quando se utiliza de atividades adequadas e técnicas pedagógicas condizentes as necessidades do aluno propiciam condições de aprendizagem efetiva e emancipação criativa do aluno leitor. Especificamente no caso desta criança, houve uma melhora significativa em sua concentração durante as atividades, contribuindo para a melhor compreensão dos enunciados, o aluno anteriormente desregrado passa a se enquadrar melhor dentro das regras e maneiras de convivência social. Em todo esse processo de formação e amparo ao educando, existem elementos fundamentais que contribuirão no crescimento intelectual do discente, além do empenho do professor a escola e a família podem contribuir de forma efetiva e positiva na vida deste aprendiz.

O papel do professor é primeiramente acolher, em seguida atuar sendo afetuoso e posteriormente trabalhar o pedagógico sem deixar o afeto de lado ou esquecido pois, é o que faz com que a aprendizagem seja significativa. Por meio das pesquisas pode-se concluir que a criança aprende melhor quando gosta de seu professor e ainda mais quando sente e sabe que este gosta dela. Portanto, o educador que se mostra atento as dificuldades de seu aluno passam-lhe segurança assim conseguindo ajudar-lhe melhor a eliminar os problemas que o pequeno venha a enfrentar.

Em síntese, é fundamental um olhar individualizado ao aluno quando ele enfrenta dificuldades no processo de alfabetização, e as questões afetivas tanto na escola como na família contribuem para facilitar as aprendizagens.

Conversando com a professora da sala fiquei sabendo que o aluno, depois das nossas intervenções, melhorou também no comportamento com relação aos combinados de sala de aula, seja com a interação com os colegas e com a professora.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. Arte-Educação: Conflitos/Acertos. São Paulo: Max Limonad, 1984.

BUORO, Anamélia Bueno. Costa, Bia. Por uma construção do olhar na formação do professor. In OLIVEIRA, Marilda Oliveira de (Org). Arte, Educação e Cultura. Santa Maria: Ed. Da UFSM, 2007. p 251-270.

CÓCCO, Maria Fernandes e Marco Antônio Hailer. Didática da Alfabetização: Decifrar o Mundo Alfabetização e Socioconstrutivismo 18ª edição, São Paulo: FTD, 1996.

FERNANDES, Maria. Os segredos da alfabetização. 2ª edição, São Paulo: Cortez, 2010.

FERREIRO, Emília. Reflexões sobre alfabetização: Tradução Horácio Gonzales (et. al), 24ª edição atualizada, São Paulo: Cortez, 2001.

SILVA, Maria Alice S. Souza e. Construindo a leitura e a escrita, 4ª edição, São Paulo: Ática, 1988.

SCOZ, Beatriz. Psicopedagogia e Realidade Escolar: O problema escolar e de aprendizagem. 18ª edição, Rio de Janeiro: Vozes, 1994

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

A LUDICIDADE E OS JOGOS COMO PRÁTICAS EDUCATIVAS

JULIANA CARDOSO ANDRIASSA

RESUMO

Procurando possibilitar aos leitores uma noção sobre as contribuições do lúdico no processo de ensino aprendizagem de forma que as crianças também sejam beneficiadas quanto à aprendizagem de jogos de construção e regras. Questiona-se o que é ludicidade? E como o lúdico pode contribuir no desenvolvimento infantil? Objetivou-se conhecer a importância lúdica durante a educação básica. Pretendeu- se valorizar o lúdico como facilitador do processo ensino aprendizagem no qual o educador ocupa lugar principal transformando os momentos lúdicos em aprendizagens para a criança. Partiu-se da hipótese de que o brinquedo estimula a representação e a expressão de imagens que dizem respeito a aspectos da realidade. A metodologia adotada foi à revisão de literatura em livros, artigos, periódicos e sites da internet, os quais nos deixaram entender que a ludicidade além de ser uma ferramenta importante para o desenvolvimento humano, pode ser utilizada como ferramenta antiestresse.

Palavras-Chave: Práticas Educativas; Lúdico; Jogos; Brincadeiras.

1 INTRODUÇÃO

Entendendo-se que as atividades lúdicas fornecem maior e melhor desenvolvimento a criança, seja ele cognitivo, ou não, pois, o educando interage com outros educandos, podendo assim, se desenvolver e aprender melhor. Associar à educação escolar a brincadeira não é algo novo, pois, as brincadeiras sempre constituíram uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recreação como de educação ao mesmo tempo.

Questiona-se o que é ludicidade? E como o lúdico pode contribuir no desenvolvimento infantil?

Objetivou-se conhecer a importância lúdica durante a educação básica. Pretendeu-se valorizar o lúdico como facilitador do processo ensino aprendizagem no qual o professor destaca-se como principal transformador dos momentos lúdicos em aprendizagens para a criança. Partiu-se da hipótese de que o brinquedo estimula a representação e a expressão de imagens que dizem respeito a aspectos da realidade, colocando a criança na frente de reproduções, e tudo que existe no cotidiano, bem como da natureza e as construções humanas.
O brincar é uma forma de as crianças se relacionarem e construírem seu conhecimento por meio das brincadeiras de faz-de-conta que imita a vida cotidiana, cada sociedade desenvolvendo a sua imaginação, inteligência, criatividade, autonomia e a sociabilidade, aprendendo a respeitar as regras, podendo brincar sozinhas ou em grupo.
A metodologia adotada foi à revisão de literatura em livros, artigos, periódicos e sites da internet, os quais nos deixaram entender que a ludicidade além de ser uma ferramenta importante para o desenvolvimento humano, pode ser utilizada como ferramenta antiestresse, e também como meio para o educador conhecer e compreender melhor seu aluno auxiliando-o em seu percurso e processo de desenvolvimento.
Acredita-se que a educação lúdica e os jogos contribuem e influenciam na formação e desenvolvimento da criança, buscando seu crescimento sadio, integrando-o a uma espécie de prática democrática, enquanto investe em uma das tantas formas de construção do conhecimento.

2 A PRÁTICA EDUCATIVA DO LÚDICO DURANTE OS JOGOS E BRINCADEIRAS

A ludicidade é uma necessidade básica da vida humana enquanto indivíduos e em torno dos grupos, satisfazendo adultos e crianças. Uma atividade de trabalho

pode tornar-se lúdica, quando a atitude de quem a vivência, esteja caracterizada pelo prazer, divertimento e satisfação, de forma espontânea e criativa.

O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, e que "caracteriza- se por ser espontânea funcional e satisfatória, onde nem todo lúdico é esporte, mas todo esporte deve ser integrado no lúdico" (FEIJÓ, 2003, p. 61).

O lúdico ou atividades lúdicas abrangem os jogos, o brinquedo e as brincadeiras, por essa razão devemos saber diferenciar cada um desses elementos para compreendê-los melhor nas atividades. Já o brincar pertence a um conjunto de atividades que compõem a noção de jogo. Na língua portuguesa, o termo brincar segundo o dicionário Aurélio (2016), origina-se do latim vinculum, que significa laço ou união. Uma das definições do termo é "divertir-se infantilmente, entreter-se com jogos de criança".

No brincar a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo. É no brincar e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (WINNICOT, 1975 apud WEISS, 2012, p. 72).

A palavra brincar também é usado em nossa língua para definir o ato de divertir-se de um modo geral, gracejar, zombar, ou tomar parte dos folguedos carnavalescos (DUARTE, 2005, p. 16).

O brinquedo é o objeto simbólico em que a criança utiliza para suas fantasias e representações, aumentando suas habilidades lingüísticas. O jogo se inicia por volta do segundo ano, se desenvolve e começa a perder sua importância por volta dos sete anos de idade, surgindo aos poucos à imitação exata do real. (VYGOTSKY, 2016, p. 23).

As crianças brincam não só pela natureza infantil, mas também pelas influências da sociedade na qual estão inseridas nas brincadeiras, sempre existem tramas ou situação imaginárias tem uma origem social.

Como símbolo que muito tem a influenciar na vida adulta, a brincadeira de fantasiar representa os sonhos infantis, pois dá ênfase ao desenvolvimento cognitivo e afetivo social da criança. Por meio do brincar a criança experimenta novas situações compreendendo e assimilando mais facilmente o mundo. Além de imaginar, cria laços afetivos com os brinquedos e inventa, aprendendo a respeitar regras e normas (KISHIMOTO, 2017, p. 25).

Associar à educação escolar a brincadeira não é algo novo, pois, as brincadeiras sempre constituíram uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recreação como de educação ao mesmo tempo.

Um elemento importante é a passagem do jogo individual para o coletivo, a possibilidade de partilhar o simbolismo, que se traduz em nascentes modalidades de cooperação e reciprocidade, que acaba

no jogo de regras e na realização de atividades em grupo. Por meio de atividades de regras, as crianças ganham autoconfiança e sendo incentivadas a questionarem e corrigir suas ações, analisando e comparando pontos de vista, e cuidando dos materiais utilizados. “A importância do lúdico na educação infantil é estimuladora ao desenvolvimento cognitivo, motor e criativo da criança” (KISHIMOTO, 2017, p. 26).
Kishimoto (2017), diz que a criança idealiza um objeto ou um determinado brinquedo de acordo com o que ela quer que sejam, deixando de lado o verdadeiro significado, fazendo com que a imaginação seja mais importante que o próprio objeto.
O referencial curricular para a educação infantil (RCNEI, 1998) aponta que por meio da atividade lúdica, os jogos e brincadeiras favorecem a ampliação dos conhecimentos infantis, assim, o aspecto lúdico não está presente apenas nas brincadeiras, mas na forma da criança pensar e representar, estabelecendo relações com quem vive aprendendo sobre o mundo com pessoas e objetos que a cercam.
Almeida (2008) assim como o Referencial Curricular (1998), também valorizam a atividade lúdica para ampliação dos conhecimentos infantis.

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes no pensamento coletivo. (ALMEIDA, 2008, p. 11).

Compreende-se conforme Kishimoto (2017) que o brinquedo se difere do jogo por que supõe uma relação intima com a criança e indeterminação quanto ao uso, ou seja, ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais, amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, dominó, quebra- cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros (KISHIMOTO, 2017, p. 15).

Segundo o dicionário Aurélio (2016) jogo se define como “objeto que serve para as crianças brincarem” “jogo de crianças; brincadeira” “divertimento, passatempo, brincadeira”.

Os jogos não possuem um fim exterior para as crianças, jogar, por si só, já basta. A única finalidade é o da alegria, tendo como propulsor destas atividades o fato de que por meio dos jogos as crianças podem superar suas dificuldades, transcender seus limites (JELINEK, 2005, p. 27).

Conforme diz Jelinek (2005) e Neumann apud Falcão (2008, p. 1) que é o matemático criador da teoria dos jogos, apesar de não explorá-los no plano educacional, definem os mesmos de uma forma ampla, colocando que “Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto de regras”.
Jelinek (2005, p. 28) afirma ainda que o autor realmente definisse os jogos de uma forma bastante sucinta, entretanto, deve-se esclarecer que esses sujeitos podem ser tanto pessoas como objetos, e que diferentes tipos de interações devem ser considerados.
Zabalza (2007) diz que a criança tem o direito de desfrutar de um tipo de jogo, contudo critica os jogos eletrônicos e a televisão, classificando-as como alienantes isoladores e comercializados.
Friedmann (2014, p. 15) também menciona esse ponto negativo da televisão justificando que ela ocupa um intervalo de tempo que deixa de ser dedicada à atividade lúdica.

O jogo é caracterizado como atividade ou ocupação voluntária exercida com determinados limites de espaço e tempo, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatório dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma conscientização diferenciada do cotidiano (HUZINGA, 2017, p. 33).

A semelhança entre as brincadeiras e os jogos, demonstra que ambas as atividades envolvem a alegria e sofrimento, desencadeados pelo exercício de certas habilidades e da transposição de determinados limites (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2008, p. 15).
Outra característica considerada marcante nos jogos por Jelinek (2005, p. 33) são as regras, uma vez que são elas que irão determinar de que maneira a criança irá superar o desafio proposto.
Macedo, Petty e Passos (2008) também fazem uma colocação muito interessante, e que todo educador deve ter presente ao trabalhar com jogos:

Na perspectiva das crianças, não se joga ou brinca para ficar mais inteligente, para ser bem-sucedido quando adulto ou para aprender uma matéria escolar. Joga-se e brinca-se porque isso é divertido, desafiador, promove disputas com os colegas, possibilita estar juntos em um contexto que faz sentido, mesmo que às vezes frustrante e sofrido (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2008, p. 17).

As regras, para muitas pessoas, podem representar uma forma de controlar e direcionar as ações naturais da criança, ou ainda, uma forma de uniformizar suas ações.

As regras têm demonstrado ser de grande valia no desenvolvimento do educando. “Todavia, jogar de acordo com as regras não significa colher a criatividade; ao contrário, o grande desafio é justamente criar estratégias nesse contexto regrado” (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2008, p. 26).

Considerando-se a criança como ser lúdico por natureza coloca-se que jogar seria a profissão das crianças, pois, enquanto a criança se desenvolve, sua preocupação e ocupação principal de envolvimento são os jogos e brincadeiras.

Por meio de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo, o que ela gostaria que fosse suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras (BETTELHEIM apud ZACHARIAS, 2008, p. 4).

Para quem trabalha com educação infantil, é claro que a brincadeira é uma fonte de prazer no dia-a-dia das crianças. Mas o brincar também tem outras importantes funções no desenvolvimento infantil.

Brincar é um componente crucial do desenvolvimento, pois, através do brincar a criança é capaz de tornar manejáveis e compreensíveis os aspectos esmagadores e desorientadores do mundo. Na verdade, o brincar é um parceiro insubstituível do desenvolvimento, seu principal motor. Em seu brincar, a criança pode experimentar comportamentos, ações e percepções sem medo de represálias ou fracasso, tornando-se assim mais bem preparada para quando o seu comportamento contar (GARDNER, 2011, p. 56).

Segundo Vygotsky (2017, p. 105) o jogo cria uma zona de desenvolvimento própria na criança, de maneira que, durante o período em que joga ela está sempre além da sua idade real. O jogo constitui-se, assim, uma fonte muito importante de desenvolvimento.
O brincar proporciona o desenvolvimento da criança, por se tratar de uma atividade que possibilita espaço para ensaiar, explorar, experimentar e, interagir com as pessoas e com objetos que estão ao seu redor (SILVA, 2013, p. 39).
A escola não deveria trabalhar com a criança no sentido de treiná-la para ser adulta, mas sim no sentido de a criança construir e reforçar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõe. Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança.

2.1 AS PRÁTICAS EDUCATIVAS COM JOGOS E BRINCADEIRAS

Considerando que os jogos acompanharam o desenvolvimento da humanidade, eles se fazem presentes em diferentes sociedades e com diferentes enfoques.

Por meio da analise do jogo como elemento cultural, observa-se esse como mais antigo que a própria cultura. N a cultura o jogo é visto como elemento existente antes mesmo da própria cultura, acompanhado e marcado desde as mais distintas origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos (HUIZINGA, 2017, p. 6).

Se analisarmos muitos dos jogos existentes, constatarão que muitos são remanescentes de rituais religiosos ou de estratégias de guerra, presentes na evolução da humanidade.
Tais jogos foram estruturados inicialmente por povos que desejavam ensinar aos seus jovens seus princípios religiosos e de guerra, estratégias e táticas de batalha, buscando assim, desenvolver desde cedo sua forma física e espiritual.

Exista uma classe de jogos com essa função, criados por sociedades conservadoras e com o objetivo de “manter os padrões estabelecidos”. Este grupo de jogos nasce como forma de transmissão da cultura. Na sua origem, são formas criativas de os homens passarem seus valores de geração a geração. A ação de conservar, de criar cultura e tradição em si é uma necessidade sadia dos povos e grupos (MOTTA, 2002 apud JELINEK, 2005, p. 41).

Os jogos segundo Pereira (2003) são atividades tão integradas com a cultura dos povos, que um mesmo jogo sofre variações de diferentes tipos. Normalmente a estrutura do jogo se mantém, entretanto, as regras, os materiais, as figuras utilizadas, os gestos e outros, são influenciados pela época histórica e pelas características da comunidade.

Embora o brincar seja considerado amplamente como uma atividade “natural” da criança, algo que faz parte de uma “essência infantil” espontâneo, prazeroso, ativo, desinteressado com um fim em si mesmo, os brinquedos e também as brincadeiras são característicos de cada cultura e de cada

momento histórico, ainda que alguns guardem um caráter de notável sobrevivência. (BUJES, 2000, p. 207).

Brincar aprendendo são atividades planejadas pelo professor as quais nos fazem perceber que a criança aprende brincando, pois, o brinquedo proporciona o aprender fazendo e brincando.

O brincar pode ser representado de várias maneiras, em diferentes linguagens, em veículos de divulgação diversos.
O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

O jogo como um artefato cultural e, buscando defender essa ideia, coloca que ele é cultural porque está conectado com um conjunto de práticas sociais específicas de nossa cultura, porque pode ser associado a grupos particulares de pessoas, a certos lugares e porque adquiriu certo perfil social ou identidade (BUJES, 2000, p. 210).

Afirma-se como Du Gay (1997, p. 11) que “estes significados, práticas, imagens, identidades nos permitem situá-lo e estudá-lo como um artefato da cultura”.
Tem-se ainda o fato de o mercado de brinquedos e jogos estar sempre crescendo e se diversificando colabora para que esse passe a ser controlado e direcionado de acordo com interesses pouco educativos.

O jogo ainda pode ser analisado como um elemento da cultura influenciado pelas dimensões políticas e econômicas. A forma, a identidade relacionada ou a maneira com que ele é colocado a disposição das crianças é influenciada pelos mecanismos dominantes da sociedade, de forma que esses incentivam a transmissão de uma cultura de seu interesse (JELINEK, 2005, p. 43).

Cunha (2005) destaca o fato de a criança brincar sozinha justificando:
È importante também brincar sozinho porque, neste tipo de brinquedo, a criança mergulha na sua fantasia e alimenta sua vida interior. A criança que brinca de forma concentrada está aprendendo a se engajar seriamente, gratuitamente, pelo interesse na atividade em si (CUNHA, 2005, p. 22).

Brincar de faz-de-conta pode ser entendido como a fase em que a criança traduz o mundo dos adultos para as dimensões de suas possibilidades e necessidades. As crianças podem construir a autoconfiança, vivenciando suas ideias em nível simbólico, para poderem compreender seu significado da vida real.

Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas de criança, a brincadeira tradicional garante a presença do lúdico, da situação imaginária (KISHOMOTO, 2017, p. 25).

Brincar em grupo possibilita saber enturmar-se, participar de um grupo torna a aprendizagem muito enriquecedora e é indispensável a uma boa integração social. Dentro do grupo aprendemos a partilhar, aprendemos que se não encontrarmos uma forma de trabalharmos juntos seremos todos prejudicados, porque o resultado ficará comprometido.

A interação em grupo é muito enriquecedora e ajuda as crianças a se conhecerem melhor e a fazerem novas amizades, não só um conhecimento comum, mas a segurança de pertencer a um grupo e partilhar da identidade que o mesmo confere a seus membros (CUNHA, 2005, p. 22).

Acredita-se que por meio da ludicidade a criança aprende novos conceitos, adquirindo informações e superando dificuldades de aprendizagem. Contudo como adultos devem-se respeitar as fases de desenvolvimento da criança, pois vontade e autonomia devem ser conquistadas somente pela criança, sem a interferência adulta a fim de não tornar a criança um ser artificial sem vontades próprias.
O vasto repertório de brincadeiras e demais textos do repertório de tradição oral brasileira são fonte inesgotável de prazer para as crianças e por isso deve ser enfocado no trabalho das instituições educativas.
No brincar a criança pode experimentar novas situações, ajudando a compreender e assimilar mais facilmente o mundo. Devemos trabalhar a fantasia, o sonho e a expressão espontânea da criança, o que a levará a evoluir-se como ser humano sensível e mais completo.

Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para se tornar material pedagógico. Faz referência ainda sobre a utilização destes termos, brinquedo será entendido como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como descrição de uma conduta estruturada com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança. (KISCHIMOTO, 2017, p. 7).

Conforme Maluf (2012) a brincadeira é transmitida à

criança por meio de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração a outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea.
Os brinquedos devem ser vistos como suporte de brincadeiras, e, a utilização destes criar momentos lúdicos de livre exploração, deixando prevalecer à incerteza do ato e não buscando resultados, embora na ação docente busquem-se resultados conforme algumas habilidades.

2.2 DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

As crianças brincam não só pela natureza infantil, mas também pelas influências da sociedade na qual estão inseridas nas brincadeiras, sempre existem tramas ou situação imaginárias tem uma origem social.
A brincadeira é uma atividade humana na qual a criança é introduzida, constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos. A brinquedoteca é um espaço que estimula a criança a brincar, permitindo o acesso a uma variedade de brinquedos, num espaço lúdico.
Compreendemos que é de extrema importância que os profissionais nas salas de aula de Educação Infantil tenham consciência do potencial presente no ambiente coletivo de educação, a fim de tornar possível a convivência entre a diversidade e possam, portanto, repensar suas práticas educativas.
A prática educativa tem como ponto focal o respeito ao crescimento da criança, bem como ao desenvolvimento de sua identidade, dos momentos mais primários de sua educação formal. Acredita-se que o lúdico, os jogos e as brincadeiras na escola contribuem para o desenvolvimento da criança.
As atividades lúdicas nos remetem a discussões sobre as funções dos educadores, mas, quais são os diferentes pontos de vista sobre os benefícios da

ludicidade para a educação infantil e qual o papel do educador para o desenvolvimento e aprendizagem da criança?
Consideram-se o professor como ponte entre o que o aluno já sabe e o que ele pode e deve aprender, os jogos e as brincadeiras oferecidos à criança devem estar de acordo com o seu desenvolvimento e estimular para ir além dele.
Dessa forma, o educador é um parceiro muito importante, deve colocar desafios para as crianças que possibilitem novas formas de brincar e ampliem o repertório infantil.
Acredita-se que a educação lúdica e as brincadeiras contribuem e influenciam na formação e desenvolvimento da criança, buscando seu crescimento sadio, integrando-o a uma espécie de prática democrática, enquanto investe em uma das tantas formas de construção do conhecimento.
Conclui-se serem muitos os benefícios das atividades lúdicas, por meio delas, as crianças desenvolvem a sua criatividade, melhora a conduta no processo ensino-aprendizagem e sua autoestima.
Julga-se importante a prática educacional pedagógica com jogos e brincadeiras, pois é brincando que a criança aprende a lidar com o mundo, desenvolvendo sua inteligência com prazer e alegria, socializando-se por meio da interação com outras crianças aprendendo e elaborando regras morais da sociedade em que está inserida recriando situações do cotidiano.

3 CONCLUSÃO

Para quem trabalha com educação infantil, é claro que a brincadeira é uma fonte de prazer no dia-a-dia das crianças. Mas o brincar também tem outras importantes funções no desenvolvimento infantil. Quando o brinquedo ou o jogo são diretamente focados no desenvolvimento pedagógico perde-se um pouco da ludicidade. O importante é que o aluno brincando e ou jogando, estará desenvolvendo sua criatividade e habilidade para mostrar suas competências.
Em suma pode-se dizer que o brincar é para a criança uma possibilidade de se ter um espaço onde a ação ali praticada é de seu domínio, isto é, ela é sua

própria guia, ela age em função de sua própria iniciativa. Esse é sem dúvida um elemento importante: a criança toma a decisão para si vai ou não brincar; isto lhe dá a chance de experimentar sua autonomia perante o mundo.
Conclui-se ser óbvio que a prática educativa da ludicidade é uma ferramenta importante na educação, principalmente nas séries iniciais, não sendo tão simples aplicá-la, pois, há a necessidade de haver muita pesquisa para pensar em atividades que de fato sejam oferecidas às crianças com objetivos.
Muita disposição, principalmente no início do processo, pois é necessário que seja compreendido pelas crianças que as situações de aprendizagem possa se dar por meio de brincadeiras e que é necessário haver comprometimento também por parte delas.
Assim poderemos perceber que o lúdico apresenta uma concepção teórica profunda e uma concepção prática, atuante e concreta. Pode-se dizer então que brincando a criança experimenta novas situações, compreendendo e assimilando mais facilmente o mundo a sua volta.
Por fim podemos dizer que a aprendizagem proporcionada pelo lúdico não acontece somente nos momentos em que este está aliado a atividades educacionais, no momento em que a crianças brinca de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto também existem inúmeras aprendizagens proporcionadas pelas brincadeiras.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. Educação lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2008.

BRASIL. LDB. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, ano CXXXIV, n. 248, 23/12/1996, p. /27833-27481.

BRASIL. RCNEI. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, 1998.

BUJES, M. I. Criança e brinquedo: feitos um para o outro? In: COSTA, Marisa V. Estudos culturais em educação. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2000, p. 205-228.

CUNHA, M. A. P. A importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem na Escola Municipal de Ensino Infantil Belo Saber. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Pará. Bragança, 2005.

DUARTE, R. M. A brincadeira e a criança. Campinas: UNICAMP, 2005. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=35896>. Acesso em 07 abr. 2020.

DU GAY, P. Production of culture/cultures of productions. Londres: Sage/the Open University, 1997.

FALCÃO, P. Criação e adaptação de jogos em T&D. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2008.

FEIJÓ, O. Corpo e Movimento: uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 2003.

FERREIRA, A. B. H. Dicionário Aurélio escolar da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2014.

GARDNER, H. Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre: Artmed, 2011.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2017.

JELINEK, K. R. Jogos nas aulas de Matemática: brincadeira ou aprendizagem? O que pensam os professores? Dissertação de Mestrado em Ciências da Matemática – PUC/RS. Porto Alegre: 2005.

KISHIMOTO, T. M. (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2017.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. 2. ed. Reimp. Porto Alegre: Artmed, 2008.

MALUF, A. C. M. Brincar: prazer e aprendizado. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

NOGUEIRA, A. M. C. Atividades lúdicas: a importante contribuição do orientador educacional. 2009. Monografia. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/30712.pdf>. Acesso 07 mai. 2020.

PEREIRA, M. G. B.; PEREIRA, A. B. Jogos: uma forma de ensinar e aprender matemática. In: ANDRADE, R. C. (org.). O currículo ressignificado. São Paulo: Artmed, 2003. (Escola em Ação).

SILVA, N. M. O planejamento educacional na primeira infância. Monografia. Universidade Candido Mendes. Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/52304.pdf>. Acesso 07 mai. 2020.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: VYGOTSKI, L.
S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Cap. 7. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

VYGOTSKY, L. S. LURIA, A. R., LEONTIEY, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Trad. Maria da Pena Villalobos. 14. ed. São Paulo: Ícone, 2016.

WEISS, M. L. Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. 14. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2012.

ZABALZA, M. A. Qualidade em Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2007.

ZACHARIAS, V. L. C. F. Centro de Referência Educacional: Consultoria e assessoria em educação. 2008. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/jogomais.htm> Acesso 07 abr. 2020.