



O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Izabela Marques da Silva

Ana Paula do Nascimento Nery

Yasmim Conceição do Nascimento Silva

Universidade Federal de Pernambuco

Resumo: O presente artigo aborda a importância de se trabalhar de forma lúdica na Educação Infantil como um processo educativo. Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças, as atividades lúdicas são indispensáveis para o desenvolvimento sadio e para compreensão dos conhecimentos, possibilitando o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da criatividade, fantasia. Deste modo as atividades lúdicas permitem que a criança se comunique consigo mesma e com o mundo ao seu redor, desenvolvendo-se assim de forma integral. Utilizou-se uma pesquisa de campo de caráter explorativo e qualitativo tendo como instrumento de pesquisa coletas de dados, sendo feita uma entrevista com 05 (cinco) professores que atuam na Educação Infantil, tendo como objetivo analisar o uso de técnicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Palavras chaves: O Lúdico na Educação Infantil; O ato de brincar no Desenvolvimento Infantil; Práticas Educacionais;

Abstract: This article discusses the importance of working in a playful way in kindergarten as an educational process. Games, toys and games are part of children's everyday life, recreational activities are essential to the healthy development and understanding of knowledge, enabling the development of perception, imagination, creativity, fantasy. Thus the play activities allow the child to communicate with itself and the world around them, thus became an integral way. We used an explorative and qualitative field research taking as a tool for research data collection, and made an interview with 05 (five) teachers who work in early childhood education, and to analyze the use of play techniques in the teaching process -learning in kindergarten.

Key words: The Playful in kindergarten; The act of play in child development; Educational practices;



1. INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como temática o Lúdico na Educação Infantil, ressaltando as realidades pedagógicas das escolas da rede municipal de ensino. Atualmente sugere-se que sejam utilizadas atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno; além de sua adaptação e socialização do mesmo no ambiente escolar, visto que, através do lúdico, a criança estando motivada adapta-se no ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no cotidiano com as pessoas que compõe o seu meio social.

Se trabalhar de forma lúdica na educação infantil é um modo de estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma base estruturada. Aprender de forma lúdica pode trazer grandes benefícios para as crianças. As brincadeiras ofertam às crianças um ambiente agradável e interessante, possibilitando assim o aprendizado de várias maneiras. O lúdico é indispensável para o desenvolvimento psicomotor e afetivo da criança. A atividade lúdica deve ser encarada como uma ferramenta didática a mais nas mãos do professor como forma de tornar a aprendizagem mais efetiva.

A educação é um ato de buscar, de trocar, de interação e apropriação, sendo assim, é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam e interagem em busca do conhecimento. A infância é a fase que as crianças mais brincam. É através das brincadeiras que elas se realizam, expressando seus desejos e sentimentos. O lúdico é uma das formas mais eficiente para envolver as crianças nas atividades escolares.

2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Pode-se entender que o lúdico seja qualquer atividade na qual podemos trabalhar de forma espontânea, neste sentido podemos perceber a possibilidade de se aprender quando estamos brincando. Através das atividades lúdicas as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros. Assim Wayskos (1995) destaca que com o jogo as crianças fixam convicções de justiça, solidariedade e liberdade.

As instituições de Educação Infantil têm restringido as atividades das crianças



aos exercícios repetitivos, motores, e ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas práticas, não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar as educadoras à transmissão de determinada visão do mundo, definida a princípio pela instituição infantil. Neste sentido, Wayskop (1995) aponta que se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente.

De acordo com Gomes (2004 p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado a sua existência resignificar e transformar o mundo” (Gomes 2004 p.145).

Portanto sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Desta forma, a prática lúdica compreendida como ato de brincar das crianças permite avanço na sua trajetória ao longo dos tempos. Segundo Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem tanto no desenvolvimento psicomotor, como também no desenvolvimento de habilidades do pensamento, da imaginação entre outros.

As atividades lúdicas proporcionam as crianças uma assimilação do meio em que vive fazendo com que as crianças possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

3. A CRIANÇA, A EDUCAÇÃO E O LÚDICO

Boa parte das crianças em especial as brasileiras enfrentam um cotidiano bastante adverso que a conduz precocemente a condições precárias de vida, ao trabalho infantil, ao abuso e exploração, muitas vezes ocasionados por quem deveria cuidar das mesmas. A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que as rodeiam. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprio, um fazer que se constitui de experiências culturais, que são universais.



Torna-se necessário respeito o tempo da criança ser criança, sua maneira absolutamente original ou ser e estar no mundo de vivê-lo de descobri-lo, de conhecê-lo. É preciso quebrar alguns paradigmas que foram sendo criados.

3.1 O ATO DE BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brincar e o jogar são duas ferramentas indispensáveis a saúde física emocional e intelectual e sempre estiveram presentes. Através desses a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e auto-estima preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Neste sentido Vygostki (1998) ressalta que no brinquedo a criança cria uma situação imaginária, isto é, por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir. Desta forma o brinquedo nas suas diversas formas auxilia no processo ensino-aprendizagem. Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral.”

Agindo sobre os objetos, as crianças desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade. Nessa perspectiva, o brinquedo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar.

Portanto o brinquedo é um dos fatores mais importantes das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Assim, Campos (2011) destaca que os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessário e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.



4. O LÚDICO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Pensar em Educação é pensar no ser humano como um todo, é pensar no ambiente em que vive nas suas preferências. A esse respeito Friedmann (2003) expõe que no processo da Educação o papel do educador é essencial, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento.

Desta maneira é necessário selecionar materiais adequados, o professor necessita estar atento a cada necessidade de seus alunos de acordo com a faixa etária para que sejam disponibilizados materiais adequados, outra função importante do professor é permitir que os jogos possam ser repetidos, segundo Moyler (2002) as crianças sentem prazer em repetir jogos que conhecem bem, sentem segurança.

O educador é mediador, possibilitando, assim a aprendizagem de maneira criativa, social possível. Para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e professor tenham uma boa interação, o educador deve ser o mediado. Teixeira (2005) diz que cabe ao educador oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras.

5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta pesquisa procuramos fazer uma abordagem quantitativa. Segundo Diehl (2004) “a pesquisa qualitativa, por sua vez, descrevem a complexidade de determinado problema, sendo necessário compreender e classificar os processos dinâmicos vividos nos grupos, contribuir no processo de mudança, possibilitando o entendimento das mais variadas particularidades dos indivíduos”.

Dentro desta pesquisa abordamos a opinião dos docentes com relação ao lúdico na Educação Infantil, para isso utilizamos um questionário. Ao todo cinco docentes responderam ao questionário.

Etapas:

- Aplicação dos questionários com os docentes da seguinte forma: chegávamos nas escolas e procurávamos a coordenadora, diretora ou responsável, explicávamos o intuito da nossa pesquisa e sua importância. Entregávamos os



questionários e ficava certo de passamos na semana seguinte para buscar. Em muitas escolas os docentes não quiseram responder.

- Interpretação das repostas contidas nos questionários.
- Análise dos resultados obtidos nas perguntas.

6. ANÁLISE DE RESULTADOS

Como instrumento de coleta de dados utilizou-se uma entrevista com 05 (cinco) questões abertas, foram feitas observações e conversas informais com os entrevistados da escola-alvo da pesquisa frente a importância da utilização do lúdico no decorrer da prática pedagógica na Educação Infantil e sua contribuição no desenvolvimento infantil. Para tanto, os pesquisados não foram identificados de forma alguma, respondendo as perguntas de forma individual, sem ajuda do pesquisador, evitando sua contaminação por eventuais receios e/ou medos.

A entrevista é uma ferramenta que possibilita um maior contato com o entrevistado e possibilita um vínculo de confiança entre as pessoas envolvidas. Os momentos de observação possibilitaram conhecer melhor um pouco do trabalho dos professores entrevistados. Nesse sentido, primeiro foi feita a etapa de observação e em seguida, a entrevista com ambos os professores.

O que é ludicidade?

Embora, seja tão defendido o uso do lúdico na sala de aula, saibamos a sua suma importância para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, principalmente na Educação Infantil, mesmo assim muitos professores ainda vêm os jogos, as brincadeiras, como algo apenas para o lazer, entretenimento, uma forma de distrair as crianças. De acordo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida, ou seja, pela “troca de experiências” segundo o PROFESSOR 3. Sendo assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a



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

A ludicidade segundo o PROFESSOR 1 “ São atividades que propiciam uma experiência de plenitude...” este pensamento vai de encontro com Luckesi (2009) afirmando que são aquelas atividades que favorecem uma experiência plena, no qual envolve a criança, fazendo ela está presente por inteira.

Ponto levantado pelos Professores 2 e 3 que segundo Vygotsky (1987, p. 35 apud SANTOS; SILVA 2009, p 17)

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Dias (2003, p. 52), vai de encontro com este pensamento defendendo que:

[...] na criança, a imaginação criadora surge em forma de jogo, instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento da realidade. Jogo sensório – motor que se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de ação e compreensão do mundo. O conhecimento deixa de ser preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível imaginá-lo, representá-lo como o gesto no ar, no papel, nos materiais, com sons, com palavras.

Embora as crianças não estejam presas aos limites das mãos, boca e etc. O lúdico é uma importantíssima ferramenta para a construção do conhecimento, pois estimula e incentiva a criança enquanto trabalha com material concreto, como os jogos, os brinquedos, ou seja, tudo o que ela possa pegar, manusear, refletir e reorganizar; sendo assim, a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois ela aprende brincando. Onde o PROFESSOR 4 vai dizer que através do toque as crianças “desenvolve suas habilidades” que vai de encontro com Carvalho (1992, p.14) acrescentando que:



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

O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais em sala de aula, utilizando o lúdico o aprendizado consiste em um ambiente de atmosfera agradável, podendo trazer um momento de felicidade, seja qual for à faixa etária que estivermos além de tornar leve e prazerosa a rotina escolar, fortalecendo a relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. Porém a ludicidade, não pode ser vista apenas como mera diversão, segundo Almeida, O desenvolvimento do aspecto lúdico deve, além de divertir, facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborar para uma boa saúde mental, preparar para um estado interior fértil, facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Entretanto, o professor também deve ter cautela na hora de planejar, ou melhor, colocar os jogos em seus fins pedagógicos, para que não se torne em uma atividade manipuladora, que perca seu foco lúdico de aprender se divertindo.

Volpato (2002) coloca que o jogo deve ser visto como “possibilidade de ser mediador de aprendizagens e propulsor de desenvolvimento no ensino formal” (p. 87), mas quando “[...] a atividade se torna utilitária e se subordina como meio a um fim, perde o atrativo e o caráter de jogo” (p. 87). “Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana” (Carlos Drummond de Andrade).

Você considera a ludicidade importante na Educação infantil? Por quê?

Os Professores 2,3,4 e 5 diferentemente do professor 1, acreditam que brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, o ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da



criança, pois facilita a construção da autonomia, da reflexão e da criatividade, estabelecendo desta forma uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Zanoluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Ou seja, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações a seu respeito, no entanto, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

As brincadeiras e jogos proporcionam momentos de prazer às crianças, pois brincando, aprendem como desenvolver... Os jogos sempre foram experiência de troca de conhecimento e ao brincar elas se relacionam e aprendem a se respeitar no contexto escolar. (Ibid,2007pág. 31).

Sendo assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar seus sentimentos. Kishimoto (1993) ressalta que o brinquedo assume a função lúdica e educativa. Como função lúdica o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer. E como função educativa, ensina tudo àquilo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Os jogos pedagógicos têm que ser planejados pelo professor cuidadosamente, para saber o objetivo da aula, “Os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento” (ANTUNES, 2002, p. 38). O professor deve preparar seus alunos para o momento especial a ser propiciado pelo jogo e explicar a razão pela qual está adotando o jogo naquele momento de aula. Com isso associamos a



idéia sobre o brincar como prática pedagógica, sendo um recurso que pode contribuir não só para o desenvolvimento infantil, como também para o cultural. Brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos e sim um momento que podemos ensinar e aprender muito com elas. A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Observamos, deste modo que a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

Embora todos os professores concordassem com a idéia de aprender brincando, o professor 1 mostrou controvérsia em sua fala.

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade. (Ribeiro, 2002, p. 56)

Em quais espaços a ludicidade pode estar presente na instituição?

O ser humano nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. Os seres humanos aprendem e renovam suas experiências a partir da interação que tem com seus semelhantes e também pelo domínio do meio em que vive. O cotidiano escolar tem como papel criar espaços e oportunidades para que as crianças se desenvolvam através de atividades lúdicas, tanto em sala como fora dela, tornando dessa maneira com que os conhecimentos sejam assimilados de maneira prazerosa, possibilitando que as crianças se desenvolvam como um todo (TREVISSAN, 2006).



As atividades lúdicas mudaram muito desde o começo do século XX nos diferentes países e contextos sociais. Mas o prazer de brincar não mudou. O prazer que envolve essas atividades se contrapõe aos momentos de tensão. É prazeroso e sério ao mesmo tempo. E hoje? Temos espaços para brincar em nossas escolas? Existe um lugar específico na escola para trabalhar o lúdico? Ou todos os espaços proporcionam essa ludicidade?

Comparando as entrevistas com os professores, podemos perceber que o professor 1 restringe mais esses espaços, para ele(a) a quadra e o campo são ambientes para se trabalhar o lúdico, porém, sabemos que esses espaços são destinados ao brincar dentro e fora da escola. É possível ampliar esse espaço dentro da escola?

Para os professores 2, 3, 4 e 5 todos os espaços promovem a interação dos alunos. É uma prática importante na educação da criança uma vez que brincando ela experimenta, descobre, inventa, aprende e aprimora habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, possibilitando o aprimoramento de vários aspectos do seu desenvolvimento.

As crianças fazem das brincadeiras uma ponte para o seu mundo, mundo este que está em processo de organização. Por intermédio delas, as crianças expressam suas criações e emoções, refletem medos e alegrias, aperfeiçoam características importantes para a vida individual e social.

Diversas são as possibilidades de brincar e de utilizar o lúdico como fator motivador para as atividades pedagógicas, entretanto a escolha de atividades que correspondam ao nível de desenvolvimento e a faixa etária que cada grupo se encontra, é um dos elementos fundamentais para que haja um retorno satisfatório das crianças com relação às atividades planejadas e para que o objetivo que foi traçado para ela seja alcançado.

Diante da observação do elemento lúdico no cotidiano das atividades livres e escolares da referida instituição, o fato dos professores utilizarem a ludicidade como um suporte para as atividades diárias, traz para a pesquisa a necessidade de verificar de que forma é feita a seleção das atividades e se há uma preocupação da adequação destas



para cada faixa etária e para cada fase do desenvolvimento em que a criança se encontra.

A possibilidade de brincar deve ser oferecida a qualquer criança e em diferentes espaços. Portanto, esse pensamento deve estar presente nas reflexões acerca da educação de crianças com desenvolvimento normal ou com crianças que possuam necessidades especiais de natureza motora, de linguagem, sensorial ou cognitiva. A privação de experiências lúdicas pode constituir-se em diminuição de oportunidades para o desenvolvimento.

Como trabalhar de forma Lúdica?

No período pré-escolar da vida de uma criança, o desenvolvimento das brincadeiras é um processo secundário, redundante e dependente, enquanto à moldagem da atividade-fim que não é uma brincadeira constitui a linha principal do desenvolvimento. Durante o desenvolvimento ulterior, todavia, e precisamente na transição para o estágio relacionado com o período pré-escolar da infância, a relação entre a brincadeira e as atividades que satisfazem os motivos não-lúdicos torna-se diferente – eles trocam de lugar, por assim dizer. O brinquedo torna-se agora o tipo principal de atividade (VIGOTSKY,2001, p.121).

Trabalhar de forma lúdica é essencial na aprendizagem e desenvolvimento da criança como fala Vigotsky, no entanto, podemos observar que na entrevista, o Professor 1 foi muito restrito com a sua resposta a partir no momento em que não desenvolve a ludicidade com as crianças, onde dessa forma, observamos que não há variedade de atividades, mostrando-se desse forma superficial em sua metodologia, podemos observar que ele não trabalha muito de forma lúdica com os alunos. No Professor 2 com músicas e fantoches demonstra que utiliza elementos lúdicos, mas percebeu-se que se confunde um pouco do que seja a ludicidade quando diz que usa livro paradidático e cartazes informativos. Já no Professor 3 viu-se que é esclarecido sobre o lúdico e põe em prática com seus alunos a ludicidade, utilizando diversos elementos, como os jogos, as brincadeiras, danças, fantoches. O Professor 4 também é lúdico, mas foi muito restrito. E o Professor 5 mostra-se também esclarecido quanto ao lúdico, mas também muito restrito.

Fazendo uma análise comparativa dos cinco professores percebeu-se que a maioria foi muito restrito e superficial em suas respostas, não aprofundando sobre a ludicidade, que é um tema bastante amplo e importante para ser desenvolvido com as



crianças. Fazendo uma reflexão acerca do pensamento de Lucksi, o lúdico ajuda no desenvolvimento cognitivo e desperta a participação e um aprendizado mais integral, que cativa os alunos e fazem com que eles tenham interesse de construir a aula junto com os professores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pela observação dos aspectos analisados é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiadas de interação específica e fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história.

Entretanto, cabe mencionar que os professores apresentam contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando os jogos e as brincadeiras (lúdico) de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-o apenas em alguns momentos e de maneira limitada, fazendo uma separação rígida entre prazer e conhecimento para que haja o processo de aprendizado.

Vale considerar que a inclusão da ludicidade no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, acarreta a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID>> Acesso no dia 20 de Janeiro de 2015.
- DIEHL, Astor Antonio. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas.** São Paulo: Prentice Hall, 2004
- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.



FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

KISHIMOTO, T.M.. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade*. 2009.

LUCKESI, Cipriano. *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*.

MOYLES, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. *Educação Infantil: fundamentos e métodos*. 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2011. janeiro de 2014.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, E. C. M; SILVA, A. F. F. *A importância do brincar na educação infantil*. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <
http://www.ufrjr.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafioscotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf>. Acesso em 20 jul. 2013.

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

TREVISAN, R. P.. *O brincar no cotidiano escolar da Educação Infantil: concepções docentes*. In: III Simpósio Internacional sobre Formação Docente, 2006, Santa Rosa - RS. *O brincar no cotidiano escolar da Educação Infantil: concepções docentes em CDs*. Ijuí: unijuí, 2006.

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

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995