de planejamento e estimula a criatividade. (BRASIL, 1988).

É desta forma que a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo. Neste espaço transicional, dá-se a aprendizagem. Inserida a esta realidade, cabe ao educador definir quais objetivos pretende alcançar, utilizando uma metodologia adequada como: selecionar jogos coerentes, buscando explorar ao máximo os conhecimentos do indivíduo e cabe ao professor ou adulto promover atividades individuais ou em grupo, respeitando as diferenças e estimulando a troca entre as crianças.

o professor poderá organizar situações nas quais as crianças conversem sobre suas brincadeiras, lembrem-se dos papéis assumidos por si e pelos colegas, dos materiais e brinquedos usados, assim como do enredo e da seqüência de ações. Nesses momentos, lembrar-se sobre o que, com quem e com o que brincaram poderá ajudar as crianças a organizarem seu pensamento e emoções, criando condições para o enriquecimento do brincar. (BRASIL, p. 50, 1988).

A infância tem uma característica muito forte que é marcada pelo brincar e em especial, a brincadeira do faz de conta, que a criança pode reviver situações reais e irreais, a fantasia, o superpoder, saber fazer coisas que ainda não sabem a imaginação é sem limites. Assim quando algo lhe causa algum desequilíbrio emocional é possibilitando a compreensão da situação em que está vivendo e a reorganização de suas estruturas mentais. Portanto, o brincar auxilia a criança de muitas maneiras, passando a ser um fator importante para o seu desenvolvimento.

[...] é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz a relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOTT, 1971, p. 63).

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade, jogos tradicionais, didáticos corporais entre outros são exemplos do que podem colaborar com o desenvolvimento da criança. A brincadeira de faz de conta promove para a criança um momento único de desenvolvimento, no qual ela exercita em sua imaginação, a capacidade de planejar, de imaginar situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras existentes em cada situação (KISHIMOTO, 2003).

Rau (2003) afirma que o lúdico é como uma ferramenta, um recurso pedagógico direcionado as áreas de desenvolvimento e aprendizagem das crianças, os tais podem ser utilizados para o desenvolvimento na compreensão positiva da sociedade e na aquisição das habilidades. Assim o lúdico torna-se um recurso facilitados da aprendizagem. Neste caso a autora também ressalta que é necessário o professor realizar a intervenção pedagógica atentando-se ao conhecimento sobre as áreas do desenvolvimento e aprendizagem infantil (RAU, 2003).

6. METODOLOGIA

Para atingir os objetivos citados, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre a temática a ser discutida. A partir das bibliografias de cunho teórico, foram feitas leituras e levantado as questões em debate, analisando assim o que os autores como Moyles (2009), Piaget (1932) (1975), Rau (2003), Kishimoto (2003), Vygotsky (1984) e (1987). Também foram citadas as leis tais quais defendem o direito a brincar como a Constituição Federal o ECA e o Referencial Curricular da Educação Infantil, no sentido de eleger um referencial teórico que propiciasse uma visão mais qualificada sobre a importância da ludicidade na primeira infância.

7. CONCLUSÃO

A partir da pesquisa realizada é possível concluir, que o lúdico no processo de ensino-aprendizagem é um facilitador da aprendizagem, que além de todos os benefícios que traz como socialização, regras, limites, concentração entre outros, pois leva o educando a tomar consciência de si, da realidade e a esforçar-se na busca dos conhecimentos, sem perder o prazer em aprender. Portanto, é preciso que o educador tenha a consciência da importância do seu papel neste processo, que ele necessita ter contato com a lúdico para poder fazê-lo no seu trabalho. Apesar do lúdico ser sinônimo de jogos, brinquedos e divertimento em geral para que a aprendizagem do educando possa ser inserida como aspecto

indispensável no relacionamento entre criança a aprendizagem e o professor que tem em mãos as possibilidades de ofertar e direcionar a aprendizagem de qualidade por intermédio da brincadeira, dos jogos, do faz de conta.

O lúdico traz um desenvolvimento emocional também, situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções estimulando o pensamento à criatividade e socialização sustentando para a criança ter contato com o mundo externo e se tornando mais segura e capaz.

Um ponto positivo é a formação de qualidade dos profissionais com maior ênfase nas práticas pedagógicas lúdicas, ao passo em que o conhecimento será a base que fortalecerá a confiança para o desenvolvimento de um bom trabalho, para o atendimento de qualidade, para que o professor consiga reconhecer em qual fase de desenvolvimento cada criança está e assim poder planejar e traçar estratégias e metodologias corretas estipulando objetivos que espera que a criança atinja de acordo com a necessidade de cada uma.

REFERÊNCIAS

BASSEDAS, Eulália. HUGUET, Teresa. SOLÉ, Isabel. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Editora Artmed. Porto Alegre: 1999.

Eulália: **Aprender e ensinar na educação Infantil**. Trsd. Cristiana Maria de Oliveira. – Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

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

Estatuto da Criança e do Adolescente – Lei nº. 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998, vols. 1, 2 e 3

Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Aurélio Junior: dicionário da língua portuguesa**- 2ª Ed. Curitiba PR, Editora: Positivo, 2011.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003;

MOYLES, Janet. **A Pedagogia do Brincar**. Editora Artmed S.A. ano VII novembro/dezembro 2009.

NUNES, Paulo Almeida. **Educação Ludica: Técnicas e jogos pedagógicos**: 11ª edição, Loyola, São Paulo 2003.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

Jean. **O Juízo Moral na Criança**. Edição brasileira Editora Summus, São Paulo, 1932.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2013.

SANTOS, S. M. P. dos. (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SMOLE, Kátia Stocco. **A elaboração de jogos e o desenvolvimento de múltiplas linguagens pela criança**. Editora Artmed S.A. Ano I nº 2 agosto/novembro 2003.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf> acesso em 25 de outubro de 2020

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VALESCO, Cacilda Gonçalves - **Brincar, o despertar psicomotor**, editora: Sprint, Rio de Janeiro- RJ 1996.

VYGOTSKY, Levy Seminovich: **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Levy Seminovich: **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.