LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGOGICO

GLAUBER EDUARDO GOMES

RESUMO
Este trabalho tem como objetivo, as atividades lúdicas e o estimulo ao desenvolvimento do aluno. Os jogos, as atividades para exercitar a habilidade mental e a imaginação, as brincadeiras tipo desafios, as brincadeiras de rua, ou seja, toda a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasma e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo. Em um jogo a carga informativa pode ser significantemente maior, os apelos sensoriais podem ser multiplicados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdicas,brincadeiras, jogos, aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem serve como estímulo para o desenvolvimento do aluno e faz com que ele aprenda o valor do grupo. Por meio do lúdico, o aluno realiza aprendizagem e torna-se um agente transformador encontrando uma forma de representar o seu contexto. É o vinculo que une a vontade e o prazer durante a atividade.

Os jogos educacionais se caracterizam por estimular a imaginação infantil, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção infantil, facilitar a construção do conhecimento e auxiliar na aquisição da autoestima.

Os jogos consistem em uma assimilação funcional, no exercício das ações individuais já aprendidas, um sentimento de prazer pela ação lúdica e domínio sobre as ações. O jogo de regras marca o enfraquecimento do jogo infantil e a passagem ao jogo adulto, que é a atividade lúdica do ser socializado, possibilitando desencadear os mecanismos cognitivos de equilibração e é também um poderoso meio para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

A Escola deve enfatizar o jogo, as situações-problemas, os desafios e conflitos. Essas práticas devem ser frequentes nas salas de aula, pois, por meio do jogo, a criança sente uma razão intrínseca para exercitar sua inteligência e capacidade.

As crianças podem reforçar conteúdos vistos em aula de uma maneira atraente e gratificante. O jogo na perspetiva construtivista constitui-se em um recurso pedagógico de inestimável valor na construção da escrita e da leitura, além de propiciar o desenvolvimento cognitivo.

Os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os jogos possuem um papel relevante no processo de aprendizagem fazendo os alunos adquirem iniciativa e autoconfiança

Por meio do brinquedo a criança aprende a agir em uma esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Os jogos educacionais oferecem um mecanismo alternativo de aprendizagem e ganham popularidade nas escolas. Eles devem ser usados adequadamente pelos professores como um poderoso motivador para o início do processo de aprendizagem, estimulando as relações cognitivas como o desenvolvimento da inteligência, as relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais. Os jogos provocam uma reação ativa, crítica e criativa dos educandos, socializando o conhecimento. O aluno é diferenciado e valorizado como pessoa. Os aspectos afetivos são determinantes na construção da personalidade e eles se revelam de forma explícita no jogo.

Considerando que a repetição é uma condição básica para a aprendizagem o

projeto de um jogo deve prever a motivação para que o aluno retorne ao jogo várias vezes. Jogos muito fáceis ou usados de forma ineficaz são descartados rapidamente.
Para atrair o aluno o jogo deve ser lúdico, ou seja, deve ensinar e divertir ao mesmo tempo incorporando a diversão para estimular a aprendizagem de conteúdos e habilidades por meio do entretenimento.
Ainda temos a interferência das tecnologias. As atividades lúdicas por meio das tecnologias digitais têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõem novas exigências também para o processo educacional e podem auxiliar com propostas criativas e emancipatórias. Não há como negar a presença dos recursos tecnológicos no dia a dia e se associados ao processo lúdico permitem trabalhar qualquer conteúdo de forma prazerosa e divertida. As atividades digitais, entre elas, o jogo, se constituem ferramentas que bem utilizadas ensinam enquanto divertem.
Os jogos educacionais computadorizados são softwares que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. Nesses jogos a abordagem pedagógica adotada utiliza a exploração livre e o lúdico e como consequência estimula o aprendiz. Os jogos digitais auxiliam na construção da autoconfiança e podem incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos.
A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à autoexpressão, ao conhecimento e à socialização é por meio dos jogos. O jogo por meio do lúdico pode ser desafiador e sempre vai gerar uma aprendizagem que se prolonga fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano e acontece de forma interessante e prazerosa.
Jogando a criança, o jovem ou mesmo o adulto sempre aprende algo, sejam habilidades, valores ou atitudes, portanto, pode-se dizer que todo jogo ensina algo. Isso não significa que tudo que o jogo ensina é bom.
O uso das ferramentas computacionais, de forma lúdica propicia flexibilidade e criatividade fazendo o aluno explorar, pesquisar, encorajando o pensamento criativo, ampliando o universo, saciando a curiosidade, alimentando a imaginação e estimulando a intuição, e tudo isso contribui para o aprendizado.

LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGOGICO

Os jogos interativos para fins educacionais vão além do entretenimento, eles servem para ensinar e educar e se constituem em ferramentas instrucionais eficientes. Cabe ao professor planejar, organizar e controlar as atividades de ensino utilizando os recursos tecnológicos apropriados a fim de criar as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a independência e a criatividade. A Multimídia interativa pode ajudar nesse processo possibilitando a criação de jogos com uma prática pedagógica implícita que propiciam resultados pedagógicos importantes. O uso das ferramentas computacionais, de forma lúdica propicia flexibilidade e criatividade fazendo o aluno explorar, pesquisar, encorajando o pensamento criativo, ampliando o universo, saciando a curiosidade, alimentando a imaginação e estimulando a intuição, e tudo isso contribui para o aprendizado.
O tempo destinado à brincadeira dentro do ambiente escolar tem se tornado restrito. Com o passar do tempo, a entrada da criança na escola está sendo cada vez mais cedo. A instituição escolar, por sua vez, valoriza o aceleramento de seus programas e da objetividade de seus currículos. Assim, o brincar, um momento tão importante para o desenvolvimento da criança, muitas vezes, é deixado de lado, quando se sobra tempo, as crianças brincam. Agindo deste modo, encurtam a infância, e as crianças são transformadas em adultos precocemente.
Quanto mais cedo a criança entra nesse universo adulto, em situações rigidamente estruturadas e conduzidas, menos oportunidade ela terá de se autoconhecer, encontrar seu jeito de ser, sua vocação, sua afetividade, pois a todo o momento há alguém para lhe determinar o que fazer, e como deverá agir. Desta forma, sua espontaneidade fica com-

prometida pela necessidade de cumprir tarefas predeterminadas, as quais fazem parte do mundo adulto
É necessário um espaço para os jogos e brincadeiras no ambiente escolar, porque possibilitam que a criança se expresse, descarregue suas energias, e agressividades, interaja com outras crianças, enfim se desenvolva, aprenda.
O jogo não é um simples ato de brincar. Ele permita que a criança se comunica com o mundo e se expresse. O brincar é indispensável para a saúde física, emocional e intelectual da criança.
O brinquedo, além de favorecer o desenvolvimento, estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona aprendizagem, elaboração da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção. É um convite ao brincar, facilita e enriquece a brincadeira, proporcionando desafios e motivação. Ao explorar um brinquedo, a criança amplia sua imaginação e habilidades.
Enriquece seu mundo interior comunica-se mais e participa cada vez mais do mundo que a cerca.
Ao estudarmos um jogo, uma brincadeira ou um brinquedo, podemos observar o comportamento das crianças durante o ato lúdico. Quanto às atividades físicas e mentais envolvidas no jogo, podemos analisar as características de sociabilidade, as atitudes, reações e emoções que envolvem os jogadores. Também podem ser observados os objetos utilizados pelas crianças, no caso os brinquedos.
Ao participar de dramatizações, a criança coloca-se no papel de outra pessoa, assim, vivendo outras personagens, aumentará sua compreensão sobre os relacionamentos humanos.
Desta forma, constatamos a importância de momentos em que as crianças possam se expressar por meio das brincadeiras nos espaços escolares. Este é um fator muito importante numa sala de aula, se aplicado corretamente, já que jogo livre não é deixar que se faça o que quiser, mas sim um espaço propício de ludicidade, em que o professor sem interferir diretamente, analisará o comportamento das crianças e mediante as informações obtidas, realizará intervenções, as quais, auxiliarão no desenvolvimento físico, intelectual e social da criança proporcionando possíveis superações de dificuldades.
Por meio do brincar, a criança começa a entender como as coisas funcionam. Brincando a criança desenvolve seu senso de companheirismo; ao participar de um jogo com outras pessoas, sejam elas adultas ou crianças, ela aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando entender regras e conseguir uma participação satisfatória.
A atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança, por meio dela podemos perceber as suas emoções, a forma como interage com as outras crianças, seu desempenho físico e motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral. Enfim, analisando bem as brincadeiras de uma criança podemos conhecê-la melhor, pois mediante o jogo a criança se expressa, se comunica com o mundo.
Brincando a criança alimenta sua vida interior, liberando assim sua capacidade de criar e reinventar o mundo. O brincar possibilita à criança diferenciar o seu mundo interior (fantasias, desejos e imaginações) do seu exterior. Cada criança expressa seu desejo, fantasias, vontades e conflitos. Imaginando e fantasiando, as crianças irão vivenciar os desafios, instigará a sua curiosidade para aprender e será mais criativa.
O processo de educação infantil no Brasil, correspondente a creches e pré- escolas. Esta modalidade escolar passou a integrar a educação básica brasileira a partir de 1996, quando a Lei nº 9394/96 Lei de diretrizes e bases da educação – LDB, entra em vigor. Após dez anos, em fevereiro de 2006, a lei 11.274 é implementada trazendo algumas alterações a serem feitas na LDB, no que diz respeito à educação básica e aos seus níveis de ensino.
De acordo com a nova lei, que regulamenta o ensino fundamental de nove anos, não caberia mais a educação infantil atender às crianças com seis anos de idade, estas devem ser inseridas no primeiro ano do ensino fundamental. Dessa forma a educação infantil seria composta pelas creches, responsáveis pelas crianças de até 3 anos e a pela pré-escola que atuaria com as crianças de 4 e 5 anos.
Como o próprio nome da modalidade já diz claramente, a educação infantil tem como centro do seu trabalho as crianças. Relembrando que brincar é algo que faz

parte da natureza humana e que é um direito da criança como consta no Art. 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA que define o brincar como um dos direitos de liberdade da criança.
Levando em consideração que uma parte do seu dia a criança está na escola, para que esse seu direito seja garantido a escola é um dos ambientes a brincadeira também deve acontecer. O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil traz em seu texto diversos fatores que devem ser contemplados por uma escola de educação infantil e o brincar esta entre eles.
As escolas de educação infantil podem ser vistas como um local que favorece o desenvolvimento infantil em seus diversos sentidos, e o referencial da Educação Infantil ao contemplar a brincadeira como uma das questões presentes durante a vivência para as crianças que fazem parte deste universo, já apontam a importância dessa ação para o desenvolvimento e para o aprendizado da criança.
Esse espaço para o brincar dentro da escola através da inclusão do lúdico nas propostas pedagógicas, possibilitam o desenvolvimento infantil, sobretudo, quando se trata da questão do imaginário, da aquisição dos símbolos quando a criança faz associações e recria quando brinca proporcionando novas vivências e por consequência desenvolvimento.
Ao observarmos uma criança numa idade que compreende ao período escolar da educação infantil realizando algum tipo de atividade, é perceptível que o brincar é ação constante em suas atitudes. A utilização do brinquedo com a finalidade pedagógica na educação infantil é importante para pensar na relevância existente na utilização desses materiais no processo de desenvolvimento da criança e também de sua aprendizagem. Quando se trata de crianças no nível pré-escolar, o fato de que elas aprendem de modo intuitivo durante os processos de interação com as ações que acontecem ao seu redor e o brinquedo pode interferir de forma positiva no momento dessa aprendizagem. Como afirma Kishimoto:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensoriomotoras (físico) e as trocas e interações, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2009, p.39).

Também é importante perceber que além da brincadeira educativa direcionada, o aprendizado também existe quando acontece a brincadeira livre aquela em que a criança decide o início, o andamento e as regras, este tipo de brincadeira pode acontecer fora ou dentro da sala de aula.
Este brincar que Kishimoto denomina como "dotado de natureza livre" também contribui para o processo de desenvolvimento da criança.
Quando se utiliza um brinquedo numa classe de educação infantil ele pode possibilitar inúmeras aprendizagens, inclusive outras muitas além da qual ele foi direcionado e isso varia de criança para criança. O fato é que apesar de poder proporcionar uma riqueza de situações de aprendizagem, não é possível ter certeza de que de que a construção do conhecimento projetada pelo professor, quando decidiu fazer a utilização deste jogo, será realizada pela criança.
Fazer o uso de jogos, por contar com uma motivação interna da criança, acaba por potencializar o trabalho pedagógico que se deseja fazer e também estimula o desenvolvimento da criança, contribuindo para que ocorra uma aprendizagem prazerosa.
A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.
O profissional envolvido com jogos e brincadeiras no ambiente escolar, deve estar preparado não apenas para atuar como animador, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem na escola. Para uma tarefa desta dimensão social, o indivíduo necessita de uma formação sólida, fundamentada em três pilares formação teórica, pedagógica e pessoal. Deste modo, é preciso que o educador,

além da prática tenha também uma base teórica para que possa se sustentar na aplicação do lúdico pois na prática pedagógica é sempre importante utilizar um recurso didático com uma explicação científica comprovando sua eficácia empírica.
O sentido de formação profissional implica em "entender a aprendizagem numa perspetiva interdisciplinar e como um processo contínuo que requer uma análise cuidadosa desse aprender em suas etapas, evoluções, avanços e concretizações". Requer também redimensionamento dos conceitos que alicerçam tal possibilidade de busca na compreensão de novas ideias e valores.
A formação lúdica de professores é, hoje, uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que procuram a escola com o intuito de aprender o saber, para que, de posse dele, tenham condição de reivindicar seus direitos e cumprir seus deveres na sociedade.
O professor é a peça chave desse processo, e deve ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.
Desse modo, Nóvoa (1991, p. 34) evidencia:

Não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional.

Sob essa perspetiva, o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como importante instrumento no processo educacional, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Assim, ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve antes adequar o tipo de jogo ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados venham ser satisfatórios e os objetivos alcançados.
A Educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam à sua causa. Pensar em Educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências. A esse respeito, no processo da Educação, o papel do educador é primordial, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento.
Desse modo, devem-se selecionar materiais adequados, o professor precisa estar atento à idade e as necessidades de seus alunos para selecionar e deixar a disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam, pelo material de que são feitos. Outra função do professor é permitir a repetição de jogos.
O educador é mediador, possibilitando, assim, a aprendizagem de maneira criativa e social possível. Para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser o mediador/ facilitador do processo ensino-aprendizagem infantil.
Apesar do jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é preciso sintetizar algumas funções do educador frente ao lúdico. Providenciando um ambiente adequado para o jogo infantil, a criação de espaços e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.
Destaca- se que enriquecer e valorizar os jogos realizados pelas crianças é outra função do educador, uma observação atenta pode indicar os professores que sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida introduzindo novos personagens ou novas situações que torne o jogo mais rico e

interessante para as crianças, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço.
Ao se referir a jogos, acrescenta: o jogo se apresenta para a criança como uma atividade dinâmica, no sentido de satisfazer uma necessidade. Assim, ao se observar o comportamento de uma criança jogando/brincando, pode-se perceber o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver os mais variados problemas, sem tirar o seu sentido lúdico.
É importante mencionar também que o brinquedo, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. A esse respeito, Vygotski, (1998, p. 38) "o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade".
Por meio dos brinquedos, as crianças vivenciam determinadas situações do cotidiano, construindo um conhecimento embasado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. Alguns exemplos de brinquedos mais utilizados são: a boneca, monta-monta, quebra-cabeça, entre outros.
Portanto, em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de carácter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.
A palavra jogo provém de jocu, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida. A partir daí, o jogo passa a ser uma ferramenta ideal para a aprendizagem. Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual. O ato de brincar vai evoluindo com o passar do tempo, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade na qual está inserida.
O ato de brincar é um ato característico da infância e afirmam que a infância não existe sem o brincar, o brincar é inato. A criança tem como objetivo a própria ação do brincar (fazer), não importando o resultado que este fazer proporciona. O brincar é algo livre e, em função deste aspecto não há modos prontos de agir ou operar durante a brincadeira.
Além disso, Vygostsky (1998) afirma que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

CONCLUSÃO

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiada de interação específica e fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história.
Entretanto, cabe mencionar que os professores apresentam contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando o jogos e as brincadeiras (lúdico) de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-o apenas em alguns momentos e de maneira limitada, fazendo uma separação rígida entre prazer e conhecimento para que haja o processo de aprendizado.
Vale considerar que a inclusão da ludicidade no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na sala de aula, acarreta a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando e sua inserção

no meio social do qual faz parte. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.
A escola, como sendo um ambiente social, deverá ser para todos os envolvidos no processo educativo, um local promissor de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva na efetivação de uma aprendizagem signifi-i cativa e flexivel
Com isso, os educadores, enquanto mediadores do conhecimento, devem oportunizar o crescimento da criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, um ambiente enriquecedor de imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione prazer no ato de aprender e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.É importante ressaltar que o professor deve desenvolver atividades lúdicas na sala de aula não como meras brincadeiras, mas como uma possibilidade de promoção do ensino aprendizagem, também como uma atividade de entretenimento, sem relação obrigatória com a aprendizagem significativa para o aluno.
Além disso, os professores que participaram da pesquisa sabem e tem consciência acerca da importância da inclusão do lúdico no desenvolvimento da prática pedagógica, porém, por alguns motivos, entre eles: a falta de materiais e à própria formação não o faz.
Quanto ao universo lúdico, os estudos realizados referentes a esse tema tão rico e importante para a vida infantil, nos proporcionaram a compreensão de sua grande importância no desenvolvimento da criança.
No ato do brincar a criança entra em contato com a realidade externa, começa então, a estabelecer vínculos e passa a interagir com o mundo. Assim, inicia-se o conhecimento do mundo e consequentemente de si própria, gerando o autoconhecimento.
O bebê ao entrar em contato com o mundo passa a senti-lo, compreendê-lo e transformá-lo, desta forma, se dá a interação com o mundo. Pois na medida em que interage com esse mundo estabelece relações com ele.
Na fase do faz-de-conta a brincadeira é essencial, pois ao brincar, a criança expressa seus sentimentos e busca superá--los durante a brincadeira.
Portanto, um simples ato de brincadeira fornece possibilidades de melhor compreensão da criança.
O brinquedo é um instrumento de exploração, desenvolvimento da capacidade motora, cognitiva emocional, sensorial e social da criança.
Ao brincar, a criança expressa seus sentimentos. Mediante seu envolvimento ela exterioriza suas emoções. Assim, ao sofrer alguma coisa em sua vida transporta para sua brincadeira a fim de quer resolvê-la.
Ao brincar com outra criança desenvolve seu processo de socialização, na medida em que passa a ter que aceitar regras, para estar no grupo. Desenvolve habilidade que os adultos tanto cobram delas e nem percebem que nesse momento estão sendo trabalhados. No ato do brincar a criança aprende, pois sempre há algo novo para se aprender em um jogo; se socializa, pois na maioria das vezes estão interagindo entre si, o que promove a socialização. Desta forma ela estará se desenvolvendo.
A criança em seu processo de formação necessita imitar e escolher modelos para seguir, contudo também necessita expressar-se, ser ouvida e em tendida, tendo seu ponto de vista considerado é que vai desenvolver-se. Ela necessita ser reconhecida como uma pessoa que possui limitações sim, mas também, potencialidades, todos nós possuímos limitações. Somente assim, ao ter um espaço para guiá-la ao mesmo tempo em que lhe permite interagir com ele é que a criança criará autonomia.
As brincadeiras tradicionais ampliam as áreas de contato humano. Por meio delas as crianças aprendem de forma mais simples e divertida as vantagens e significados das atividades em grupos, experimentam diversos papéis sociais.
É por meio dos jogos ou das brincadeiras que as crianças, além de aprender, adquirem uma experiência social de completa significação para o desenvolvimen-

to de sua personalidade e constituem grande parte do patrimônio lúdico das crianças. Assim, esse estudo trará contribuições significativas para pais, professores e para crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, Arminda. A criança e seus jogos. Porto Alegre: Artes Médicas,1992.

ABRAMOWICZ, A.; WAJSKOP, G. Educação Infantil: creches: atividades para crianças de 0 a 6 anos. 2.ed. São Paulo: Moderna, 1999.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: http://www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso no dia 09 de setembro de 2011.

ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.

ARIÈS, P. Historia social da criança e da família. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BROUGÉRE, Gilles. Jogo e Educação. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Alegre:Artes Médicas, 1998.

FRIEDMANN, A. A Importância de Brincar. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar, crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. A evolução do brincar. IN: FRIEDMANN, Adriana [et al.]. 4. ed., São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998, p. 27-35.

MIRANDA, Simão de. Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais.1ªed.São Paulo: Papirus,2001.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento; um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993..

PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

ROSA, Sanny S.da. Brincar, Conhecer, Ensinar. 3 ed., São Paulo: Editora Cortez, 2002.

REGO, T. C. Vygotsky. Petrópolis: RJ. Vozes, 1998

SILVA, Paulo Sérgio. Jogar e Aprender: contribuições psicológicas ao método lúdico-pedagógico. São Paulo: Expressão e Arte Editora. 1 ed., 2007.

TEIXEIRA, C. E. J. A ludicidade na escola. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKI, L.S. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

WAJSKOP, G. Brincar na Pré-Escola. São Paulo: Cortez, 1995.