A APRENDIZAGEM CRIATIVA LÚDICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

MARLENE AYAKO DOMENI

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 bibliográfica em livros, artigos, teses, 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: Educação Infantil; Práticas Educativas; Lúdico; Jogos; Brincadeiras.

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 educacional infantil?

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.

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.

Acredita-se 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 e aprendizagem.

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 bibliográfica em livros, artigos, teses, periódicos e sites da internet,

AS PRÁTICAS EDUCATIVAS LÚDICAS COM 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. (SALES, 2018).

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.
Respondendo sobre como o lúdico pode contribuir no desenvolvimento educacional infantil? Destacam-se o referencial curricular para a educação infantil (RCNEI, 1998) expondo ser por meio da atividade lúdica, a ampliação dos conhecimentos infantis, assim, o aspecto lúdico não está presente apenas nas brincadeiras, mas na maneira de a 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) “Jogo é toda e qualquer interação entre dois ou mais sujeitos dentro de um conjunto de regras”.

Os jogos podem ser analisados sobre dois enfoques: o lúdico e o prático- utilitário. O jogo analisado apenas sobre o aspecto lúdico, nos remete a uma dimensão de divertimento, de brincadeira e na busca de estratégias vencedoras. Já, sob a perspectiva prática-utilitária, nos remete a introdução, exercício e fixação de temas definidos previamente.

(MACHADO, 2002 apud JELINEK, 2005, p. 23).

Jelinek (2005, p. 28) afirma que os jogos são definidos de 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.
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.

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).

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. Completa ainda que o jogo é uma atividade importante caracterizada pelo prazer e pela espontaneidade, que propicia aos jogadores um clima de entusiasmo e motivação, quem joga tem um interesse intrínseco pelos resultados das suas atividades, em consequência à concretização de seu objetivo, satisfazendo uma necessidade interna (apud SALES, 2018).

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). 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, 1988 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).

Já Silva (2013, p. 39) diz que 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.
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.

Os jogos auxiliam o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação, e organização, ao assim chamado raciocínio lógico (SMOLE, DINIZ e MILA-

NI, 2007, p. 09).

Smole, Diniz e Milani (2007, p. 13) dizem ser necessários os alunos entenderem que a prática de jogos em sala de aula não tem o objetivo de passatempo ou apenas diversão e brincadeira. “É preciso que o jogo tenha nas aulas tanto a dimensão lúdica quanto a educativa”.

O jogo permite aos alunos o pensamento sobre um novo assunto, para que tenham um tempo maior para desenvolver a compreensão sobre um conceito, para que desenvolvam estratégias de resolução de problemas ou para que conquistem determinadas habilidades que naquele momento você vê como importantes para o processo de ensino aprendizagem. Uma vez escolhido o jogo por meio de um desses critérios, seu início não deve ser imediato: é importante que você tenha clareza se fez uma boa opção, por isso antes de levar o jogo aos alunos, é necessário que você o conheça jogando. (SMOLE, DINIZ e MILANI, 2007, p. 14).

Acredita-se que a escola não deva 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.
Para Sales (2018, p. 9) a atividade lúdica é considerada essencial à formação da criança, o brinquedo é um estímulo físico e mental, os jogos e as brincadeiras são resultados de processos sociais, favorecem a imaginação, a curiosidade, a criatividade e a socialização, promovem mudanças significativas no desenvolvimento psíquico e na personalidade da criança, influenciando em sua identidade.

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. Se analisarmos muitos dos jogos existentes, constatarão que muitos são remanescentes de rituais religiosos ou de estratégias de guerra, presentes na evolução da humanidade.

Por meio da análise 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).

Os jogos quando bem elaborados conforme Lara (2011, p. 21) pode ser vistos como uma estratégia de ensino que poderá atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento.
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.
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).

Observam-se os jogos como um excelente material de apoio no processo de ensino aprendizagem, principalmente na matemática. 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).

Brincar aprendendo são atividades planejadas pelo professor as quais nos fazem perceber que a criança aprende brincando, pois, o brinquedo proporcio-

na o aprender fazendo e brincando. O brincar pode ser representado de várias maneiras, em diferentes linguagens, em veículos de divulgação diversos.

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).

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. 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.
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.

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).

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.

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).

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.

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 com 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 ser 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.
A educação lúdica e as brincadeiras contribuem influenciando 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. Observam-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. (SALES, 2018).
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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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, desenvolverá 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.
Chegando ao final desse estudo 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. Percebem-se então que o lúdico apresenta uma concepção teórica e

uma concepção prática, atuante e concreta. Com isso pode-se dizer que brincando a criança experimenta situações, compreendendo e assimilando 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.

THE PLAY CREATIVE OF GAMES AND PLAYS AS LEARNING IN FOCUSED EDUCATION

ABSTRACT

Seeking to provide readers with a sense of the playful contributions to the teaching-learning process so that children are also benefited from learning construction games and rules. Do you question what playfulness is? And how can play contribute to child development? The objective was to know the playful

importance during basic education. It was intended to value playfulness as a facilitator of the teaching-learning process in which the educator occupies the main place, transforming playful moments into learning for the child. We started with the hypothesis that the toy stimulates the representation and expression of images that concern aspects of reality. The methodology adopted was the bibliographic review in books, articles, theses, journals and internet sites, which let us understand that playfulness, in addition to being an important tool for human development, can be used as an anti-stress tool.
KEYWORDS: Child education; Educational Practices; Ludic; Games; Jokes.

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, M. 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 mai. 2020.
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.
LARA, I. C. M. Jogando com a Matemática do 6° ao 9° ano. 4. ed. São Paulo: Respel, 2011.
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 em 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).
SALES, G. M. O Brincar no Desenvolvimento do Processo de Alfabetização na Educação Infantil. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, ed. 07, V. 06, pp. 5-17, Julho de 2018. ISSN:2448-0959. Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/processo-de-alfabetizacao.
Acesso em 17 jun. 2020.
SILVA, N. M. O planejamento educacional na primeira infância. Monografia. Universidade Candido Mendes. Rio de Janeiro, 2013.
SMOLE, K. S; DINIZ, M. I; MILANI, E. Cadernos do Mathema: Jogos de matemática de 6º a 9º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007.
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 em 07 mai. 2020.