

## **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL** **Tuane Paola da Silva Nitschke Souza<sup>1</sup> e Givanildo Alves dos Santos<sup>2</sup>**

### **Resumo**

O presente artigo tem por objetivo apresentar os diversos aspectos que tornam a atividade lúdica relevante para o desenvolvimento e aprendizagem nas crianças, bem como, verificar de que forma o brinquedo é trabalhado na escola e seu objetivo em contribuir para uma reflexão da prática pedagógica. Questiona-se como as brincadeiras, aparentemente simples, são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e uma forma de autoexpressão. A partir de referenciais teóricos, será possível observar uma série de conceitos importantes, visando o bom desenvolvimento da aprendizagem escolar na educação infantil e o papel dos educadores nesta função tão importante no ambiente escolar. A metodologia utilizada neste estudo foi a pesquisa bibliográfica, estudando a interação entre o lúdico e a criança, verificando e refletindo sobre a importância da educação junto às atividades lúdicas e seus efeitos na vida da criança durante a educação infantil e como é possível auxiliar e facilitar o desenvolvimento global do ser humano em fase de desenvolvimento.

**Palavras-chave:** Lúdico, Aprendizagem, Desenvolvimento.

## **THE LUDIC IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION**

### **Abstract**

This paper aims to present the various aspects that makes the playful activity in Early Childhood Education relevant to the development and learning of children, as well as to verify how the toy is used in school and its purpose in contributing to a reflection on the pedagogical practice. The question is how apparently simple games are sources of stimulus to the cognitive, social, and affective development of the child and a form of self-expression. Based on many theoretical references, it will be possible to observe a series of important concepts, aiming at the good development of school learning in early childhood education and the role of educators in this very important function in the school environment. The methodology was based on bibliographic research, studying the interaction between play and the child, verifying and reflecting on the importance of education together with the playful activities can cause in the child's life during early childhood education, how it can help and facilitate the global development of the human being in the development phase.

**Keywords:** Ludic, Learning, Development.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia EPT, Instituto Federal de São Paulo Boituva- Itapetininga, tuanetps@gmail.com

<sup>2</sup> Livre-docente, Instituto Federal de São Paulo, Professor Titular, givanildo@ifsp.edu.br.

## **JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL**

### **Resumen**

El presente estudio tiene por objetivo presentar los diversos aspectos que hacen relevante la actividad lúdica para el desarrollo y aprendizaje de los niños, así como, verificar cómo se trabaja el juguete en la escuela y su objetivo en contribuir a una reflexión de la práctica pedagógica. Se cuestiona cómo los juegos, aparentemente sencillos, son fuentes de estímulo para el desarrollo cognitivo, social y afectivo del niño y una forma de autoexpresión. A partir de referentes teóricos, será posible observar una serie de conceptos importantes, visando el buen desarrollo del aprendizaje en la educación infantil y el papel de los educadores en esta función tan importante en el ámbito escolar. La metodología se basó en la investigación bibliográfica, estudiando la interacción entre el lúdico y el niño, verificando y reflexionando sobre la importancia que la educación junto con las actividades lúdicas pueden causar en la vida del niño durante la educación infantil, cómo ayudar y facilitar el desarrollo del ser humano en fase de desarrollo.

**Palabras-clave:** Jugueteón, Aprendizaje, Desarrollo.

### **Introdução**

O trabalho surgiu do interesse da pesquisadora em meio a importância do conhecimento adquirido para capacitação acadêmica e profissional, a mesma sentiu a necessidade de fazer um estudo e através de dados de diferenciados autores fazer a coleta e análise do mesmo.

É importantíssima a formação do profissional e integração para o atendimento à criança. O estudo será desenvolvido a partir de uma análise interpretativa de dados, envolvendo considerações acerca do objeto problematizado, no sentido de entender e criticar a posição do pedagogo diante da proposta da educação atual, por esta oferecer amplas oportunidades de promover reflexões intensas a respeito do problema em exposição, visando à plena compreensão.

No contexto da educação infantil, como é o desenvolvimento da aprendizagem do aluno através do lúdico? O pedagogo ter conhecimento dos principais elementos lúdicos é fundamental para identificar possíveis dificuldades, planejar as práticas e acompanhar a evolução da criança no seu dia a dia dentro da escola. O conhecimento a respeito da brincadeira e jogos e possíveis implicações na educação da criança são importantes para os professores, em especial para os profissionais que atuam na educação infantil.

O objetivo desta pesquisa é identificar as possibilidades de desenvolvimento da aprendizagem pelo lúdico. Entender a prática lúdica planejada a partir da escolha prévia dos

jogos e brincadeiras com caráter preventivo.

Analisar condições favoráveis ao desenvolvimento de um ou mais elementos motores; ou reeducativo, ao contribuir para a superação de possíveis dificuldades dos alunos. Entender como usar o lúdico na motricidade, montar um repertório de atividades com jogos, brincadeiras e identificar quais são os aspectos que cada um deles estimula de forma mais intensa, para uma formação de base indispensável a toda criança.

Assim, no estudo o interesse pelo desenvolvimento infantil é justificado devido a existência do trabalho com muitas crianças e os principais elementos considerados essenciais para as aprendizagens. Identificar que possíveis intervenções pedagógicas são necessárias para a promoção de um ensino que atenda aos alunos.

Por meio da pesquisa bibliográfica tentou-se o benefício dos conhecimentos sobre o lúdico, a partir do estudo no desenvolvimento de suas capacidades cognitivas e psicomotoras, e como os alunos se apropriam desses conhecimentos durante a infância.

### **O Lúdico na Educação Infantil**

O lúdico está ligado ao saber e ao ato de brincar, ou seja, é necessária a prática que vemantes do saber. Afirmado isso, o brincar é essencial na vida de uma criança, sendo de difícil definição. Conforme a nova Base Nacional Comum Curricular, o lúdico é a imitação transportada da realidade que foi vivenciada pela criança e trazida para a brincadeira (BRASIL, 2018).

Para Ferland (2006), a atividade do brincar e do jogo é natural da criança, espontânea e prazerosa, assim brinca de uma forma que apenas ela entenda podendo ir e vir mudando a brincadeira como quiser. Contudo, o brincar é fundamental para o desenvolvimento, a socialização e o aprendizado da criança. Por meio dela as crianças têm o livre arbítrio de começar e recomeçar novas brincadeiras, com ou sem regras, tendo experimentações de emoções, desejos e sentimentos.

É na escola segundo o Referencial Curricular Nacional Educação Infantil (BRASIL, 1998), que há essa troca de experimentações, brincando e socializando propicia o contato com adultos e crianças de várias origens socioculturais, diferentes religiões, etnias, costumes, hábitos e valores, tendo uma grande diversidade e fazendo deste campo uma experiência educativa com a finalidade de inserir, dando espaços nas relações sociais e éticas.

Kishimoto (2008) diz que o brincar terá de ter um ambiente com condições em que a criança tenha iniciativa com objetivo educativo ou de aprendizagem pré-definida. A brincadeira é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com outras pessoas, ajudando a explorar o meio em que vive.

A brincadeira segundo a nova base curricular (BRASIL, 2018) ocorre no meio da imaginação e da realidade, sendo uma imitação do que a criança vive, e essa brincadeira tem contribuições para o desenvolvimento da linguagem, motricidade, sensório motor, na oralidade e gestual, socialização, ética, valores e atitudes que vão sendo construídos com o universo social com isso veem as regras, que é um recurso auxiliar.

O lúdico segundo Antunes (2004) tem sua grande contribuição no cotidiano escolar, quer dizer jogos e brincadeiras, vêm para auxiliar o aprendizado e o desenvolvimento infantil fazendo uma ponte e dando à criança uma forma de ver o universo da maneira dela. E para auxiliar na iniciativa alfabética, o lúdico estimula a imaginação, capacidade de raciocínio, sensório e autoestima.

Assim, para Kishimoto (2008), os brinquedos não só auxiliam professores como deixam atividades melhores de serem entendidas, sendo educativas, com uso de formas e cores diferenciadas, em que cada brinquedo tem um propósito pedagógico, de muito entendimento operacional, trabalho de noções, sequências, tamanho e formas.

Os brinquedos nas atividades lúdicas podem ser usados como afirma Maluf (2003), na contribuição para o desenvolvimento inclusive da língua escrita, com significado. Outro fator ressaltado pelo autor diz respeito à presença de regras na brincadeira: qualquer forma de brinquedo imaginativo contém regras, embora não seja uma situação de jogo com regras formais estabelecidas, seriam regras que a própria criança impõe, mas sem tirar o prazer de brincar.

Segundo Kishimoto (2008) o brinquedo educativo, desde épocas passadas, teve uma forte expansão dentro da educação infantil. Há muitos brinquedos e brincadeiras para estar em contato com as crianças e auxiliando no desenvolvimento infantil, mas se exige um olhar pedagógico para utilizá-los, como os destinados à percepção visual, sonora e motora, como as parlendas para a expressão de linguagem, em que se podem ter brincadeiras envolvendo músicas e danças.

A criança passa a exercitar intencionalmente movimentos mais específicos, utilizando-se das mãos através de atividades que as estimulem. Os exercícios passam a ser guiados e concretizados segundo uma ordem intencional, manifestando o simbolismo

representado na mente, expressando o que viu e interiorizou. A fase que se imita tudo e todos, assim, o contato afetivo e estimulante do professor com a criança se caracteriza o primeiro sinal de uma verdadeira educação lúdica (ALMEIDA, 2001).

Com o aprimoramento da linguagem, as condutas são profundamente modificadas, no aspecto afetivo e intelectual. A criança torna-se, graças à linguagem, capaz de reconstituir suas ações, na forma de narrativas, e de antecipar suas ações futuras pela representação verbal. Manipulando, observando e experimentando as coisas, a criança realiza descoberta de possibilidades de dar forma, de acordo com suas impressões, passando a recriar e registrar fatos (VOCOY; PEDROZA, 2005).

A atividade lúdica torna-se uma diversão de risco, no qual o prazer opõe-se a curiosidade. Em seguida, os jogos e as brincadeiras ultrapassam a ação de imitação para uma reelaboração criativa, onde combinam dados da experiência de construir uma nova realidade, correspondentes a curiosidade e necessidade. Por isso a criança adora ouvir histórias, brincar de esconde-esconde, adivinhações e contar suas próprias histórias, é a fase do egocentrismo, sentem-se como o centro de tudo (MALUF, 2003).

Dessa maneira, inicialmente a criança reagirá primeiramente às relações sociais e ao pensamento em formação com um egocentrismo inconsciente que se prolonga. Os jogos com regra ainda não funcionam. Com o convívio e carinho começa a transformar o real em necessidades próprias através do simbolismo e dos exercícios lúdicos. A partir daí os jogos começam a ter uma seriedade absoluta na vida dessa criança (ALMEIDA, 2001).

A vida escolar da criança na educação infantil incorporará os conhecimentos sistematizados tomando consciência de seus atos e despertando para um mundo de cooperação com seus semelhantes. Geralmente consegue usar a lógica para chegar às soluções da maior parte dos problemas concretos, mas ainda tem dificuldade em aplicar sua lógica aos problemas não concretos. Não entende objetivamente e consciência de suas ações, discernindo o certo do errado (ANTUNES, 2004).

Além da evolução da memória e do raciocínio concreto, o pensamento mais significativo é a criatividade, nesta fase a criança está aberta para sua criatividade e tem que tratá-la de um modo especial, para que isso não lhe seja bloqueado. O professor deve ser um dinamizador, um estimulador e um guia das faculdades cognitivas da criança, pois vai liberando do egocentrismo e adquirindo consciência da vida social, a necessidade de ser útil e de cooperar (MALUF, 2003).

## **O Lúdico Por Meio do Jogo nas Relações Entre as Crianças e o Aprender a Conviver**

O lúdico por meio do jogo mantém relações profundas entre as crianças e as fazem aprender a conviver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso, ele reflete experiências e valores da própria comunidade em que estão inseridas. (ALMEIDA, 2001)

Na infância, a escola de educação infantil representa para a criança a essência de sua formação, nela se educa e incorpora novos conhecimentos, sendo errado pensar que existe diferença entre educação e diversão, o aluno é um indivíduo que pensa concretamente acerca dos problemas que surgem não se importa com soluções por meio de princípios gerais (VOCOY; PEDROZA, 2005).

Nesta fase os jogos caracterizam-se como atividades que adaptam a criança ao equilíbrio físico, pois realizam o aperfeiçoamento dos músculos tão comuns e apreciados, geram princípios de descobertas de julgamento, de criatividade, de criticidade caracterizando o pensamento formal e possibilitando o aparecimento de relações sociais amadurecidas e de lideranças participativas (MALUF, 2003). A prática de atividades lúdicas procura equilibrar o emocional, levar a praticar princípios de vida social integrada, bem como incorporar condutas pertinentes ao grupo e à comunidade.

Os jogos intelectuais exercem grande atração, quebra-cabeça, jogos eletrônicos, corridas, aventuras, discussão, pesquisa, trabalhos de grupo, projetos, etc. Os jogos em si não são a consciência social, nem moral, nem a prática, mas fazem vivificar essa consciência e essa prática (HUIZINGA, 2001).

A união da capacidade física, verbal, psicomotora, intelectual, social e emocional é que faz uma criança ser alegre, feliz, capaz de avanços no crescimento geral. Brincando a criança adquire várias formas de aprendizagem, pois brincar fornece a possibilidade de construir uma identidade autônoma, cooperativa e criativa (MALUF, 2003).

Para brincar a criança não depende necessariamente da presença de objetos, podendo criar situações de faz de conta a partir, por exemplo, da verbalização referente a objetos ausentes, sem nenhum objeto que os represente, cabe ao adulto o momento adequado de interferir (KISHIMOTO, 2008).

É de extrema importância que o professor leve a sério a importância do brincar como sendo uma ação motivadora, pois em idade pré-escolar a criança começa a experimentar necessidades, como um mundo imaginário. Aprende e se reconhece, podendo definir o pensar

como aquela capacidade humana de fazer possível o provável, a partir de fazer provável o desejado (FERNANDES, 2011).

O lúdico através dos jogos é um aprendizado de vida, que leva as crianças para tocar seu próprio percurso ou para tê-lo traçado, tudo depende de como as crianças brincam e qual é a sua atitude em relação às ações para o aprendizado, pois os processos cognitivos estão ligados ao desenvolvimento físico intelectual, emocional, social e afetivo do ser humano, pois através do jogo que se absorve a cultura de seu meio (MALUF, 2003).

Em cada idade constitui um conjunto indissociável e original. Na sucessão de suas idades é um único e mesmo e continua a metamorfose. Através do brincar pode-se trabalhar com a solidariedade, o respeito, o limite; a autonomia moral, dos valores, do respeito à natureza (BOMTEMPO, 2003).

Por meio do jogo espontâneo, a criança mostra que é dotada de criatividade, habilidade, imaginação e inteligência. Cabe à escola criar um ambiente que possa explorar e desenvolver o máximo, as características que lhe são próprias. Ela experimenta situações de vida, ora de competição, ora de medo, ora de alegria, ora de tristeza, e assim se socializa; compreende o que é ser ela mesma, ao mesmo tempo em que pertence a um grupo social (FERNANDEZ, 2001).

Nesse sentido, os jogos precedem o trabalho e por isso, desafiam o tempo e sobrevivem para além dos séculos com elementos essenciais do trabalho e por decorrência são a base de um sistema intelectual e social. São as satisfações normais das necessidades naturais mais poderosas: inteligência, união profunda com a natureza, adaptação às possibilidades físicas e mentais, sentimentos de poder, de criação, de afeto, de domínio, de eficácia técnica, utilidade familiar e social. É evidente que é pelo jogo que as crianças desenvolvem suas habilidades básicas de inserção no ambiente (MALUF, 2003).

Segundo Kishimoto (2008), o jogo não se constitui no aspecto fundamental, mas é de grande importância para o desenvolvimento do aprendizado. Significa muito mais uma atividade prazerosa, está relacionada à característica de que a criança cria situações que sempre existem regras, pelo motivo de que a partir do momento em que está atuando com base em uma situação imaginária, portanto contém regras naturais que serão representadas.

Os jogos de exercício caracterizam a atividade lúdica da criança servindo de base para o porquê das coisas. É necessário que os educadores percebam que é possível criar um ambiente propício, precisam ter consciência de que os atos e atitudes impensadas podem afetar a todos os envolvidos no fato (BOMTEMPO, 2003). Neste contexto, traça-se o perfil

de um novo professor, hábil na busca da clarificação de problemas, na procura de soluções criativas, nas articulações de ideias, pensamentos, sentimentos e ações. Hábil em lidar com diferenças e contradições.

Requer novas capacidades de construir formas de auto aprendizado, buscar conhecer suas potencialidades e dificuldades, investir em si mesmo, ouvir e ser ouvido, aceitar críticas e sugestões. Desenvolvero senso crítico em seu aluno, incentivar a criatividade resgatando valores no relacionamento humano, valorizando as emoções e priorizando as atividades lúdicas (VOCOY; PEDROZA, 2005).

Ao jogar uma partida de qualquer jogo podem-se observar as operações requeridas do sujeito. É importante observar que nos jogos e na vida, no dia a dia, as mesmas operações são requisitadas, assim ao jogar o sujeito exercita-se cognitivamente, socialmente e afetivamente, pois o seu desejo de jogar é determinante para que o possa fazer (KRAMER, 2012).

No jogo existe algumacoisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUINZINGA, 2006). O jogar, não implica apenas a questão de regra, da competição, da brincadeira em si, se envolve muito mais: a forma como se vê e entende.

O jogo, como já foi dito, é o resultado da ação. O papel do professor é fundamental quando acontecem atividades, a ação por intermédio de movimentos de caráter físico ou mental conduz a ideia de competição. O resultado imediato é o estímulo variado, seja no sentido de superação, de oposição ou outro qualquer. Em contrapartida, a ação, elemento primordial para a realização do jogo que provocano oponente uma reação (BLOW, 2001). Com jogos, sua posição deve ser antes de tudo, investigador do modo como a criança pensa, para ajudá-la a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades.

### **O Lúdico como Tratamento Dado ao Brincar**

O tratamento dado ao brincar, é bastante representativo, seguindo a antropologia da ética, e o brincar pode ser estruturado e completo ainda que os seres vivos tenham sempre dois problemas: um de organização e outro de adaptação. O primeiro é o de se manter organizado como ser vivo, num contexto de troca com o meio, enquanto sistema aberto o ser vivo depende do meio para sobreviver. O segundo é de adaptação seria o de construir possibilidades para se fazer esta interação, do ponto de vista funcional essas formas

invariantes seriam a assimilação e a acomodação (KRAMER, 2012).

Segundo Mattos (2008) em termos de educação o brincar pode servir como meio para melhor adaptação e integração da criança ao seu ambiente social. Em sentido estrito, pode ser utilizado como recurso para a obtenção de objetivos específicos como, por exemplo, o desenvolvimento da acuidade auditiva, da coordenação motora, do processo de socialização etc.

Dessa forma, nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades. O que acontece com a mente da criança determina sua atividade lúdica. O brincar é sua linguagem secreta, que se deve respeitar mesmo não a entende então se faz necessário que o professor/educador fique atento, para oferecer possibilidades e situações de brincadeiras, é imprescindível que as suas aulas sejam “recheadas” de atividades lúdicas, para que a criança tenha a oportunidade de provar a sua superioridade, de expressar-se e de ser séria (KRAMER, 2012).

Apesar da brincadeira ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor/educador não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive uma atitude de observação e de intervenção quando for o caso, sua atitude não passará apenas por deixar as crianças brincarem, mas, sobretudo ajudar as crianças nesse ato e compartilhar com elas, ou até mesmo por ensiná-las a brincar. Brincar juntos reforça laços afetivos. É uma maneira de manifestar o amor à criança (OLIVEIRA, 2004).

A participação do adulto na brincadeira com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, e também contribui para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras. A criança sente-se desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto, este, por sua vez, pode levar a criança a fazer descobertas e viver experiências, o que torna brincar estimulante e rico em aprendizado (MALUF, 2004).

As situações de brincadeiras possibilitam, também, às crianças, o encontro com seus pares, fazendo com que interajam socialmente, quer seja no espaço escolar ou não. No grupo descobrem que não são os únicos sujeitos da ação, e que para alcançar seus objetivos precisam levar em conta o fato de que outros também têm objetivos próprios que querem satisfazer (DIMENSTEIN, 2007).

Por meio das admiráveis instituições sociais as crianças vão desenvolvendo a noção de autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo. Muito pode ser trabalhado a partir de brincadeiras. Contar, ouvir histórias, dramatizar, brincar com regras, entre outras atividades, constituem meios prazerosos de aprendizagem (KRAMER, 2012). Brinca-se com jogos de

cartas, com dados, com dominó, jogo da memória, com jogos de tabuleiros, com jogos de imagem, brinca-se com jogos de palavras, de adivinhações, brinca-se com o corpo, com a destreza física, a rapidez do raciocínio, joga-se com estratégias, com sorte, com organização.

O ser humano joga durante toda a sua vida (MATTOS, 2008). Aos poucos, o professor deve favorecer uma ação de liberdade para o aluno na educação infantil, uma sociabilização que se dará gradativamente, por meio das relações que ele irá estabelecer com seus colegas, professores e outras pessoas. Para que isso aconteça, a criança não deve sentir-se bloqueada, nem tão pouco oprimida em seus sentimentos e desejos (BOMTEMPO, 2003).

As diferenças e experiências individuais devem ter um espaço relevante sendo respeitadas nas relações no ambiente escolar. Brincando em grupo as crianças se envolvem em uma situação diferenciada, em que cada um poderá exercer papéis diversos aos de sua realidade, além de que, os indivíduos estarão necessariamente submetidos a regras de comportamento e atitude (SCAGLIA, 2004).

Em relação à atividade escolar, a mesma deverá ser uma forma de lazer e de trabalho para as crianças do pré-escolar. Com isso, os brinquedos e a brincadeira tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo de ensino-aprendizagem. A criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, ou seja, em atividades predominantemente lúdicas (KISHIMOTO, 2008).

As atividades com os brinquedos terão sempre objetivos didáticos pedagógicos e visarão propiciar o desenvolvimento integral do educando. Para atingir esse fim, é preciso que alguns educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar compreender e reconstruir o conhecimento, e este, só será conseguido por meio da interação entre o brinquedo e a criança. Desta forma, é necessário que os profissionais que atuam com crianças, estejam preparados para utilizá-los como meios pedagógicos, favorecendo assim a aprendizagem (OLIVEIRA, 2004).

A brincadeira deve ser um dos eixos da organização do trabalho pedagógico, sobretudo hoje, quando as crianças vivem tão isoladas em suas moradias e vivenciam tão pouco as brincadeiras coletivas, seja pelas agendas cheias de atividades de formação, seja pelo trabalho precoce entre outras atividades fora da escola (RIBEIRO, 2001). A incorporação da brincadeira nas práticas pedagógicas significa desenvolver diferentes formas de jogos e brincadeiras que contribuam para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construídos pelas crianças. Dentre essas diferentes modalidades de

brincadeiras que podem ocorrer na educação infantil, citamos: as brincadeiras de faz-de-conta, organizadas pelas próprias crianças; a transmissão, a recriação das brincadeiras tradicionais da nossa história e cultura, os jogos de construção e os jogos educativos propiciadores de aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento (ANTUNES, 2004).

A brincadeira de faz-de-conta, comum na faixa etária compreendida pela Educação Infantil, apresenta-se como atividade fundamental, através da qual a criança reconstrói suas vivências socioculturais e reflete criticamente sobre a realidade. Ao organizar suas brincadeiras, as crianças fazem escolhas, negociam suas ações, planejam as situações, estabelecem regras e submetem-se a elas ou as negociam e as reconstróem, representam diferentes papéis, ocupam posições diferenciadas nas relações, transformam os significados dos objetos, atribuindo-lhes novos nomes e funções (MATOS, 2008).

Outra esfera do brincar que, em geral, se articula às brincadeiras de faz-de-conta, são os jogos de construção. Brincar com materiais de construção permite a exploração das propriedades e características associativas dos objetos, assim como seus usos sociais e simbólicos. Suas construções podem servir como suporte para compor a situação imaginária de sua brincadeira (KRAMER, 2012).

A brincadeira com regras também tem importante valor no desenvolvimento da criança. Essas brincadeiras se originam com as primeiras experiências do brincar, as regras delimitam um campo de ação a ser seguido, com base no qual as crianças regulam seu comportamento. Além das regras implícitas nos jogos de faz-de-conta, é importante que a criança aprenda a brincar com regras explícitas (BOMTEMPO, 2003).

Nesse sentido, temas como brincadeiras de roda, a amarelinha, com bola, os diferentes piques, de linguagem como adivinhas, trava-línguas, parlendas, as tradicionais como rodar pião, bola de gude, saltar elástico, empinar pipa e muitos outros jogos construídos nas diferentes culturas ou modificados/criados a partir dos já conhecidos (MALUF, 2004).

O professor deve atuar como mediador entre a criança e o conhecimento. Não é nem observador do amadurecimento, nem aquele cuja responsabilidade principal é apenas repassar informações a serem absorvidas. Como mediador, deve estar seguro de seus propósitos e dominando a metodologia de trabalho, propor atividades específicas para cada faixa etária; escolher criteriosamente conteúdos adequados e seus objetivos e estabelecer um repertório apropriado de brincadeiras a cada fase do desenvolvimento da proposta pedagógica (FERNANDES, 2011).

## **Considerações Finais**

Compreender o lúdico é de suma importância no trabalho do professor, podendo ser usado como forma estimulante, atuando como elemento de transformação do indivíduo, pois a convivência com o lúdico pode exercer um papel de fundamental importância na vida do ser humano; por um lado, contribuindo para o desenvolvimento físico, motor e emocional; e por outro, podendo servir de laboratório onde praticamos e aprendemos as regras da sociedade em que vive e para a qual deve apresentar a nossa parcela de contribuição.

Levando em consideração todas as opiniões dos estudiosos e refletindo a respeito das experiências de caráter físico, mental e emocional das crianças quando vivenciam seus jogos, brinquedos e brincadeiras, concluímos que o lúdico exerce função fundamental no desenvolvimento do indivíduo, na formação de sua personalidade, na ampliação de seus conhecimentos, e que se durante o desenvolvimento cronológico ele tiver oportunidades de sozinho ou em companhia de outras pessoas exercitar a sua capacidade de expressão, certamente poderá se considerar apto a disputar, de igual para igual, um lugar ao sol, em uma sociedade competitiva.

E esta sociedade exige de seus membros constituintes, iniciativa, perseverança, atitudes firmes, equilíbrio emocional, entre outros atributos. O desenvolvimento considera além de outros aspectos, o cognitivo, social, afetivo, cultural, e criativo da criança nos seus primeiros anos de vida. O lúdico é atividade universal, uma atividade das crianças e dos adultos, portanto continua tendo o seu valor.

Entretanto, essa relevância atualmente no sentido de uma visão ampla em torno dessa importância que o brincar representa, parece ser um tanto quanto recente. Desta forma, transformam o brincar em instrumento pedagógico na Educação, associam a dupla função lúdica e educativa.

No âmbito desta pesquisa, percebe-se que o professor deve incluir o lúdico nas suas rotinas de planejamento diário e integrando suas atividades, fazendo com que as crianças aprendam brincando. Percebe-se frente ao tema, uma visão crítica, que na maioria há motivação para o desenvolvimento acontecer de forma prazerosa, conciliando o cuidar e o educar.

Nota-se que o lúdico tem estado presente na ação escolar, sendo aplicado todos os dias considerado pela maioria dos educadores como elemento fundamental. Assim um ponto

importante a ser considerado, é que trabalhando desta forma ocorre a relação de interação professor e aluno, pois no momento da confecção de recursos para determinada atividade, além de estar desenvolvendo a imaginação, que é a matriz e elemento fundamental criativo, está criando um vínculo entre ambas as partes.

Nesta vertente, ou seja, na relação de interação desenvolve-se na criança a capacidade de ordem afetiva numa atitude agradável de convívio social, que também está associada à construção da autoestima, e disso tudo resulta aprender a conviver com diferenças de temperamentos, de intenções, de hábitos e costumes, de cultura etc.

## **Referências**

ALMEIDA, E. **Construindo na pré-escola**. São Paulo: FDE, 2001.

ANTUNES, C. **Educação Infantil: prioridade imprescindível**- Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2004.

BOMTEMPO, E. **Aprendizagem e brinquedo**. Psicologia da Aprendizagem: áreas de aplicação. EPU, São Paulo, 2003.

BLOW, Susan. **Symbolic education: a commentary on Fröbel's mother play**. Harris, W.T. (ed) New York and London: D. Appleton, 2001.

BRASIL, **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**, volume 1. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

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

DIMENSTEIN, Gilberto. **É brincando que se aprende**. São Paulo: Laboratório educativo. 2007.

FERLAND, F. **O Modelo Lúdico: O Brincar, a Criança com Deficiência Física e a Terapia Ocupacional**. São Paulo: Roca, 2006.

FERNANDES, Elisângela. Ideias que jogam contra o ensino. **Revista Nova Escola**. São Paulo, mar. 2011.

FRIEDMANN, A. **O Universo Simbólico da Criança**. São Paulo, 2006.

HUIZINGA, J. H. **O Jogo como Elemento da Cultura**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª ed. São Paulo-SP: Cortez, 2008.

KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2012.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 3a Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

MATTOS, Mauro Gomes, Neira. **Construindo o movimento na escola**. São Paulo: Plêiade, 2008.

OLIVEIRA, Paulo de Salles, **O que é brinquedo**, São Paulo-SP, Brasiliense- 2ª edição, 2004.

RIBEIRO, Lourdes E. **O Real do Construtivismo**. Belo Horizonte: Ed. Fapi Ltda, 2005.

SCAGLIA, Alcides José. **Investigações preliminares sobre o brinquedo**. Revista Modular. v. I. nº. 3. Caraguatatuba, SP: Faculdades Integradas Módulo, 2004.

VOCOY, T.; PEDROZA, R. L. S. **Psicologia Escolar em educação infantil: reflexões de uma atuação**. Psicol. Esc. Educ. (Impr.), Campinas, v. 9, n. 1, jun. 2005.