SUMÁRIO | ARTIGOS

AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Neide Wanderley da Silva..... 07

A INCLUSÃO DE ALUNOS SURDOS NAS ESCOLAS OFICIAIS DE SÃO PAULO
Vânia Bicudo Bueno 13

LÚDICO - PROCESSO DE COMPREENSÃO E A CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Rosana da Silva Augusto..... 19

O USO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
Isabel Cristina Martinez Daniel 26

JOGOS VIRTUAIS NO ENSINO A SERVIÇO DA COMPREENSÃO DO COMPORTAMENTO HUMANO
Felipe Yuri da Silva 29

O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM
Gisele Rosa de Miranda 36

As contribuições do lúdico na educação infantil

Neide Wanderley da Silva

RESUMO

Podemos dizer que o lúdico é um instrumento pedagógico, utilizado pelos professores em sala de aula na aprendizagem, uma vez que usando as atividades lúdicas o aprendizado se torna mais prazeroso, concreto e significativo, transformando-se um aprendizado de qualidade. Analisaremos algumas técnicas lúdicas usadas neste processo de aprendizagem na Educação das crianças, as quais demonstrarão o quanto é importante se adotar atividades lúdicas durante as aulas, atividades estas, que são sociais com interação específica e fundamental e que culminarão com a construção do conhecimento da realidade vivida pela criança e, sua constituição como sujeito que produz a sua história.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Aprendizagem. Educação.

ABSTRACT

We can say that play is a pedagogical instrument used by teachers in the classroom in learning, since using play activities learning becomes more pleasurable, concrete and meaningful, becoming a quality learning. We will analyze some of the play techniques used in this learning process in children's education, which will demonstrate how important it is to adopt play activities during classes, which are social activities with specific and fundamental interaction and which will culminate in the construction of knowledge of reality Lived by the child, and its constitution as subject that produces its history.

KEY-WORDS: Playful. Learning. Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

Esse artigo tem como tema principal o lúdico na educação, mais especificamente na Educação Infantil. Atualmente o uso das técnicas lúdicas como apoio ao aluno no processo de aprendizagem é importante, o aluno motivado se adequa melhor ao seu meio, convivendo harmoniosamente com as pessoas por que delas fazem parte.

O brincar, enquanto fator referente à atividade lúdica deve condicionar a educação da criança numa perspectiva de emancipação por meio da experiência.

> [...] 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. (OLIVEIRA 2000, p.76)

O lúdico contribui para o desenvolvimento da criança, pois brincando ela percebe, produz, ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolve habilidades, tudo isso de maneira agradável.

O brincar não pode dissociar-se da escola, principalmente dos centros de Educação Infantil, sendo assim, é garantido, o direito da criança em ser quem é um indivíduo em desenvolvimento pleno, que se constrói em meio à ludicidade.

Em se tratando da relação entre escola e brincar o Referencial Curricular Nacional aponta:

> Metas de qualidade para que os nas séries iniciais tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos. Visa também contribuir para que possa realizar, nas instituições, o objetivo socializador, dessa etapa educacional, em ambientes que propiciem o acesso e a ampliação pelas crianças, dos conhecimentos da realidade social (BRASIL, 1998. p.6)

Este artigo é relevante, sua concretização provocará inquietações, estimulando novas buscas e reconstruções da importância da ludicidade na educação infantil tornando o processo educativo coerente e flexível, com o objetivo de uma aprendizagem plena, levando os alunos a serem críticos e ativos no ambiente social em que vivem.

1. HISTÓRIA

A palavra lúdico tem origem na palavra latina *ludos* que quer dizer "jogo". Embora, se saiba que não é só esse o significado, ele é uma atividade que possibilita diferentes funções e momentos significativos numa variação de fantasia e realidade, possibilitando aquisição de conhecimentos e experiências; aprendizagens; interferência e transformação do meio; desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico e da cognição, isto é, vivências e experiências que formam e também educam os sujeitos. Segundo ANTUNES (2005, p.33) "as complicações da necessidade lúdica extrapolam os limites do brincar espontâneo".

Jean Piaget (1998) (*apud* ANTUNES, 2005, p.25) diz que os jogos não são apenas um divertimento para gastar a energia das crianças, mas veículos que auxiliam seu pleno desenvolvimento intelectual.

> As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bom e mal. O triunfo do bem sobre o mal dos heróis protegendo vítimas inocente é um tema comum na brincadeira das crianças. (BOMTEMPO, 2001, p. 67).

Piaget (1998) (*Apud* ALMEIDA, 2003, p. 25) afirma que "os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma "adaptação" mais completa".

Ainda conforme Piaget (1998) é preciso distinguir a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos, ou seja, para ele a brincadeira, é um processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. Ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos.

As brincadeiras e os jogos auxiliam o desenvolvimento da linguagem e da imaginação, sendo um meio de expressão espontânea da criança, que reconstrói a sua realidade.

2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico sendo toda atividade que ao ser realizada pode trazer prazer e espontaneidade ao seu executor vem ganhando uma atenção maior no meio acadêmico, pois proporciona uma grande contribuição como instrumento pedagógico, levando as crianças a adquirirem informações significativas que lhes permitam conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e das outras pessoas, experimentando situações novas de aventura, ação e exploração, como características da infância.

Wajskop (1995) destaca que com o jogo, as crianças aprendem a praticar ações de justiça, solidariedade e liberdade. Conseguem resolver situações adversas, contribuindo ativamente no seu meio social.

MARCELLINO (1997, p.44) diz que o lúdico é um componente cultural historicamente situado que pode ultrapassar aos momentos de lazer para a educação: "deve-se usar os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas... na escola? ", "o lúdico não é algo isolado nem associado a outras atividades".

As instituições de Educação Infantil erroneamente restringem as atividades das crianças aos exercícios repetidos, bloqueando a organização autônoma da criança para as brincadeiras, práticas estas que impedem a criação.

O desenvolvimento intelectual não consiste apenas em acumular informações, mas em reestruturar as informa-

ções anteriores, quando estas entram em um novo sistema de relações. O conhecimento é adquirido por um processo de natureza assimiladora e não simplesmente registradora.

Wajskop (1995) destaca que se as instituições trabalhassem com o brincar infantil, elas cumpririam seu papel pedagógico, levando a educação da criança a uma ótica criativa, espontânea e consciente.

Segundo Soler (2003) é inaceitável que passando pela escola, um aluno, saia sem entrar em contato com valores humanos essenciais, e que depois, ao sair dela, cometa atos violentos, a escola ensina para além das disciplinas comuns, ensina a pessoa a ser e fazer as outras pessoas felizes. Esse deverá ser um de seus objetivos.

Assim, resgatando o lúdico dentro das instituições de ensino como parte de um processo educativo é ir em busca da construção de bases para, através de práticas e vivências, levar este indivíduo a ter um foco de atenção transformado, e que possa ver além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

Brincar preenche a criança de saber, de conhecimento, de experiência e de reflexão; e para mostrar seu sentido de lúdico, o brincar propicia diversão, prazer, imaginação e fantasia. A criança, se desenv0lve pela ação imaginativa a partir do real.

Para GOMES (2004, p.47), a ludicidade como aspecto da linguagem humana, possibilita a "expressão do sujeito criador, que dá significado à sua existência e modifica o mundo". E, ainda que, "(...) a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, transformando o mundo" (GOMES, 2004, p. 145). Ainda falando do lúdico, Gomes estabelece a premissa básica desta abordagem quando escreve:

> O lúdico apresenta uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, voltados a determinado projeto de sociedade. Pode contribuir com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; ou ainda, pode contribuir com a independência dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

O desenvolvimento infantil encontra no brincar mecanismos para impulsionar este processo. É o sinal vital, vida ativa, permitindo que a criança domine conflitos e experiências cotidianas, ela organiza regras para si e para o outro. Na brincadeira a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las, de acordo com as suas necessidades de interesse e, ainda, entendê-las.

Nesta perspectiva Friedmann (1992, p. 30) afirma que as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos.

> Dentro de uma mesma cultura, crianças brincam com temas comuns: educação, relações familiares e vários papeis que representem as pessoas que integram essa cultura. Os temas, em geral, representam o ambiente das crianças e aparecem no contexto da vida diária. Quando o contexto muda, as brincadeiras também mudam. Pode-se dizer, então, que o ambiente é a condição para a brincadeira e, por conseguinte, ele a condiciona. (BOMTEMPO, 2001, p. 68)

Vygotsky (1998) explica que o desenvolvimento da imaginação em ação ou brinquedo possibilita à criança construir cognitivamente uma percepção motora do comportamento e ultrapassar esferas. E Piaget (1998) estaca que as representações dos jogos simbólicos permitem o desenvolvimento de pensamentos. Sendo assim, a inteligência marcada por uma passagem sensorial motora possibilita a construção da inteligência operatória mediada por signos históricos arbitrários.

> Assim, 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 estar 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 com o gesto no ar, no papel, nos materiais, com os sons, com palavras. (DIAS, 2001, p. 52)

Nesse sentido, o brinquedo torna-se um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar.

É necessário ver que o lúdico tem sua importância em sala de aula, pois na educação infantil as crianças conseguem aprender brincando, criando e imaginando situações de representações entre o mundo real e o que será criado baseando-se em suas expectativas e anseios.

Para Piaget (1998) a criança assimila o mundo à sua volta por meio da interação com objeto que não depende da natureza em si, mas, da função que a criança lhe atribui. O autor denomina jogo simbólico, pois, o objeto inicialmente é insignificante, mas ao evoluir para

o estágio de jogo sócio dramático passa a obter uma representação, ou seja, o significado atribuído ao objeto permite à criança representar papéis, como brincar de médico, de casinha, de mamãe etc.

Vygotsky (1998) ressalta que o brincar se inicia pela situação imaginária construída pela criança, em que o que não se consegue realizar pode ser realizado com o objetivo de reduzir a tensão e a frustração utilizando-se do processo de acomodação da vida real.

Segundo Piaget (1998) o brincar significa a fase do processo de desenvolvimento cognitivo, destacado pelo domínio da assimilação e acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

As atividades lúdicas tornam as crianças preparadas para a vida, integrando-as ao meio onde vivem para que possam interferir de maneira cooperativa nesse convívio social com seus semelhantes. Sendo assim, os educadores, devem ser mediadores desses conhecimentos, dando condições para que através da realização dessas atividades, a criança construa com autonomia seu próprio aprendizado.

3. AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E A REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A aprendizagem é um processo muito complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais, ela é resultado da construção e desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como do repasse destes para outras situações. Nesse sentido, a aprendizagem ocorre dentro do sujeito e está intimamente ligada às relações e interações que o mesmo estabelece com o meio, com seus educadores e colegas. Sendo assim na escola, o interesse é necessário para que o aluno tenha motivação para agir no sentido de apropriar-se do conhecimento.

A escola é um local para que o lúdico se manifeste com intensidade, lugar este em que o educador, com perfil de animador, não cansa de viver a alegria do educando, como alerta Paulo Freire (1997) (*apud* Marcellino, 1997, p.113), pois essa alegria o auxilia a combater o burocratizar da mente humana, sujeito a rotina e regulamentos inflexíveis dispostos à mente, ou seja, um ato que "engessa", "cristaliza" a criatividade humana já que se limita apenas à reprodução.

Faz-se necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento do brincar como atividade social da infância. Considerando que o brincar deva ocupar um espaço central na educação, entende-se que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo material e partilhando das brincadeiras. Portanto, é importante que os educadores tomem consciência da finalidade do brincar, pois, viver a infância possibilita que as crianças compreendam a sua própria existência.

Agindo desta maneira, se estará possibilitando às crianças uma maneira de assimilar a cultura e modos de vida, de forma criativa, social e partilhada.

Assim, na visão de Moyles (2002) as crianças ficam confortáveis e seguras ao realizarem jogos que já dominam e que possam demonstrar suas habilidades em responder ou fazer o que é esperado pelos outros.

É necessário, então, que nas instituições de educação infantil, as crianças tenham condições de participar de atividades que deixem florescer o lúdico. Pode-se observar mais atentamente a importância da repetição que ocorre durante a brincadeira, fato este que não deve ser simplesmente do prazer propiciado pelo exercício, mas trata-se acima de tudo, de uma forma de assimilar o novo, o valor da imaginação e o papel a ela atribuído quer no desenvolvimento da inteligência das crianças, quer no processo de aprendizagem, do ponto de vista da formação de conceitos, ou seja, compreender como ocorre o processo de representação da criança e seu alcance, uma vez que ela consegue combinar simultaneamente o pensamento, a linguagem e a fantasia.

Segundo Barbosa e Horn (2008), a sala de aula é um microcosmo onde complexas relações e fatores interligam-se como elementos estruturantes do fazer pedagógico. Compõem esse contexto as relações de tempo, de espaço, de interações entre crianças e crianças, crianças e professores crianças e comunidade escolar. A organização do espaço:

> [...] interfere significativamente nas aprendizagens infantis. Ou seja, quanto mais o espaço for desafiador e promover atividades conjuntas entre parceiros, quanto mais permitir que as crianças se descentrem da figura do adulto, mais fortemente se constituirá como propulsor de novas e significativas aprendizagens. [...]. Em resumo, o espaço destinado às crianças pequenas não será sempre o mesmo. Suas necessidades físicas, sociais e intelectuais, ao se modificarem, incidem em modificações também no meio em que estão inseridas. (BARBOSA e HORN, 2008, p. 49-50).

O educador como mediador, possibilita a aprendizagem de maneira criativa, prazerosa e em coletividade criando um ambiente motivador.

A motivação é peça chave da aprendizagem, pois desenvolvida pelo educador nas aulas, possibilita impulsionar o educando a alcançar os objetivos propostos pela escola de maneira significativa, principalmente com atividades lúdicas.

As práticas lúdicas possuem relevâncias plausíveis, pois possibilitam discussões importantes à docência no que tange ao aprender com sentido para o educando e o educador.

Incluir as práticas lúdicas nos planejamentos escolares e nas atividades a serem realizadas nas aulas proporciona a propagação de uma educação flexível voltada para a qualidade e objetivo de todo o processo educativo, direcionando aspectos e características que serão fundamentais para o aprendizado do educando e sua inclusão no meio social. Essas atividades realizadas ao longo de toda a prática docente oportunizam a eficácia e significação da aprendizagem.

Sendo a brincadeira resultado de aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para o sujeito social criança, acredita-se que, adotar jogos e brincadeiras como proposta curricular, possibilita à criança base para o exercício da subjetividade e compreensão da realidade concreta.

Neste sentido, as instituições educacionais que pretendem formar cidadãos participantes devem incorporar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. O processo de construção do conhecimento passa pela vertente da ludicidade já que no jogo ou na brincadeira, a criança cria e recria conhecimento.

A escola dentro desta perspectiva deve cuidar para que durante a construção do currículo se apresentem estratégias que integrem a importância do brincar e das atividades lúdicas, no processo educacional dos educandos.

4. O BRINQUEDO E O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Segundo Kishimoto (2001) é possível dividir em 4 categorias as formas de brincar mais utilizadas na Educação Infantil.

• **Brinquedo Educativo:** O brinquedo educativo ganha força com a expansão da educação infantil e é entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. O brinquedo educativo pode ser materializado no quebra-cabeças destinado a ensinar formas ou cores e nos brinquedos de tabuleiros que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, etc. A função do brinquedo educativo está em exigir um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função pedagógica.

Quando o brinquedo educativo tem fins pedagógicos incentiva a importância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

A função lúdica tem como princípio proporcionar a diversão, o prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente, tendo como finalidade a ação educativa, tornando o brinquedo como um ato de ensinar qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Proporcionando dentro de a mesma situação o brincar e o educar, possibilitando a situação imaginária e a habilidade da criança. Dessa maneira, é possível contemplar o lúdico.

• **Brincadeiras Tradicionais Infantis:** São consideradas como parte da cultura popular, essas brincadeiras que guardam as produções espirituais de um povo em certo período histórico.

Nesse sentido, brincadeira tradicional tem a função de manter a cultura, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar, garantindo dessa maneira, a presença do lúdico na situação imaginária.

• **Brincadeiras de Faz de Conta:** A brincadeira de faz de conta evidencia a presença da situação imaginária e a expressão de regras implícitas nas brincadeiras. Surge com o aparecimento da representação e da linguagem quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social.

Essa modalidade de brincadeira é importante para aquisição de símbolos, pois, a partir do desenvolvimento de símbolos é possível garantir a racionalidade do ser humano. Permitindo assim, o manuseio de objetos e a alteração significativa dos mesmos.

• **Brincadeiras de Construção:** Para Kishimoto (2001) as brincadeiras de construção são importantes para enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades na criança. Dessa forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular o seu desenvolvimento.

Conforme PIAGET (1998, p.62), "o brinquedo não é apenas um divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral". As crianças têm motivação para usar a inteligência, pois se esforçam para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Para promover um equilíbrio entre o brincar e o educar devem ser observadas as divergências em torno do jogo educativo que estão relacionadas à presença concomitante de duas funções: função lúdica: o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente, e função educativa: o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (CAMPAGNE, 1989 p.112 in KISHIMOTO, 2001). O equilíbrio entre as duas funções é o jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não

há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, ao contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino. (KISHIMOTO, 2001, p.19).

A importância em utilizar os brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao educador. Brinquedos não devem ser utilizados somente para lazer, devem ser usados como elementos enriquecedores para promoção da aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprender, tornando-se mais adaptado ao mundo que o cerca.

Na educação infantil a criança precisa e necessita brincar, porque o brincar assume um papel importante na construção do conhecimento e no desenvolvimento infantil, levando a criança a explorar o mundo à sua volta, descobrir e compreender a si mesma e aos seus sentimentos. As atividades lúdicas não devem ser realizadas somente no recreio, mas também, em sala de aula.

5. AS TÉCNICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É importante salientar que o brinquedo usado como técnica lúdica na prática docente da Educação Infantil pressupõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. A esse respeito VYGOTSKY, (1998, p. 38) menciona "o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade".

Através dos brinquedos, as crianças vivenciam situações do dia-a-dia, construindo um conhecimento pautado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras.

Portanto, o jogo pedagógico tem como intenção provocar a aprendizagem significativa, estimular a construção de novos conhecimentos e principalmente despertar o desenvolvimento e habilidades operatórias.

Na visão de Antunes (2005), a responsabilidade do aprendizado não recai somente sobre o professor, mas está dividida entre a ação de mediação do professor e a busca do conhecimento do aluno que juntos irão construir o aprendizado. Deste ponto em diante, os jogos passam a ser um instrumento ideal para a aprendizagem.

> O jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual. (ANTUNES, 2005, p. 36)

O ato de brincar evolui com o tempo, modifica-se de acordo com cada faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo discutir sobre as atividades lúdicas como instrumento no desenvolvimento cognitivo da criança.

Nas brincadeiras está o verdadeiro sentido da infância do ser humano. O processo de construção do conhecimento passa pela vertente da ludicidade já que no jogo ou na brincadeira, a criança cria e recria conhecimento.

Na maioria das escolas as crianças recebem as regras prontas, sem um significado, a criança torna-se submissa.

Quando a criança está brincando, ela percebe o outro, enriquecendo seu contexto social, aprendendo o que é partilhar e cooperar, até mesmo competir e solucionar problemas.

O brincar não desenvolve apenas conhecimentos, mas também trabalha as emoções, propiciando os sonhos e as fantasias, promovendo uma construção de conhecimentos vinculados ao prazer de viver. E o educador tem o dever de propiciar essas possibilidades, acompanhando e interagindo com a criança sem tirar sua liberdade.

A inclusão da ludicidade nos planejamentos escolares e nas atividades realizadas nas aulas proporciona a propagação de uma educação flexível voltada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, direcionando aspectos e características que serão fundamentais para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social. Essa inclusão leva a flexibilização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, otimizando a eficácia e significação da aprendizagem.

O ato de brincar promove ao ambiente escolar uma harmonia entre o fazer pedagógico e a aprendizagem infantil, pois organiza o processo de ensino e aprendizagem em uma rotina mais prazerosa, proveitosa e significante para a criança.

A seriedade da brincadeira deve ser reconhecida, debatida e trazida à tona pela importância, aqui sucintamente descrita, do ato de brincar. Os próprios Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de iniciativa do Ministério da Educação brasileira apontam a necessidade de se utilizar os jogos e brincadeiras nas escolas.

É importante ressaltar que este artigo sugere que o educador pratique atividades lúdicas nas aulas, não como simples brincadeiras, mas como uma possibilidade de promoção do ensino aprendizagem, também como uma atividade de divertimento, sem relação obrigatória com a aprendizagem significativa para o aluno. Se o professor der ênfase ao lúdico em sala de aula o processo da aprendizagem torna-se mais envolvente, e é isso que as crianças esperam da escola, um espaço onde elas possam extravasar suas emoções, suas curiosidades, suas alegrias, suas paixões.