Nosso Mundo: a agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável: Disponível em: https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/.

PALHARES, Marina S. e MARINS, Simone C.F. (Orgs.) Escola inclusiva. São Carlos: edufscAR, 2002. p. 45-60.

RAYO, T. J. Educação em direitos humanos: rumo a uma perspectiva global/José Tuvilla Rayo; trad. Jussara Haubert Rodrigues. -Porto Alegre: Artmed, 2004.

RESPEITAR É PRECISO: A escola como espaço da Educação em Direitos Humanos. Secretaria Municipal de Direitos Humanos e Cidadania – São Paulo, Instituto Vladimir Herzog - Vlado Educação.

David(Org.). Inclusão e educação: dozes olhares sobre a educação inclusiva. São Paulo: Summus, 2006. p. 299-318.

SASSAKI, R. K. Inclusão: construindo uma sociedade para todos. Rio de Janeiro:W-VA, 1997.

SAWAIA, B. Introdução: Exclusão ou Inclusão perversa? In: SAWAIA, Barder (org.). As artimanhas da exclusão: analise psicossocial e etica da desigualdade social. Editora vozes: Petrópolis,1999.

SILVA, W. R. Subvertendo a exclusão escolar: A mediação didática dos gêneros discursivosno ensinoda escuta. Disponível em <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/374/37418208.pdf>.

TESSARO, N. S. Concepções de professores e alunos da educação regular e especial. Disponível em< www.abrapee.psc.br>. Acesso em 26 de jun. de 2010.

TEZANI, T. C. R. A relação entre o gestor escolar e a educação inclusiva: o que dizem os documentos oficiais. Disponível < http://www.fclar.unesp.br/publicacoes/revista/polit_gest/edi6_artigothaistezani.p df>.

UNESCO. Declaração de Salamanca e Enquadramento da Ação na Área das Necessidades Educativas Especiais. Ministério da Educação e Ciência de Espanha: Salamanca, Espanha, 1994.

ZIMMERMANN, E. V. Inclusão escolar. Disponível em

<http://www.webartigos.com/articles/5190/1/Inclusão-Escolar/pagina1.html>.

# O ELEMENTO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ROBERTA DE FREITAS LEAL STANZAN

**RESUMO:**

Este trabalho busca demostrar a necessidade de revermos nossos métodos educacionais e desmistificar que brincadeira e ensino são ações a serem realizadas de formas distintas. Será possível compreender a importância do lúdico para a educação infantil e como ela reflete no desenvolvimento educacional e social. É notório neste artigo a influência positiva de espaços adequados, de modo que a criança seja despertada para conhecer o novo, no qual a ludicidade se faça presente em seu desenvolvimento e desperte a curiosidade, onde a criatividade também faça parte dessa evolução da aprendizagem. Criações de possibilidades diversas em todos os aspectos do aprendizado, ou seja, incluir a ludicidade em maior ou todas atividades, e não restringir apenas em alguns momentos ou situações. Dessa forma é possível ter ensino mais convidativo, onde aprender deixa de ser obrigação para uma diversão cheia de conhecimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Infantil; Lúdico; Aprendizagem.

THE PLAYFUL ELEMENT IN CHILDHOOD EDUCATION

**ABSTRACT:** This work seeks to demonstrate the need to review our educational methods and demystify that playing and teaching are actions to be carried out in different ways. It will be possible to understand the importance of play for early childhood education and how it reflects on educational and social development. In this article, the positive influence of adequate spaces is evident, so that the child is awakened to know the new, in which playfulness is present in its development and awakens curiosity, where creativity is also part of this evolution of learning. Creations of diverse possibilities in all aspects of learning, that is, including playfulness in most or all activities, and not restricting it to just certain moments or situations. In this way, it is possible to have a more inviting teaching, where learning is no longer an obligation for fun full of knowledge.

**KEY-WORDS:** Child education; Ludic; Learning.

## 1 INTRODUÇÃO

Ao falar da infância logo o pensamento se remete em brincadeiras, fantasia, jogos, um mundo de faz de conta e descobrimentos. A primeira infância é marcada por grandes descobertas, surgem novas sensações,

novos movimentos, ações, sabores, texturas. A brincadeira proporciona a criação de possibilidades na mente de uma criança, onde o mundo lúdico se encaixa contribuindo para o interesse a esses novos descobrimentos.

Trazer o lúdico, a brincadeira, sem perder o conceito do aprendizado, é onde mais se consegue atingir a realidade do cotidiano, uma vez que tudo para a criança nessa primeira etapa de vida se manifesta através do brincar, do sonhar, dos prazeres que essas descobertas possam proporcionar.

A inter-relação dos alunos, tópico em que se observa como a abordagem lúdica por influenciar na comunicação entre as crianças, facilitando também as relações interpessoais; o lúdico na psicopedagogia, tópico em que será discutida a abordagem do profissional da psicopedagogia - área multidisciplinar que abrange educação e demais saberes para auxiliar de melhor maneira a relação ensino aprendizagem; os estilos de aprendizagem e as inteligências múltiplas, tópico em que será observado o modo como cada pessoa tende a aprender determinado assunto e as habilidades que são utilizadas para aprender sobre qualquer assunto e atingir os objetivos; e, por fim, a educação inclusiva, tópico em que será debatida a relação entre inclusão e o lúdico, e como ela auxilia na compreensão do aluno sobre determinado conteúdo através de uma abordagem lúdica.

A educação, tal como qualquer outra área do ramo prático-artístico, acompanha as profundas mudanças do cenário socioeconômico, histórico, político e cultural das nações. Neste sentido, é claro que modos de ensino diferenciados, embora partam sempre de uma base comum, apresentarão grandes variações ao longo do curso do tempo.

Deste modo, o desenvolvimento desta pesquisa tem como objetivo compreender a importância do lúdico como método de aprendizagem aplicado ao desempenho do interesse e desenvolvimento do aluno.

O ensino do lúdico tem grandes possibilidades de melhorar o sistema de aprendizagem da criança onde os professores buscam de forma qualitativa desempenhar um papel de novas estratégias onde através dos jogos e brincadeiras facilite a proposta de ensino. Assim as experiências que as crianças adquirem através do lúdico levam para o seu cotidiano onde o professor ao trabalhar na sala de aula desenvolve os conteúdos de forma prazerosa onde as crianças fiquem interessadas em aprender.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Faz-se necessário a definição do lúdico de acordo com autores e pesquisadores, para que se tenha um conhecimento sobre o que é o Lúdico e de que forma ele atua no universo infantil:

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (BROUGÈRE, 1998).

Conforme Almeida (2003) enfatiza o lúdico no processo social:

[...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 2003).

O lúdico é o ato de brincar, se divertir utilizando a imaginação como principal item, e tem a missão de transmitir à sensação de satisfação e felicidade a criança. O ato de brincar é abrangente e inclui os jogos, brinquedos e as atividades recreativas, ou seja, é referente a toda a forma conduzida pela criança, onde expressa o fato de brincar e de se divertir. Por outro lado, o jogo enfatiza a função educativa, pois proporciona conhecimento e melhora a compreensão do mundo.

A infância é a idade de constantes brincadeiras, onde qualquer objeto vira um brinquedo, bastando apenas acionar a imaginação. É nesse período que os professores enfrentam a dificuldade de conseguir manter a atenção das crianças por muito tempo, surge aí então, para facilitar o aprendizado das crianças, a inclusão do lúdico.

Para compreender a importância da inclusão será necessário compreender a fundo o lúdico, analisando os fatores que são inseridos, a importância de diversificar a forma de ensino para que mais alunos possam compreender a disciplina a qual o professor está tentando ensinar.

A interação possibilitada nas escolas é essencial para desenvolver a parte cognitiva da criança, através do convívio com diferentes pessoas, e esse desenvolvimento é visível tanto no âmbito pessoal como também na questão social.

O simbolismo e os brinquedos auxiliam esse período na evolução intelectual, pois estabelecem um maior envolvimento com todo o universo criado, possibilitando a criança uma visão imaginária, a capacidade de saber lidar com regras e respeito ao colega.

A criança estabelece um maior envolvimento com atividades que são mais dinâ-

micas, por isso a importância de inclusão de atividade diferente, principalmente a lúdica, como afirma SCHWARTZ (2002) "favorece a procurar pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades. " O que faz com que não se torne uma atividade cansativa, nem monótona para o aluno.

Ao estimular o lúdico, se estabelece maior convívio entre os alunos, o que refletirá na sociedade, pois tornará a criança mais sociável e um adulto mais propenso a conviver bem com outras pessoas. Facilitando até mesmo a comunicação da criança consigo mesma, tornando um adulto satisfeito com ele mesmo e com suas escolhas.

O lúdico se baseia na atualidade, ocupa - se do aqui e do agora, não prepara para a o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente. (ALVES, 1987).

Por isso é muito importante a constante discussão sobre a inclusão de diferentes formas de ensino, para garantir que mais crianças possam aprender cada uma da sua forma, e em seu tempo. O educador tem um importante papel em todo o processo, cabe a ele analisar de que forma pode alterar e incluir os fatores que não seguem o mesmo padrão do ensino tradicional.

O lúdico está ligado à realidade, principalmente, nas fases iniciais, e é nessa fase também que podem ocorrer diversas dificuldades, que podem implicar em um bloqueio no desenvolvimento, na aprendizagem e socialização. Trazer a ludicidade para o ambiente escolar é de suma importância, uma vez que sejam desenvolvidas atividades onde o foco seja educar e socializar. Espaços criados adequadamente, materiais, acervos e profissionais preparados para essa metodologia vem ganhando cada vez mais espaço nos ambientes escolares e em meio à sociedade.

A atividade lúdica pode ser utilizada como eficaz ferramenta no desenvolvimento de potencialidades e capacidades, gerando resultados positivos e até mesmo reverter quadros de baixo desempenho, uma vez que, com o olhar investigativo, pode-se realizar junto ao professor, alunos e até mesmo familiares, atividades onde esse aluno poderá ter um melhor desempenho, respeitando sua individualidade.

A educação lúdica contribui e influência na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1995, p. 41)

O olhar individualizado para cada aluno proporciona um melhor desenvolvimento educacional social e criativo; assim também proporciona a percepção de limitações e dificuldades. A afetividade, diálogo, atividades bem elaboradas, participativas, inclusivas e interativas, facilitam o diagnóstico e a percepção de algo a ser trabalhado, e são ferramentas importantes, também, para que o interesse seja estimulado.

Nesse contexto, devemos lembrar que o mundo da criança se resume ao brincar, portanto, as atividades lúdicas são relevantes, permitindo que as crianças se identifiquem e sintam-se estimuladas. O dia a dia da criança é repleto de aventuras e descobertas, dessa forma as atividades pedagógicas devem ser inseridas nesse meio, de forma que não exclua a criança do brincar, mas que se encaixe como parte da brincadeira, onde o aluno irá aprender e se divertir ao mesmo tempo, tornando assim as atividades pedagógicas mais atraentes e divertidas para as crianças.

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real, fiel na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio da realidade. Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples como o real. (KISHIMOTO, 2002, p.19)

Nesse sentido, consideramos que a brincadeira não deve ser interrompida, mas sim estimulada e sem limites para imaginação, uma vez que essa será responsável pela formação da criatividade da criança.

A criatividade e a imaginação estão enraizadas no brincar de todas as crianças pequenas e, portanto, são partes do repertório de todas as crianças, não de minorias talentosas. Ela diz enfaticamente que elas constituem a base da verdadeira educação. (MOYLES, 2002, p. 65).

Estimular a ludicidade em sala de aula é um assunto vastamente discutido em dias atuais, contudo, infelizmente, muitas vezes nos deparamos a um abismo que separa os vastos estudos, ou seja, a teoria, do que é realmente praticado em sala de aula. Muitos fatores podem aparecer para dificultar esse processo, desde a falta de estrutura física em muitas escolas do país, principalmente no que se refere às escolas públicas, as falhas no processo de formação do professor, que por vezes acaba por contribuir para esse distanciamento entre teoria e prática devido à má qualidade de sua formação ou até mesmo o comodismo de professores que já estão na profissão há algum tempo e não se atualizam em novas teorias e práticas para o ensino e aprendizagem.

O professor tem nesse sentido um papel fundamental na formação do aluno. Além da compreensão de teorias e práticas ligadas a aprendizagem, o professor deverá também

ter a sensibilidade de considerar que a criança chega na escola já com uma bagagem e um entendimento de mundo a sua maneira, proporcionado pela família e pelo convívio em sociedade. Dessa forma o professor deverá ser um agente facilitador que irá acrescentar muito ao conhecimento prévio da criança, não o desconsiderando.

### 2.1 MATERIAL E MÉTODOS

A presente pesquisa em sua concepção e o procedimento bibliográfico que propôs trabalhar as práticas que delimitam as metodologias ativas na educação infantil de modo que trabalhe as pesquisas em livros, artigos e projetos já publicados com objetivo de entender o uso da modalidade na construção de novos saberes e competências.

A revisão bibliográfica consiste na prática da modalidade que fundamenta a revisão da literatura onde estuda assuntos que ajudam a introduzir conhecimento sobre o tema, dessa forma pode se entender que a análise crítica é importante para essa metodologia que amplia as publicações correntes ao objeto de pesquisa de fontes publicada em uma determinada área do conhecimento (TRENTINI e PAIM, 1999). Na pesquisa que traz dados qualitativos foi escolhida pela sua importância em não representar números mas para o (re) direcionamento dos estudos e pesquisas, uma vez que as hipóteses estão alinhadas no levantar questionamentos e possíveis equívocos na construção (ou elaboração) dos instrumentos a serem aplicados.

### 2.2 RESULTADOS

O objetivo da educação infantil é desenvolver todos os aspectos para que a criança consiga realizar seu desenvolvimento intelectual, sociocultural, emocional e físico. Mas para que isso aconteça é necessário que haja diversos meios a serem ofertados as crianças, para que possam desenvolver sua capacidade de brincar e aprender.

Utilizar o lúdico como base não significa que será algo fora da realidade, mas que a atividade lúdica possibilitará um ensinamento sadio e de fácil compreensão, pois estará associado com a fantasia, sentimentos e percepções da vida, fazendo com que a criança associe o momento da brincadeira com um momento de constante comunicação e de intenso aprendizado.

O adulto tem um papel fundamental na educação da criança, até mesmo na forma de brincar, pois a relação estabelecida nesse período influenciará futuramente, podendo afetar a dificuldade no aprendizado infantil. Por isso cabe aos pais, analisar a forma a qual está estabelecendo quando a criança está brincando, uma palavra errada poderá influenciar negativamente os sentimentos da criança, podendo até mesmo tornar um adulto inseguro.

Mostrando assim a importância da brincadeira, e quanto os educadores podem utilizar para melhorar os recursos para as aulas em sala, a observação é um fator muito importante, pois ao observar os alunos brincando entre eles, é possível experimentar o lúdico para que possa trazer a atividade para a sala de aula e deixá-la mais teórica e atual. É importante ressaltar que se deve respeitar o conhecimento da criança, "valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos conhecimentos" (MEYER, 2008, pg.78).

Para que o educador esteja preparado para atuar dessa forma, é necessário investimento na qualidade da educação, através de cursos, encontros, constantes treinamentos, para que possa favorecer o ensino. O desafio do adulto é construir uma relação com os alunos que mostre que são os donos das brincadeiras, isso permitirá que amplie seus horizontes e conhecimento.

## 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a elaboração do trabalho foi possível concluir que o educador tem a missão de criar um método para que a criança consiga criar um enlace com a disciplina, e que consiga adquirir o conhecimento fornecido, da forma mais simples e de fácil absorção.

As expressões também podem ser realizadas através dos movimentos corporais, ao movimentar-se, explora todo o espaço físico, produzindo possibilidades de ações, determinando o conhecimento pelo simples ato de brincar.

O lúdico não tem tanta dominância hoje em dia, como já teve nas décadas passadas. Percebe-se que as brincadeiras antigas como corda, elástico, etc., estão sendo substituídos por tecnologia, enquanto a geração anterior era mais adepta a inter-relação, existia muito mais interatividade pessoal, fator que está em falta. Crianças ainda de colo aprendem a utilizar as tecnologias e as mães fazem dela um aliado para fazer seus afazeres. Nota-se que as crianças da atualidade, preferem passar mais tempo nos eletrônicos do que brincar com seus brinquedos.

Atualmente a superexposição da criança a tecnologia é realizada cada vez mais cedo, sabe-se que está relacionada ao déficit de atenção, dificuldades no aprendizado e problemas em lidar com sentimentos gerais, principalmente a raiva, além de afetar diretamente o sono da criança e contribuir para a obesidade e risco de se tornar um adulto dependente de tecnologia.

Por outro lado, a tecnologia contribui para a formação da subjetividade da criança, é através dela que se estabelece uma ligação entre a criança e o seu meio cibernético, favorecendo o desenvolvimento através da

aprendizagem e da inclusão de novas experiências, ou seja, também possui um lado positivo desde que seja utilizada de modo adequado, levado em consideração a exposição da criança.

A inter-relação é ativada por meio do contato com outras crianças, possibilita o fato de conversar, interagir, agregar ainda mais conhecimento a vida das crianças. O brincar não significa apenas diversão, pois é a maneira mais completa com que a criança se comunica consigo mesma e com o mundo, produzindo conhecimento, por isso é que a inclusão é tão importante e não deve ser considerada como uma perda de tempo, pois através dela, se produz conhecimento.

## REFERÊNCIAS


ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica -Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Editora Loyola, 1995.

ALMEIDA. P. N.Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos. 11 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

ALVES, R. Conversas sobre Educação. Campinas, São Paulo: Verus Editora, 2003.

ALVES, R.A gestação do futuro. Campinas: Papirus, 1987 BROUGÈRE, G. Jogo e educação. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHATEAU, J. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987. CORSARO, W. A. Sociologia da infância. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FONSECA, João José Saraiva. Metodologia da Pesquisa Científica. 2002. 18 FORTUNA, T. R. Papel do brincar: aspectos relevantes a considerar no trabalho lúdico. Revista do Professor. Porto Alegre.p. 9-14, jul.set. 2002.

GÜNTHER, H. "Pesquisa Qualitativa Versus Pesquisa Quantitativa: Esta É a

Questão?". In: Psicologia: Teoria e Pesquisa. Mai-Ago2006, Vol. 22 n. 2, pp. 201210. KISHIMOTO, Tisuko M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MEYER, I. C. R. Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil. 4ª. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Trad. Maria Adriana Veronese – Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

OLIVEIRA, V.B. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. A Formação do Símbolo na Criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTOS, A. R. Metodologia científica: a construção do conhecimento. 4. ed. Rio de Janeiro : DP&A , 2001. 144p

SCHWARTZ, W. G. M. Emoção, Aventura e Risco. A Dinâmica Metafórica de Vários Estilos. 2002.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Educação, sujeito e história. Ed. Olho d'Água, 2002.

WALLON. H. Uma Concepção Dialética do Desenvolvimento Infantil. 4ª Ed. Petrópolis: Vozes, 133p. 1995. Disponível: . Acesso em: 30 de abr. de 2019.