Diário Oficial da União, 19 de maio de 2004.
BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em 10 jun. 2017.
BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Parecer CNE/CP nº 1/04. Seção 1, p.11. Diário Oficial da União, 22 de junho de 2004.
CRUZ, Mariléia dos Santos. Uma abordagem sobre a história a educação dos negros. In: ROMÃO, Jeruse (Org.). História da Educação do Negro e outras histórias. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005. p. 21-33.
CUNHA JR, Henrique. A história Africana para compreensão da história do Brasil. Cadernos Temáticos--educando para as relações étnico- raciais. Governo do Paraná. Secretaria de Estado da Educação, Superintendência da Educação. Departamento de Ensino Fundamental. Curitiba: SEED-PR, 2008. p. 85.
FERREIRA, Cléa Maria da Silva. Formação de professores à luz da história e cultura afro-brasileira e africana: nova tendência, novos desafios para uma prática reflexiva. Revista ACOALFAplp: Acolhendo a Alfabetização nos Países de Língua Portuguesa, São Paulo, ano 3, n. 5, 2008. Disponível em: <http://www.acoalfaplp.net>. Publicado em: setembro 2008.
GOMES, Nilma Lino (org.) Práticas Pedagógicas de trabalho com as relações étnico-raciais na escola na perspectiva da Lei nº 10.639/03. Brasília: MEC; UNESCO, 2012b, 424p.
MUNANGA. Kabengele. Superando o racismo na Escola. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2008.
PEREIRA, Edmilson de Almeida. Malungos na escola: questões sobre culturas afrodescendente e educação. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2010.
SILVA, Maria Aparecida da; SANTOS, Isabel Aparecida dos; CAVALLEIRO, Eliane (Org.). Racismo e antirracismo na educação: repensando nossa escola. São Paulo: Selo Negro, 2001. p.55-160.
SOLLER-POINT, Anna. O Príncipe Medroso e outros contos africanos. São Paulo: Cia das Letras, 2011.

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E APRENDIZAGEM POR MEIO DO LÚDICO

JULIANA PLÁCIDO RIBEIRO SILVA

RESUMO

O lúdico tem uma grande importância principalmente na educação nas séries iniciais, pois contribui para o desenvolvimento cognitivo e estimula novos saberes, ampliando seus horizontes, formando seu caráter e a socialização. O objetivo desse artigo é identificar os efeitos decorrentes do lúdico na prática pedagógica, bem como meio de aprendizagem. Desta forma, o tipo da pesquisa realizada foi qualitativa, tendo por base a pesquisa bibliográfica, sendo estes os meios pelos quais foram obtidos a fundamentação teórica; tendo como os principais autores utilizados, tais como: Vygotsky (2001), Paulo Freire (1987), Kishimoto (1994), Piaget (1995), Luckesi (1994). Logo, o lúdico é um dos mais nobres instrumentos que auxiliam no desenvolvimento ensino aprendizagem, a descoberta de seu valor é pessoal e intransferível. Assim, a utilização dos jogos e brincadeiras como instrumento auxiliador no processo de construção do conhecimento, e como uma alternativa para a diversificação da prática docente que contribui para a descentralização do professor, envolvendo, motivando e tornando o aluno ativo no processo de ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Brincadeiras; Jogos; Práticas Pedagógicas. Formação.

INTRODUÇÃO

Conscientes da importância de buscar novas alternativas e alcançar melhores resultados, educadores inovam cada vez mais seus instrumentos que sirvam de recursos pedagógicos visando a melhoria do processo ensino-aprendizagem. Assim, Os jogos e brincadeiras podem colaborar no alcance desses objetivos, pois essa prática tem sido vista com bons olhos no âmbito educacional.

Dessa forma, eles são instrumentos e recursos para uma alternativa metodológica, que diversifica e contribui à prática pedagógica que centraliza a figura do professor como “transmissor do conhecimento”, e também para transformar o aluno passivo em um elemento ativo em relação ao seu processo de aprendizagem.

A justificativa para o trabalho partiu da verificação da importância dos jogos e brincadeiras como meio de aprendizagem e na formação das crianças e dos

jovens e
a responsabilidade que compete ao professor e a escola, neste processo de desenvolvimento.
Nessa direção esse trabalho buscou compreender com a seguinte questão: Como é possível intervir na dificuldade de aprendizagem? Objetivo geral ou primário: Analisar a importância do lúdico no desenvolvimento do educando, bem como os efeitos decorrentes como meio de aprendizagem, como também o papel importante do professor nesse processo, sua influência no despertar do interesse, da criatividade, imaginação do aluno e despertar o gosto pela aprendizagem. Objetivos específicos ou secundários: Identificar os aspectos importantes que lúdico proporciona no desenvolvimento do educando. Enfatizar o lúdico como enriquecimento do processo educacional. Analisar as contribuições e benefícios que o lúdico pode proporcionar na aprendizagem.
A pesquisa deu início com a leitura sobre o assunto por meio de livros e sites na internet, com a finalidade de obter embasamento teórico. Dessa forma, com base nas leituras realizadas foram definidos os questionamentos e os objetivos a serem atingidos. Os artigos que nortearam a pesquisa tiveram como base principais autores como: Vygotsky (2001), Paulo Freire (1987), Kishimoto (1994), Piaget (1995), Luckesi(1994), entre outros.
Dessa maneira, serão abordos temas importantes intitulados como: um breve histórico do longo caminho percorrido pelo lúdico e sua importância na prática pedagógica; a importância dos jogos e suas contribuições na educação, assim como para o desenvolvimento das crianças; algumas particularidades da formação dos professores nesse ambiente lúdico e sua importância como prática pedagógica.

1. O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM: Aspectos históricos das brincadeiras

Certamente houve grandes mudanças na sociedade e muitas conquistas em relação a criança, mas ainda se percebe que ainda há uma cobrança cada vez mais constante para que a criança aprenda a ler e escrever o quanto antes. No entanto, com essa pressa acabam esquecendo que elas ainda são crianças e adoram brincar, deixando de lado muitas vezes o lúdico.
As brincadeiras tiveram um longo caminho e um papel primordial na aprendizagem, como tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais, necessárias às crianças para sua própria sobrevivência e desenvolvimento.

Desse modo, a criança vê as brincadeiras como símbolos e nesse sentido, nem sempre a criança vai brincar como o adulto espera. Porém quando transportamos para outros cenários históricos culturais, as brincadeiras não permanecem exatamente os mesmos.
No decorrer do tempo e com a miscigenação, as crianças que nasciam recebiam desde cedo à influência das culturas portuguesas, indígenas e africanas. Já nas civilizações antigas o lúdico mantinha-se entre os adultos e nas famílias. Esse termo lúdico veio do latimludusque representa o jogo, brincadeira e diversão.
Logo, essas brincadeiras presentes na cultura portuguesa, indígena e africana acabaram por influenciar na cultura lúdica brasileira.
No pensar de Cascudo (2001, p. 12) considera essa influência nas brincadeiras atuais brasileira, e constata que, entre os séculos XVI e XVII, os meninos indígenas, desde cedo, brincavam de arcos, flechas, tacapes, artefatos de sobrevivência. Para elas o divertimento era natural, pois imitavam os gestos e atitudes dos adultos.
As brincadeiras antigas não eram um simples passatempo, mas atividades educativas que os preparavam para a vida adulta, transformando-os em futuros trabalhadores. As meninas, desde pequenas, acompanhavam e auxiliavam suas mães nas tarefas domésticas, como cozinhar a mandioca, o milho, o cará, fazer a farinha, trazer e colher os legumes das roças e cuidar dos irmãos menores, ou seja, essas meninas não tinham muito tempo para brincar

2. O lúdico como prática pedagógica

Muitas pesquisas têm sido realizadas para identificar os efeitos decorrentes do lúdico como meio de aprendizagem, bem como também o papel importante do professor nesse processo, sua influência no despertar do interesse, da criatividade, imaginação do aluno e despertar o gosto pela aprendizagem.
Para ANTUNES (2004, p. 31), “brincando a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos aspectos, fecunda competências cognitivas e interativas”. Propiciando um ambiente onde a criança interage com o meio em que vive, assim favorecendo o seu desenvolvimento.
Conforme MALUF nos diz que:

As brincadeiras são admiráveis instrumentos de realização para o ser humano, especialmente para as crianças; reúnem potencialidades, desenvolvem iniciativas, exercitam capacidades de concentrar a atenção, descobrir, criar e, especialmente, de permanecer em atividade. (MALUF, 2004, p. 13)

Com o estimulo correto de acordo com a fase em que o seu desenvolvimento se encontra, a criança consegue construir com maior facilidade o conhecimento. Os jogos e brincadeiras são utilizados no ambiente escolar e permitem a construção da representação do mundo que cerca o aluno e no desenvolvimento das capacidades infantis.
O lúdico como meio de aprendizagem é uma maneira inteligente para a superação dos obstáculos. Desta forma, a aprendizagem lúdica proporciona satisfação, motivação e interação social. Ele estabelece essa relação entre brincar e aprender tornando o processo prazeroso e enriquecedor.
Para LUCKESI (1994) qual sentido que é dado para a educação na sociedade e o lúdico qual o seu papel dentro dos sistemas escolares.
É importante ressaltar que as brincadeiras, todas aquelas que são espontâneas da criança, que fizeram parte do crescimento, que proporcionaram prazer, alegria e pertencem e pertencerão ao seu mundo, tem forma, cor e sabor de infância. É por meio do lúdico que a fantasia passa a fazer parte do seu mundo, impulsionando e vivenciando a criatividade e a imaginação.
Portanto, a criança desenvolve sua imaginação a partir das vivencias que vai acumulando desde a infância. A ideia bastante difundida de que a "imaginação infantil é fértil", vem do fato de que as ligações que as crianças fazem das imagens percebidas e guardadas em sua memória.

3. O lúdico e as implicações didáticas

Referente as implicações didáticas pedagógicas, ao chegar à escola tem que ficar sentada, como um adulto, disciplinado, ouvinte, que não questiona e apenas é reprodutor do seu professor. Essa criança não tem a vivência que precisa para o seu desenvolvimento, e é esse o aluno que a escola deseja, esquecendo que ela é cheia de energia, de imaginação e de curiosidade.
Segundo RAMOS, RIBEIRO e SANTOS (2011, p. 42) destacam várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, sendo elas:

- As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo.
- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.
- O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade.
- Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação.
- Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento.
- O jogo é essencial para a saúde física e mental.
- O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Vale ressaltar a importância dos jogos na educação, ou seja, o ato de aprender os jogos ou jogar para aprender, o indivíduo está executando o ato de conhecer e compreender as realizações humanas, registradas ou não por meio dos jogos.
Já o brincar muitas vezes é ignorado e visto como algo desnecessário e trabalhoso. Mas, é através desse brincar que a criança vivencia experiências novas, cria formas de expressão, hipóteses a respeito da vida, socializa-se, interage com outras crianças e compartilha suas experiências.
O lúdico está sempre ao redor da criança, seja através das brincadeiras, da música, da dança, da arte e até mesmo das histórias, pois está à base daquilo que, posteriormente, possibilitará à criança aprendizagens mais complexas e elaboradas. Assim, atividades lúdicas direcionadas à aprendizagem como a oralidade e ao ensino aprendizagem são possíveis, assim é necessário integrar o prazer e o aprender.
Desta maneira, o educador compreende e identificar estas formas de comunicação e expressão que as crianças possuem e desenvolvem, ou seja, podendo ser por meio de gestos, movimentos corporais, sons produzidos, expressões faciais ou brincadeiras. Sendo esses mecanismos que explicitam seus conhecimentos e a linguagem oral é uma das mais importantes.
A aprendizagem envolve aspectos, competências e habilidades múltiplas, cabendo ao professor desenvolver tanto a apropriação do sistema de escrita alfabética e práticas de leitura, escrita, oralidade significativas, na alfabetização e no ensino da língua materna.
Há tempos o homem em suas pesquisas vem tentando explicar como aprendemos, mas é a partir do século XX, com diversos estudos descobriram o

funcionamento do processo de aprender. Percebeu-se que era por meio da aprendizagem que o homem adquiria hábitos e comportamentos. Além disso a aprendizagem passou a ser definida como processo de aquisição de novos conteúdos a partir

de um sistema de trocas (homem-meio) constante.
De acordo com Kishimoto (1994), o brinquedo é um objeto, suporte da brincadeira ou do jogo, seja no sentido concreto ou ideológico. A aprendizagem ocorre de diversas maneiras, assim precisa de uma identificação e uma relação prazerosa, tanto com o conhecimento, como também com o educador e é nesse processo dinâmico, ativo e contínuo. A aprendizagem envolve aspectos, competências e habilidades múltiplas.
Logo, o lúdico tem uma grande importância na vida da criança, é o verdadeiro impulso para a criatividade. E, para isso, o professor se vale desse recurso como recurso pedagógico, propiciando espaços e situações de aprendizagem que articulem os recursos e capacidades efetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento.
A história dos jogos e brincadeiras tiveram uma grande importância para a transição das culturas atuais, ou seja, deixaram grandes marcas históricas. Assim, vale ressaltar que os jogos e brincadeiras já eram praticados e as crianças já se divertiam com muita similaridade com os dias atuais.
Dessa forma, considera-se como patrimônio cultural, pois não importa os materiais utilizados, pois existe uma variação muito grande, variação de regras, porém prazerosa, ou seja, jogar ou brincar faz parte do lúdico e há sempre uma descoberta, satisfação, divertimento e principalmente a aprendizagem.
Vale ressaltar que não se limita apenas uma metodologia, mas um conjunto de princípios pedagógicos uma diversidade que ampliam as aprendizagens com sucesso e explorem suas potencialidades.

4. Estratégias no processo de aprendizagem

Dessa maneira, o professor precisa instituir caminhos entre os opostos que liguem o saber e o não saber e estas ações devem acontecer no âmbito do indivíduo, do grupo, da instituição e da comunidade, visando à aprendizagem.
É também nesse processo que cada sujeito aprende e busca o seu aperfeiçoamento, como uma moldagem gradativa e ascendente, pois vai adquirindo

novas experiências e novos saberes de maneira a ajustar estes conhecimentos com os que já possuíamos.
Ela está sempre em constante modificação, ou seja, sofre diversas alterações de acordo com as suas experiências e interações na sociedade. Desta forma, o professor que ensinar por mera ação, de repetição, desqualifica todo o espaço educativo, que é o espaço de relação.
Como já enfatizamos existem diversas formas de intervenção para que a aprendizagem ocorra de forma prazerosa. Assim, as aprendizagens por meio do brincar desenvolvem, aumentam as potencialidades, as possibilidades virtuais que afloram o seu ser.
Dessa forma, elas são uma forma adequada de estimulação que pode ser oferecida às crianças por fazer parte da sua infância.
As brincadeiras constituem uma atividade primária que traz grandes benefícios, a qual supre necessidades de crescimento, e do ponto intelectual e social contribuindo para a desinibição.
Assim, as brincadeiras abrangem grande parte do desenvolvimento da criança, quando representa situações observadas no cotidiano e que futuramente a criança irá vivenciar.
Desta forma, vivenciar um processo de aprendizagem na infância somente como crescimento e o desenvolvimento das funções, sem considerar as brincadeiras, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela a sua própria estátua.
No entanto as brincadeiras não são somente para cultivar a autonomia da criança, mas para desenvolver sua motivação. Cabendo ao educador construir um contexto lúdico adequado e disponibilizar para ela uma variedade de oportunidades que possibilitem um nível, dentro do qual ela possa, de forma criativa e prazerosa, evoluir e aprender.
Nessa perspectiva, criar situações imaginárias que sejam confrontadas com o real desenvolve suas capacidades e habilidades, as quais muitas vezes não conhecem e desenvolvendo também o se “eu”.
Entretanto o brincar não é uma qualidade inata da criança, mas tem um significado social e real para ela.
Assim, caracteriza-se a brincadeira como um espaço de socialização, criado por uma aprendizagem social. Dessa forma, por meio das brincadeiras, irá construir a sociedade em que irá viver quando adulta.

Observa-se que o brincar tem uma grande importância para o ambiente de ensino-aprendizagem, principalmente para a sala de aula e nos mais diversos níveis de escolaridade, permitindo à criança o seu contexto vivido. Pois, propicia a integração dinâmica, respeito do próprio ritmo e fortalecimento do sentimento de pertencimento a um grupo.
Para Ramos, Ribeiro e Santos (2011, p. 42) destacam várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, sendo elas:
As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo e o desenvolvimento integral da criança já que, por meio destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive

socialmente e opera mentalmente.
O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade.
Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação e ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, por meio das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento.
O jogo é essencial para a saúde física e mental e permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.
Constata-se então, que o brincar tem um significado mais amplo, ou seja, significa liberdade, envolvimento e espontaneidade, no qual leva a criança a aprender a organizar seu campo perceptivo, suas ideias, suas experiências, e a entrar em contato com suas emoções e sentimentos. Desse modo, o brincar é importante no desenvolvimento integral, afetivo, social, físico e cognitivo.
Segundo Mozzer (2008 p. 23) nas brincadeiras as crianças exploram e refletem sobre a realidade cultural na qual vivem, incorporando, questionando as regras e papéis sociais. Elas podem ir além da sua realidade, transformando-a e agindo sobre a mesma por meio da imaginação.
Considera-se que a brincadeira é um processo continuo, que, por si mesmo, envolve uma variedade de comportamentos, motivações, oportunidades, práticas, habilidades e compreensões.
Além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se a uma prática democrática e uma produção do conhecimento amplo.

Já no contexto escolar as brincadeiras podem ser utilizadas com a finalidade de entretenimento, diversão, para o desenvolvimento de determinadas habilidades e competências e como ferramentas na construção de uma aprendizagem significativa.
A escola cabe o papel de proporcionar as crianças experimentação, aumentar suas potencialidades, oferecendo a liberdade para desenvolverem novas habilidades fundamentais para a aprendizagem e para a vida.
Assim, esse ambiente deve ser propício para as brincadeiras, nos quais, podem ser utilizados como um veículo para facilitar a aprendizagem escolar e também o desenvolvimento pessoal, social e cultural em sua diversidade.
Conclui-se que, um dos principais objetivos da escola é possibilitar a aprendizagem e o desenvolvimento integral do aluno e as brincadeiras por sua vez, representam inúmeros benefícios. Sendo assim, a aprendizagem lúdica deve fazer parte da proposta pedagógica da escola.
Na atualidade diversas discussões entre pesquisadores e estudiosos têm acontecido sobre o conceito de criança. Assim, percebe-se a sua evolução tanto biológica, sociológica e cognitiva, seu desenvolvimento por meio da interação no meio social.
Desta maneira, é nesse espaço que se constrói diversos significados e conhecimentos e aprendizagens, por meio de um processo sócio interacional no qual, os sujeitos constituintes necessitam interpretar as ações dos outros para ter as suas próprias.
Segundo Vygotsky (1989) a criança aprende na interação com o ambiente que oferece oportunidades e o aprendizado não pode ser igual ao da outra, pois existem diversas culturas.
Entretanto, o brincar constitui uma atividade primária que traz grandes benefícios, a qual supre necessidades de crescimento, e do ponto intelectual e social contribuindo para a aprendizagem. Assim, o brincar abrange grande parte do desenvolvimento da criança, quando representa situações com sentido, objetivos e finalidades.
Para elas a criança precisa do meio físico e social, para construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos, sendo necessário considerar a afetividade e a motivação para que isso ocorra e futuramente haverá o prazer de aprender.

É nesse espaço enriquecedor que é a sala de aula, não se constitui apenas em um local para construção de conhecimento, mas é também um espaço socializador, de interação, novos conhecimentos e de experiências trocadas.
Desse modo esse ambiente pode apresentar diferentes formas de sentir, de expressar e de comunicar a realidade pelas e para as crianças, o que pode também resultar em uma mescla de emoções, conhecimentos e culturas representadas por sons, gestos, movimentos e fala.
Por outro lado, as brincadeiras têm uma função social comunicativa se materializa na interação entre objetos, pessoas e a linguagem estão ligadas às trocas sociais, formação de conceitos, à busca da compreensão e organização da realidade.
Eles são significativos no plano cognitivo, a criança para aumentar seu poder de comunicação, apoia-se no emprego do não verbal, a utilização do próprio corpo para comunicar-se, sendo esse um importante instrumento de transição para a linguagem oral.
Para Vygotsky (1989) a atividade intelectual ocorre por meio da linguagem, pois ela tem um caráter comunicativo da criança com as pessoas que a cercam, ajudando-a a orientar-se nas diversas situações e a planejar as atividades. Dessa forma, a realidade é substituída por símbolos iniciando e mo-

dificando ativamente a situação estimuladora.
As diversas situações cotidianas nas quais os adultos falam com a criança ou perto dela, configuram uma situação rica que a permite conhecer e apropriar-se do universo discursivo e dos diversos contextos nos quais a linguagem oral é produzida. Já, ancorado na teoria de Vygotsky, referente a Zona de Desenvolvimento Proximal, na qual ele define como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxilio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós. Porém é importante que todo conteúdo venha ser planejado a partir daquilo que a criança já sabe, para que a mesma seja desafiada e amplie os seus
conhecimentos.
Dessa forma, o brincar proporciona a criança à oportunidade de desenvolver todas essas habilidades de forma criativa e divertida, tornando o aprender mais prazeroso e feliz.

Assim, é por meio do lúdico que a fantasia passa a fazer parte do seu mundo, impulsionando e vivenciando a criatividade e imaginação. O lúdico pode se manifestar por meio das brincadeiras e jogos.
Desse modo a prática do lúdico por meio das dos jogos, brinquedos e brincadeiras, pode ser visto como suporte para o ensino e aprendizagem das crianças, visto que já existem há muito tempo, desde as sociedades mais primitivas, na qual as crianças já inventavam suas formas de brincar, variando a sua função de acordo com o povo, ou tribo e época.
Visto que o lúdico, especialmente pela sua diversidade de expressão, sintetiza caminhos plurissignificativos para a aprendizagem e uma melhor compreensão do mundo.
Os jogos transportam as crianças para um mundo diferente do cotidiano, pois é com o jogo que eles aprendem o valor de equipe e como competir. Eles também podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório necessárias para aprendizagem.
De acordo com Kishimoto (1996) os jogos adultos são o xadrez, futebol, dominó, jogos de baralho entre outros e para as crianças são brincadeiras de roda, amarelinha, bolinhas de gude etc. De certa maneira existe uma infinidade de materiais lúdicos, jogos e brinquedos que fazem um paralelo entre o brincar e jogar.
Dessa maneira, por meio do jogo, o aluno passa por diversas etapas, de erros, incertezas, construções de hipóteses, e a todo o momento eles se autoavaliam e corrigiam os seus próprios erros ou dos colegas, e essa correção entre os alunos é mais eficiente do que a intervenção, pois sua linguagem e pontos de vistas são mais próximos e semelhantes.
Ancoradas em Piaget (1975), as autoras dizem que a principal característica do jogo em grupo é a interação entre os colegas, na qual as crianças poderão construir suas lógicas, seus valores sociais e morais.
Desta forma, vivenciar um processo de aprendizagem na infância somente como crescimento e o desenvolvimento das funções, sem considerar as brincadeiras, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança aprende. É possível utilizar os jogos e as brincadeiras em situações didáticas, pois a cooperação é necessária e desenvolve a interação e autonomia da criança.

Considerações finais

O lúdico por meio dos jogos e as brincadeiras no desenvolvimento infantil tem uma grande importância no processo de ensino aprendizagem e vale destacar sua contribuição no desenvolvimento global do educando, podendo ser aplicado e desenvolvido individual ou coletivamente como recurso metodológico, proporcionando a socialização e interação com o mundo que cerca a criança.
A contribuição teórica constata a importância das brincadeiras e jogos na infância, que servirão para a criança a estruturação do seu conhecimento para os anos seguintes de seu desenvolvimento.
No entanto, a escola é um espaço enriquecedor, ela tem o papel de proporcionar experiências que contribuirão para a formação da cidadania, possibilitando o desenvolvimento da criança, construindo e consolidando o seu conhecimento sobre o mundo.
Assim, o processo de ensino-aprendizagem precisaocorre de maneira prazerosa e significativo para alunos e professores e o trabalho com jogos vem para estimular a participação e interação entre docente e discente. O lúdico favorece a aprendizagem dos alunos.
No mundo contemporâneo não basta desenvolver os conteúdos e valores com os alunos, mas isso tem que ser feito valorizando os interesses dos mesmos. Ao utilizar o lúdico como metodologia, as crianças sentem-se em seu próprio mundo e tornam-se menos frustradas diante da gama de informações e conhecimentos que a sociedade moderna lhes impõe.
O professor da Educação Infantil deve ter a consciência de que o uso dos materiais lúdicos como recursos metodológicos favorecem o desenvolvimento da criança em sua totalidade. Utilizando o jogo, o professor dispõe de mais estratégias que dinamizem suas aulas, e favoreça o ensino e a aprendizagem.