O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

JANETE APARECIDA PEREIRA DUTRA

RESUMO
A presente pesquisa teve como objetivo identificar a importância do lúdico na Educação Infantil, uma vez que jogos e brincadeiras induzem a criança a desenvolver sua personalidade e está correlacionado ao ambiente e devem ser aplicadas nas crianças da Educação Infantil. A proposta apresentada neste trabalho afirma que a existência do lúdico se bem aplicada ajudarão no desenvolvimento psicomotor e consequentemente no processo ensino-aprendizagem. A metodologia utilizada nesta pesquisa é do tipo bibliográfico, na qual buscou-se estudiosos renomados sobre o tema. Conclui-se que para se obter bons resultados com a atividade lúdica será necessária a intervenção dos educadores neste processo para que as crianças possam desenvolver suas habilidades criativas, afetivas e de resolver problemas cotidianos. Percebe-se que os educadores de educação infantil necessitam utilizar o lúdico como metodologia de ensino para facilitar o processo ensino aprendizagem das crianças, uma vez que não dá para separar o universo adulto da criança, e tão pouco estabelecer um diferencial do trabalho da brincadeira, muitas pesquisas apontam a importância do brincar no desenvolvimento da criança. Os resultados da brincadeira tem sido tema de pesquisa para diversos estudiosos que consideram o lúdico como uma possibilidade que a criança tem para compreender as emoções e a linguagem do outro. Todavia, a brincadeira implica na relação cognitiva e retrata o potencial para intervir no desenvolvimento da criança, além de ser uma ferramenta utilizada para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno, a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. A aprendizagem e o lúdico, assim como as suas primícias, segue uma abordagem fundamentada nos conceitos teóricos esses estudos permitem um panorama a respeito da visão do lúdico no processo de ensino e aprendizagem segundo as maiores autoridades no assunto.

PALAVRAS CHAVES: Lúdico, crianças. Jogos, brincadeiras, Educação Infantil.

ABSTRAT
This research aimed to identify the importance of play in Early Childhood Education, since games and play induce children to develop their personality and are correlated to the environment and should be applied to children in Early Childhood Education. The proposal presented in this work states that the existence of play, if well applied, will help in psychomotor development and consequently in the teaching-learning process. The methodology used in this research is of the bibliographic type, in which renowned scholars on the subject were sought. It is concluded that in order to obtain good results with playful activity, it will be necessary for educators to intervene in this process so that children can develop their creative, affective and problem-solving skills. It is perceived that early childhood educators need to use play as a teaching methodology to facilitate the teaching-learning process of children, since it is not possible to separate the adult universe from the child, nor to establish a difference between work and play. Many studies point out the importance of play in child development. The results of play have been the subject of research for several scholars who consider play as a possibility that children have to understand the emotions and language of others. However, play implies a cognitive relationship and portrays the potential to intervene in child development, in addition to being a tool used for the development of student learning. Learning and development are closely related, and children interact with the object and social environment, internalizing knowledge arising from a construction process. Learning and play, as well as their beginnings, follow an approach based on theoretical concepts. These studies provide an overview of the vision of play in the teaching and learning process according to the greatest authorities on the subject.

KEY WORDS: Play, children. Games, play, Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

O ser humano em suas diversas etapas do desenvolvimento está sempre procurando aprender e descobrir sobre novas temáticas seja através do convívio com outras pessoas ou mesmo pelo meio em que vive. O homem tem o dom de apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais fáceis aos mais difíceis. Essa busca pelo conhecimento, apropriação e interação definem-se por educação. É ela que garante ao ser humano sua sobrevivência e sua interação no meio em que vive como ser: participativo, criativo e crítico.

Neste sentido, a escola necessita promover a aprendizagem utilizando-se das atividades lúdicas para criar um ambiente atrativo e que favoreça o processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, o conhecimento escolar precisa ser apreciado em seu contexto social e a aprendizagem deve ser um processo dinâmico através de jogos criativos, musicalidade e brincadeiras.

A ludicidade tem o poder de facilitar progresso da personalidade e moldar suas funções intelectuais, psicológicas e morais. Entretanto, ao ser inserido no contexto escolar, a criança sofre um choque físico-mental, uma vez que sua vida era dedicada apenas ao ambiente familiar e aos brinquedos.

O presente estudo tem como objetivo geral identificar a importância do lúdico na Educação Infantil.

Objetivos específicos: Identificar as causas que levam as crianças a consagrarem maior parte do seu tempo ao lúdico, à brincadeira; analisar os benefícios da atividade lúdica para o desenvolvimento Infantil.

O problema levantado para este estudo é: como lúdico influencia na aprendizagem das crianças de Educação Infantil?

A hipótese para este estudo é que através do lúdico, ou seja, jogos, brincadeiras e musicalidade a criança possam desenvolver a coordenação motora, a atenção, o movimento rítmico, participando e desenvolvendo a expressão corporal que poderá favorecer a criatividade, iniciativa e torná-lo capaz de solucionar situações imprevistas com eficácia.

A escolha do tema justifica-se pela importância da atividade lúdica na Educação Infantil, a qual está sendo utilizada como método para melhorar a qualidade das atividades escolares reproduzidas diariamente, uma vez que este processo proporciona uma maior interação entre aluno e aprendizagem, ensinando os conteúdos de forma mais fáceis para o entendimento, levando-os a ficarem mais interessados nas aulas.

Para cumprir o conteúdo proposto para o ano letivo, o professor acaba não inovando na metodologia de ensino e opta pela forma tradicional de ensinar, pois acreditam que desta maneira os alunos irão aprender.

A metodologia a ser utilizado neste estudo será a pesquisa bibliográfica sobre a importância da atividade lúdica, do jogo, da brincadeira, como metodologia de ensino para os alunos de Educação Infantil. Pesquisadas em revistas, livros e sites de artigos científicos especializados em educação.

LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Destacam-se os estudos acerca das várias formas de aprendizagem que o lúdico propicia ao aluno no primeiro ano do ensino fundamental, a fim de se verificarem as potencialidades pedagógicas do lúdico nessa fase. Para a constatação de tais verdades, são discutidas, também, abordagens teóricas sobre o lúdico segundo alguns autores de renomado prestígio entre profissionais da educação.

O lúdico se manifesta no ser humano desde a infância através de brincadeiras e jogos que permitem à criança experimentar diversas sensações como a alegria, o medo, a tensão, dentre outros, sendo essencial ao seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e psíquico.

A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, através do brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses, capazes de aprender rapidamente (LUCENA, 2009, p.09).

Através do brincar, a criança passa a conhecer-se a si mesma e aos outros com quem interage, além de desenvolver a linguagem

e aprender normas de convívio social e hábitos culturais.
Lucena (2009, p. 1) afirma que "a atividade lúdica é muito importante para o desenvolvimento cognitivo, desta forma, torna-se uma maneira inconsciente de se aprender, de forma prazerosa e eficaz."
Pode-se afirmar que a criança, se relaciona com o mundo executando tarefas em forma de brincadeiras. Através do brincar, a criança estabelece relações de reciprocidade com as demais baseadas nas experiências de vida que cada uma traz consigo.
A partir das interações construídas e vivenciadas com outras pessoas e o meio em que vivem é que as crianças constroem o conhecimento.
Segundo Benvenuti (2012, p.6) "Brincando, a criança aprende, se diverte, exercita o seu corpo, e ainda, constrói o conhecimento".

O conhecimento não se constitui em cópias da realidade. É fruto de um intenso trabalho de criação, significações e ressignificação. Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da Educação Infantil e de seus profissionais. Embora os conhecimentos derivados da Psicologia, antropologia, Sociologia, Medicina, etc. possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser das crianças, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças (BENVENUTI 2012, p.6).

Para tanto, se faz necessário que a prática docente esteja apta a inovar e propiciar às crianças atividades significativas que facilitem a construção de novos conceitos, definições e experiências frente ao novo mundo, trazendo a este um novo significado e facilitando a aquisição do conhecimento.

A todo o momento, estamos em contato com o conhecimento, e a escola, que atualmente é vista como espaço de formação humana, deve se atentar para não "atropelar" e/ou inibir as inquietudes dos educandos, para que assim não seja vista pelos mesmos como espaço desagradável e rotineiro, e sim espaço atraente e cheio de novas descobertas e realizações (BENVENUTI 2012, p. 7).

Ao ingressar na escola, a criança deixa o ambiente familiar para se aventurar em um novo espaço, repleto de regras e afazeres a serem cumpridos. Acredita-se que se a escola não propiciar à criança atividades lúdicas, o impacto sofrido por ela será marcado por diversas situações de frustação durante a vida escolar.

Uma criança que joga antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos (BENVENUTI 2012, p.11).

De acordo com Antunes a criança que joga antecipa seus conhecimentos adquire uma visão ampla do mundo que a cerca.
Tem que haver regras, pois através delas a criança consegue evoluir e adquirir entendimento e compreensão nos ensinamentos propostos. Quando as crianças combinam as regras do jogo juntamente com mediador, ela se depara com uma forma de expressão, visão colocando suas emoções e concentrações e assim adquirindo grandes descoberta e desenvolvendo o social e cognitivo cada vez mais.

Olhando em outra direção, Jean Piaget destaca a ação sobre o brincar como elemento que estrutura a situação simbólica inerente à brincadeira. A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, construindo conceitos de relações espaciais e se apropriando de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuoespaciais e muitas outras (BENVENUTI 2012, p.19).

Piaget destaca que o brincar é indispensável no processo de ensino e aprendizagem, pois a criança mediante ao brinquedo evolui seus pensamentos e desenvolvimentos.
A criança faz da brincadeira uma situação emergente ela coloca seus desejos e anseios explorando os aspectos como a imitação de condutas sociais.
Passa a ter um relacionamento interpesso-

al, vivencia um comportamento num espaço imaginário, adota uma postura existencial, garantindo a sua corporeidade criatividades, a mesma alcança plena autonomia e liberdade de ir e vir.
O senso comum que diz que o brincar de uma criança é a sua imaginação em ação precisa então ser invertido, pois na verdade o que ocorre é que a imaginação das crianças surge em função da própria brincadeira.

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, que não está presente na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação (CORIA, 2009 p. 106).

A brincadeira surge como atividade essencial à criança, que quando bem pequena tende a querer satisfazer seus desejos de maneira imediata. Quando esses desejos não são possíveis de serem realizados imediatamente, a criança se envolve num mundo de ilusão e imaginação que é a brincadeira.
De acordo com Coria (2009, p.14), "por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer".
As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Obrigada a adaptar-se sem cessar a um mundo social dos mais velhos, cujos interesses e cujas regras lhe permanecem exteriores, e a um mundo físico, que ela ainda mal compreende, a criança para seu equilíbrio afetivo e intelectual precisa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário a assimilação do real ao eu sem coações nem sanções: tal é o jogo, que transforma o real por assimilação mais ou menos pura às necessidades do eu, ao passo que a imitação é acomodação mais ou menos pura aos modelos exteriores e a inteligência é o equilíbrio entre assimilação e acomodação (CORIA 2009, p.16).

A primeira possibilidade do pensamento propriamente dito é a sua representação em ato através do jogo simbólico, o que marca a passagem de uma inteligência baseada nos cinco sentidos e na motricidade, para uma inteligência representativa por intermédio de símbolos subjetivos, caminho para a construção da inteligência mediada operatória, mediada por signos históricos arbitrativos.
O lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.
Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

A própria consciência nunca é algo acabado ou definitivo. Ela vai se formando no exercício de si mesma, num desenvolvimento dinâmico em que o ser humano, procurando sobreviver e agindo, transforma a natureza e se transforma também. E ele não somente percebe as transformações, como, sobretudo nelas se percebe (CORIA, 2009, p.10).

O homem cria não apenas porque quer ou porque gosta, mas, porque precisa; ele só pode crescer enquanto ser humano coerentemente, ordenando, dando formas, criando, admite que o brinquedo represente certas realidades e segundo ele, uma representação é algo presente no lugar de algo. O autor explica que representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência; o brinquedo co-

loca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas.
Representando diversos tipos de realidades diferentes, o brinquedo reproduz a realidade, mas não apenas os objetos, mas uma totalidade social. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, os aparelhos eletrodomésticos, bonecos e robôs.
De acordo com Raul (2011 p. 27), é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.
Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. Desta forma, existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do educando.
O lúdico trabalhado numa perspectiva pedagógica pode ser um instrumento de suma importância na aprendizagem, no desenvolvimento, cognitivo, afetivo e social na vida da criança.
As brincadeiras são importantes nas atividades pedagógicas, porque incentivam a aprendizagem; despertam o desejo; servem para todas as áreas de ensino, contribuindo muito para a educação absoluta do aluno.

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de relevância para desenvolvê-la. (RAUL 2011 p. 27).

O jogo e a brincadeira trazem uma ampla capacidade de entendimento para a criança, são de extrema valia para o crescimento do aluno, pois o lúdico proporciona-lhe o desenvolvimento motor, cognitivo, psíquico e intelectual.

A ludicidade de ser vista na escola como uma ferramenta capaz de avaliar e estimular o aluno a busca de novas descobertas de aprendizagem.
Conforme Raul (2011 p.37), toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução, exigindo a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade.
Para o autor, a criança se agita diante da descoberta de novos conhecimentos. Estando o corpo em movimento e a mente ocupada em total desenvolvimento ela se depara com novas realidades, o que gera anseios e traz uma vasta amplitude de conhecimentos que consistem em explorar o seu mundinho.
A criança consegue assim evoluir para grandes ocasiões de habilidades favorecendo o aprendizado.
O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (BENVENUTI, 2009, p.09)
Muitos são os benefícios que o lúdico pode trazer para a vida escolar da criança por ser capaz de abranger a afetividade, o convívio social, e intervenção mental, procedimentos facilitadores da realidade sendo indispensáveis ao acréscimo da criança no ensino aprendizado. A criança em movimento explora sua natureza e aprende a lidar com diversas situações, destaca que “Sob o ponto de vista disciplinar, nada melhor para a criança do que ocupada com aquilo que lhe interessa.”
A criança mediante em um ensino prazeroso estando ela ocupada fazendo algo que gosta, ela é motivada e impregnar pela atividade proposta em sala sem contar que ela coloca a sua imaginação, sonhos, criatividade ela interage socialmente e busca ultrapassar seu limite criando e recriando, apropriando do real em que o desafia.
Portanto, manter a criança ocupada com aquilo que interessa, além de tornar possível e agradável o aprendizado, também possibilita a compreensão de expressar aquilo que sente e gosta.
Benvenuti (2009, p.30) explica que no ensi-

no moderno, os jogos e as recreações tornaram-se características básicas, não como atividades do departamento de Educação Física, mas como meios decisivos que promovem a verdadeira aprendizagem.
Assim como a forma de ensino tradicional exerce influência no aprendizado humano, o lúdico traz consigo uma maneira mais leve e democrática de ensino, possibilitando um grande número de oportunidades para o estimulo do desenvolvimento estudantil do aluno, contribuindo de maneira significativa para o alcance do entendimento acadêmico.

A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica (BENVENUTI, 2009, p.11).

O desenvolvimento da aprendizagem humana é influenciado através da ludicidade implementada em jogos e brincadeiras, atribuídos nas constantes etapas da vida, proporcionando um equilíbrio entre a aprendizagem e a vivência humanitária. Para que essa vivencia seja explorada de maneira eficaz para o crescimento, deve-se deixar que a criança busque o próprio entendimento nas ações empregadas enquanto evolui de maneira saudável e satisfatória perante a sociedade que o cerca.
Segundo Coria (2009, p.21) "a criança privada dessa atividade poderá ficar com traumas profundos dessa falta de vivência. Quando a criança brinca ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de estar desenvolvendo habilidades".
O desenvolvimento da criança inicia-se através da sua interação perante ao envolvimento lúdico em meio às situações ocorridas junto à sociedade. A falta deste estímulo humano pode gerar diversos conflitos na formação do indivíduo, criando consequências prejudiciais para suprir e fomentar sua personalidade.
Seguindo o ponto de vista exposto pela autora, devemos analisar e recriar de maneira social e humana a inserção do lúdico mediante tamanha importância para a formação e desenvolvimento implementados nos processos de aprendizagem.
Segundo Coria (2009, p.26) "o brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender."
Nos dias atuais o autor menciona que o jogo é primordial para o currículo escolar, ele menciona que através da recreação necessária a aprendizagem é imprescindível, podendo contribuir e enriquecer o conhecimento de forma direta sendo significativa no processo de formação do ser humano. Acredita-se que a criança precisa estar relacionada não só na Educação física mais em todo o conteúdo a todo o momento trabalhando com o lúdico.

Outra importante consideração sobre o que o jogo diz respeito à aprendizagem é que não mais pode existir no educador a ideia classificatória de "jogos que divertem" e "jogos que ensinam", pois se o jogo que se aplica envolve de forma equilibrada o respeito pelo amadurecimento da criança, exercita e coloca em ação desafios a sua experiência, promove sua relação interpessoal exaltando as regras do convívio, será sempre um jogo educativo – ainda que possa simultaneamente ensinar e divertir, jogos bem organizado ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver enriquecer sua personalidade e é jogando que se aprende a extrair da vida o que tem de essencial (CORIA 2009, p.28).

A ludicidade como forma de aprendizagem vai além das ferramentas utilizadas para o ensino. De nada ira adiantar ter um universo de ferramentas onde os alunos não serão capazes de utilizar essas ferramentas e ainda irão diminuir o aprendizado tornando invalida o método de ensino.
Coria (2009, p.29) considera como verdadeira aprendizagem inserida em jogos a que chega aberta de situações e vive afetuosa, capaz de voltar o aluno para realização de suas próprias vontades respeitando os seus limites, desejos e ansiedades meio ao contexto educativo.
O lúdico é uma atividade eficaz para de-

senvolver as potencialidades humanas das crianças que deve ser utilizado dentro da sala de aula. Através do lúdico o professor consegue trabalhar as habilidades previstas no plano escolar de forma prazerosa, estimulando e permitindo que os alunos interajam entre si e realizem tudo de forma significativa.

Acredito que neste capítulo foi possível refletir sobre como o lúdico é de grande valia para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.

Quando se tem a ludicidade nos ensinamentos a comunicação é eficaz e significativa, a criança se torna mais ativa, podendo usufruir de uma nova maneira de aprender, que garanta um entendimento melhor e que possa contribuir de várias formas com sua vivencia escolar e cotidiana.

O que realmente importa é atribuir a cada criança o papel de sujeito ativo na construção do conhecimento, de formas cada vez mais aprimorada, pois somente o indivíduo ativo é capaz de atuar frente às pressões sociais, compreendendo-as melhor para poder então transformá-las.

Através das brincadeiras e dos jogos infantis, a criança passa a conhecer-se a si mesma e aos outros com quem interage, além de desenvolver a linguagem e aprender normas de convívio social e hábitos culturais.

CONCLUSÃO

Na presente pesquisa levou-se em consideração as reflexões remetidas pelos estudiosos sobre a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças em fase de Educação Infantil, tendo sido possível reconhecer que o lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento infantil.

Vale ressaltar que o lúdico quando inserido no espaço escolar necessita ser uma constante ansiedade e reflexões dos educadores. Também é importante ressaltar que é fácil reconhecer o aluno se nele o professor reconhecer um pouco do aluno que foi e que ainda está em si. Neste sentido será possível ao professor descobrir, redescobrir, construir e reconstruir o gosto pelas atividades lúdicas, trazendo assim suas antigas experiências para sala de aula com objetivo de contribuir para aprendizagem lúdica, expressiva e prazerosa. Sabe-se que é competência da Educação Infantil proporcionar aos alunos um ambiente acolhedor e rico de atividades lúdicas, uma vez que, atualmente, a maioria dos alunos passam maior parte do tempo dentro da escola, em particular as crianças de 0 a 6 anos de idade.

O educador de Educação Infantil não poderá se restringir à aplicação de atividades repetitivas no âmbito da escrita, leitura ou mesmo cálculo. O trabalho deste educador inicia-se quando as crianças relatam a sua realidade e identificam os objetos que a cercam. Todavia, é nessa etapa de escolarização que a criança aprende a sonhar, criar e aprender a ser criança.

A atividade lúdica proporciona a criança um desenvolvimento sadio e harmonioso, embora esta seja uma tendência espontânea da criança. Quando brinca a criança amplia sua independência, estimula a visão e a audição, valoriza sua cultura, aumenta suas habilidades psicomotoras, diminui a agressividade, exercita o pensamento, melhora a inteligência afetiva, desenvolve a interação, promove o desenvolvimento sadio e a interação social.

A pesquisa consentiu compreender o lúdico como um método significativo que induz a criança a conhecer, compreender, elaborar seu pensamento, tornar-se cidadãos dignos e competentes. O lúdico proporciona novas maneiras de ensinar levando em consideração as necessidades e interesses da criança. É através deste método de ensino que se pode chegar a uma educação de qualidade. A atividade lúdica não é apenas um somatório de atividades, mas a maneira de pensar, de ser, de estar, de ver a escola, assim como se relacionar com os alunos. Entretanto, é necessário entrar no mundo de sonhos da criança, no seu jogo e, jogar com ela. Quanto mais lúdico for o ambiente de escolarização, maior será a capacidade de criatividade, autonomia e afetividade da criança. Aos educadores sugere-se que transformem a brincadeira em atividade pedagógica para que conheçam como intermediários o exato da aprendizagem.

Cabe, portanto aos educadores, recuperar a ludicidade infantil ensinando as crianças a encontrar um sentido para sua vida. Através das atividades lúdicas as crianças não aprendem somente os conteúdos programados

para o ano letivo, mas também se aprende sobre a vida e a solucionar os problemas que encontramos ao longo da caminhada.

REFERÊNCIAS

BENVENUTI, Alice. O Lúdico na Prática Pedagógica. Curitiba. Inter saberes, 2012.

BRASIL. Leis e Decretos. Lei de diretrizes e bases da educação nacional: lei n.9.394/1996. Brasília, 1996.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. Conselho Nacional de Educação. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil: resolução n.1, de 7/4/1999. Brasília, 1999.

CORIA SABINI, Maria Ap. Lucena, Regina F de. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas. Papirus,2009.

KAPPEL, D. B. As Crianças de 0 a 6 anos no contexto sociodemográfico nacional. Rio de Janeiro: ASBREI, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: 4º ed. Cortez, 2008.

RAUL, MARIA CRISTINA TROIS DOMELS. A Ludicidade na Educação: Uma Atitude Pedagógica. Curitiba. Ibpex, 2011.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo. Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKI, Lev. O papel do Brinquedo no Desenvolvimento. A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Editora Marins Fontes, 1991.