LUDICIDADE : O PRAZER DA BRINCADEIRA NA INFÂNCIA

VANESSA APARECIDA DA SILVA

RESUMO

O presente trabalho tem objetivo de verificar como a ludicidade pode promover prazer e aprendizagem através de brincadeiras na infância. uma das iniciativas mais relevantes e positivas que se tem visto na atualidade, sobre o lúdico na educação, é a criação do dia do brinquedo, uma estratégia criada pelos educadores na qual as crianças têm espaço para levar ao cotidiano escolar um pouco de sua história e preferências representadas no brinquedo elegido. A ludicidade possibilita lidar com sentimentos de alegria ou tristeza, cooperação ou individualismo, medo, frustrações, ansiedades, entre outros. Dessa forma, a relação pessoal que temos com as experiências lúdicas formam nossa opinião com relação ao brincar. O foco da educação atual deve ser cada vez mais o processo e não o produto, porque o produto valoriza a quantidade e não considera a qualidade da aprendizagem, assim, para efetivamente colaborar com a construção de saberes por parte dos alunos, é preciso conhecer as dimensões humanas envolvidas no processo de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem. Infância. Ludicidade.

ABSTRACT

The present work aims to verify how playfulness can promote pleasure and learning through play in childhood. One of the most relevant and positive initiatives that we have seen today, regarding playfulness in education, is the creation of the Toy Day, a strategy created by educators in which children have space to bring a little of their history and preferences represented in the chosen toy. Playfulness makes it possible to deal with feelings of joy or sadness, cooperation or individualism, fear, frustrations, anxieties, among others. In this way, the personal relationship we have with playful experiences shape our opinion about playing. The focus of current education should increasingly be the process and not the product, because the product values quantity and does not consider the quality of learning, so, in order to effectively collaborate with the construction of knowledge by students, it is necessary to know the human dimensions involved in the learning process.

KEYWORDS: Learning. Childhood. playfulness.

1 INTRODUÇÃO

Brincar permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro. É através da brincadeira que as crianças desde muito cedo se envolvem e interagem com o mundo que as rodeia.

O processo criativo está intimamente relacionado com o exercício da imaginação, nos quais os jogos e brincadeiras que estimulam a autoexpressão, a descoberta e o poder de imaginação exploram a criatividade e permitem que alunos e professores se expressem de modo global e potencializem suas habilidades e capacidades e ao desenvolver sua própria criatividade, o educador também passa a compreendê-la e adquire parâmetros para proporcionar experiências criativas aos seus educandos.

O trabalho apresenta como justificativa que a brincadeira na infância dentro do campo educativo não pode ser apenas recreações, mas o prazer da brincadeira pode significar ao mesmo tempo o desenvolvimento infantil.

Assim, como o professor da educação infantil pode combinar suas atividades com diferentes propostas lúdicas proporcionando prazer e aprendizagem?

Assim, o objetivo geral do trabalho é verificar como a ludicidade pode promover prazer e aprendizagem através de brincadeiras na infância e jogos e objetivos específicos são verificar conceito de ludicidade e educação; analisar sobre a brincadeira e o jogo na infância e verificar a ludicidade como ferramenta pedagógica na infância.

A metodologia do trabalho é uma pesquisa bibliográfica de livros e artigos, pesquisados e sites de confiança com as palavras chaves ludicidade; jogos; brincadeiras.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 LUDICIDADE E EDUCAÇÃO

Bianchini, Arruda e Gomes (2015) colocam que o lúdico, enquanto uma linguagem infantil estimuladora do desenvolvimento da criança, nem sempre é reconhecido com relevância nas práticas infantis e, muitas vezes, o que se vê é um trabalho desarticulado do brincar com as demais atividades realizadas na instituição, assim, uma das iniciativas mais relevantes e positivas que se tem visto na atualidade, sobre o lúdico na educação, é a criação do dia do brinquedo, uma estratégia criada pelos educadores na qual as crianças têm espaço para levar ao cotidiano escolar um pouco de sua história e preferências representadas no brinquedo elegido.

As autoras relatam que a concepção de criança e, consequentemente de infância, é modificada na modernidade, momento em

que a criança passa a ser vista como um ser distinto do adulto e que, portanto, possui características próprias e a infância passa a ter uma outra conotação, em que a fantasia, a imaginação e a comunicação infantil são percebidas como elementos necessários para o desenvolvimento e aprendizagem da criança e, para que isso aconteça, é importante que a educação privilegie atividades lúdicas e jogos educativos.

Inserir a ludicidade no contexto escolar vai além da prática com as brincadeiras e os jogos. A ludicidade deve possibilitar às crianças momentos de experiência em que elas possam entregar-se, envolvendo-se consigo e com os outros em ações mediadas pela fantasia e pela imaginação, possibilitando novas percepções, novos significados. É a possibilidade de ampliar os aspectos do lúdico para o campo do ensino. (BIANCHINI; ARRUDA; GOMES, 2015, p. 163).

Deste modo então, a concepção de infância, conforme Bianchini, Arruda e Gomes (2015) colocam, é um momento específico em que a criança possui características próprias foi o ponto marcante do início das reformulações sobre o ingresso da criança no espaço escolar, bem como das oportunidades vivenciadas nesse cotidiano, visto que deveria atender às especificidades da criança.

Rau (2012) coloca que a ludicidade possibilita a reflexão quando se pensa no sujeito autônomo e reflexivo, no que diz respeito às relações sociais em que estiver inserido e na sua função educativa, capaz de estabelecer relações significativas com o meio, utilizando a cognição e a criatividade na solução de problemas.

O lúdico utilizado pelo professor em sala de aula torna-se, então, um meio para a realização dos objetivos educacionais, e o aluno, ao praticá-lo, não se limita à sua ação livre, iniciada e mantida pelo prazer de jogar, mas participa ativamente do processo de construção do conhecimento (RAU, 2012).

De acordo com Bianchini, Arruda e Gomes (2015) a ludicidade possibilita lidar com sentimentos de alegria ou tristeza, cooperação ou individualismo, medo, frustrações, ansiedades, entre outros. Dessa forma, a relação pessoal que temos com as experiências lúdicas formam nossa opinião com relação ao brincar.

Silva e Haetinger (2013) coloca que no contexto escolar, a criatividade pode transformar a relação do sujeito com o conhecimento, nos quais as atitudes e as ações criativas correspondem a meios para a compreensão e a alteração da realidade e todo ato criativo expressa a percepção que alguém tem acerca do mundo, acerca de uma ideia ou situação. O indivíduo necessariamente usa o seu entendimento da dimensão real para criar algo novo.

Deste modo, conforme Silva e Haetinger (2013) o foco da educação atual deve ser cada vez mais o processo e não o produto, porque o produto valoriza a quantidade e não considera a qualidade da aprendizagem, assim, para efetivamente colaborar com a construção de saberes por parte dos alunos, é preciso conhecer as dimensões humanas envolvidas no processo de aprendizagem.

A atual perspectiva sobre a infância, a educação e a sociedade vem apontando um universo distinto no que diz respeito às formas de expressão de valores, interesses, ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a ludicidade, área que trata dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, tem levado os profissionais da educação a estimular a sua prática como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (RAU, 2012, p. 23).

Rau (2013) então considera que pensar sobre a escola, a educação, a sociedade e a cultura supõe assumir o princípio de que o homem, sujeito de todos esses aspectos, está em evolução, que nos remete à construção e transformação de hábitos, necessidades e questionamentos que a ciência tem se mostrado eficiente em atender e responder, assim, nesse contexto, a reflexão sobre o modo de brincar das gerações atuais aponta distinções em relação às anteriores, e isso ocorre porque o homem é um ser histórico, tem desejos e interesses que variam ao longo do tempo e, nesse sentido, busca diferentes formas de expressá-los para ser compreendido.

Bianchini, Arruda e Gomes (2015) considera que a escola é um local rico para essa observação, e o professor pode analisar, por exemplo, se a criança se apropria da realidade imediata, imitando-a ou articulando-a com novas situações, nos quais essas observações são importantes para que o professor possa elaborar e propor novas situações lúdicas para a criança, favorecendo o desenvolvimento e a aprendizagem.

Barros (2016) coloca que desde o nascimento a criança interage de diversas maneiras no ambiente em que vive, no qual quando passa a frequentar uma instituição de educação infantil submete-se a experiência de interação diferente das que vive com seus pais e ao interagir com outros adultos e dividir o mesmo espaço e brinquedos com outras crianças, experimenta situações antes desconhecidas.

Nas escolas de educação infantil, a perspectiva sociointeracionista exige que sejam analisados os conhecimentos presentes nas interações criança/criança, adulto/criança. Os profissionais e as crianças envolvidas nas interações pedagógicas precisam unir diferentes tipos de conhecimentos, promo-

vendo experiências interacionais educativas variadas: as manifestações do lúdico; pôr em prática tarefas com parceiros; o estudo dos conteúdos tratados no grupo. (BARROS, 2016, p. 4).

Barros (2016) coloca que a brincadeira desenvolve a autoestima das crianças, ajudando-as a vencer, de forma progressiva, suas aquisições com criatividade. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conhecimentos gerais com os quais brincam. 5

Barros (2016) relata que a importância do brincar está também ligada ao desenvolvimento da imaginação, na fundamentação de afetos, exploração de habilidades e na medida em que assumem vários papéis, concebe competências cognitivas e interativas.

2.2 A BRINCADEIRA E O JOGO NA INFÂNCIA

De acordo com Bianchini, Arruda e Gomes (2015) as crianças expressam suas brincadeiras de formas diferentes em diferentes contextos e em diferentes culturas e por outro lado, a cultura influencia as suas brincadeiras, mas as crianças não deixam de brincar, pois é a forma que possuem de ser e estar no mundo, no qual para compreender o significado ou os significados do brinquedo ou da brincadeira infantil, não basta apenas olhar para a criança e considerar que é uma expressão típica desse período do seu desenvolvimento, mas é necessário analisar o fenômeno em sua amplitude, pois a forma como a criança manifesta a brincadeira é resultado das relações que constrói com a sociedade, dentre elas família e escola.

Bianchini, Arruda e Gomes (2015) relata que nesse sentido, as crianças em suas brincadeiras irão representar toda essa estrutura social, com seus significados, papéis e implicações diversas, no qual o modo como esse contexto primário (família) acolhe a brincadeira infantil é importante na medida em que irá ajudá-la também em seu processo de adaptação ao mundo.

O brincar é a essência do pensamento lúdico e caracteriza as atividades executadas na infância. As brincadeiras são uma forma de expressão cultural e um modo de interagir com diferentes objetos de conhecimento, implicando o processo de aprendizagem. Tendo em vista esse conceito, percebemos que o ato de brincar acompanha o desenvolvimento da inteligência, do ser humano, das sociedades e da cultura. (SILVA; HAETINGER, 2013, p. 116).

Bianchini, Arruda e Gomes (2015) considera que o tempo e o espaço da brincadeira têm muito a ver com os direcionamentos dos adultos para com as atividades da criança, sendo o outro ponto que influencia o tempo e o espaço da brincadeira infantil diz respeito à estrutura socioeconômica, na qual a criança está inserida e que implica diferenças nas possibilidades da brincadeira infantil.

Silva e Haetinger (2013) relatam que as experiências do brincar na escola auxiliam a formação de vínculos entre alunos e professores e certamente facilitam a aprendizagem. Brincar faz parte do desenvolvimento sadio e pleno dos indivíduos, ou seja, na educação, a brincadeira funciona como uma vivência ou uma simulação de experiências e conteúdos, aproximando-os do universo dos alunos, independente da idade dos participantes, as brincadeiras criativas resgatam o caráter lúdico, o prazer, a alegria, o poder de imaginar e criar próprios do ser humano.

O brinquedo possibilita evocar aspectos da realidade, visto que estimula a representação e a expressão de imagens, mas, por si só, os brinquedos não caracterizam um sistema de regras. Será na brincadeira, mediante a imaginação, que a criança colocará em ação todos esses elementos, sem atentar-se especificamente para as ações realizadas. Mesmo sem intencionalidade, as regras serão necessárias no decorrer da brincadeira para a organização dos conflitos afetivos ou sociais que constituirão o repertório do brincar. (BIANCHINI; ARRUDA; GOMES, 2015, p. 125).

Deste modo, à medida que a criança cresce, conforme Bianchini, Arruda e Gomes (2015), ela mesma deixará espontaneamente o objeto transicional, e à medida que passa a entender melhor a realidade externa, lidando, assim, melhor com as frustrações, por isso o objeto transicional não pode ser retirado da criança; é ela que vai em seu desenvolvimento, aprendendo a lidar melhor com as suas necessidades e angústias, até chegar o dia em que não vai precisar mais desse objeto.

Bianchini, Arruda e Gomes (2015) relata que independentemente das diferenças individuais de gênero, religião, cultura, história de vida e personalidade, é possível ter o mesmo desejo pelo consumo, seja adquirindo brinquedos desmedidamente, seja adquirindo jogos e outras tantas coisas. O descartável, momentâneo e insaciável tornaram-se características desse contexto. Os estímulos às crianças são os mais variados, a fim de que elas atinjam o máximo de seu potencial, e, assim, o ócio ou tempo de parar um pouco não tem lugar nessa sociedade.

Barros (2016) coloca que na prática pedagógica escolar deve existir o equilíbrio entre o esforço e o prazer, instrução e diver-

são. E para que ocorra uma educação lúdica, os professores precisam estar preparados para realizá-la. A criança sentirá gosto da escola, de estudar, de buscar o conhecimento. Tudo isso de forma alegre, participativa e desafiadora.

Barros (2016) relata que é essencial a utilização do jogo na educação infantil, no qual o professor precisa valorizar o lúdico como garantia de um desenvolvimento contínuo. Introduzindo-o na prática educativa, pois existe uma ligação entre infância, jogo e educação, no qual auxilia o desenvolvimento intelectual e favorece a autonomia e a sociabilidade.

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que no contexto educacional, nem toda atividade lúdica pode ser concebida como recurso pedagógico, a ação pedagógica intencional do professor deve refletir na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças.

Desta forma, Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que a aprendizagem através da ludicidade possui maior possibilidade de ser canalizada pela criança e a escola é um dos locais para o desenvolvimento das atividades lúdicas proporcionando diversos benefícios aos alunos. Além disso, cada atividade tem seu significado próprio, único para cada um que brinca.

Portanto, como o brincar é próprio da cultura da infância e para que seja assegurada a qualidade, é indispensável, que na escola tenha em sua concepção as atividades lúdicas com fundamentos para o desenvolvimento de um todo no seu/sua educando/a. Sendo assim é necessário que o/a professor/a sempre planeje as situações de suas atividades lúdicas, sempre o delimitado tempo para essa brincadeira, oferecendo deste modo um brincar de qualidade, assim além do desenvolvimento de capacidades e habilidades construídas enquanto os/as educandos/as brincam far-se-á um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres diante da sociedade (MORAIS; ARAUJO, 2018, p. 14).

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que o lúdico apresenta funções sociais e demonstra a apresentação que a sociedade tem da criança e quais os conceitos que possui acerca da infância, no qual a criança evolui com o jogo e o jogo da criança, paralelamente, evolui com o seu desenvolvimento.

Proporcionar conhecimento através de atividades como jogos e brincadeiras pode auxiliar a/o educando/a, para que a mesma obtenha melhor desempenho em sua aprendizagem. Torna-se muitas as vantagens de transmitir o conhecimento ludicamente e, dentre elas, podemos citar: a melhoria da capacidade cognitiva do/a educando/a, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de relacionar-se com seus colegas (MORAIS; ARAUJO, 2018, p. 10).

Assim, conforme Morais e Araújo (2018) relata que dessa maneira o/a educador/a se torna peça fundamental nesse processo. Educar não é apenas repassar informações ou apenas mostrar um caminho, mas é algo muito mais amplo é ajudar ela a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade.

Morais e Araújo (2018) coloca que é de competência da educação infantil adequa-se para que seus/suas educandos/as tenham um espaço rico em atividades lúdicas, pois sabe-se que a maioria das crianças acabam passando grande parte de sua vida dentro de instituições ensino, assim sendo tal ambiente tem que criar um local no qual permita que elas vivam, sonhem, criem e instruam-se.

Morais e Araújo (2018) coloca que dessa forma percebe-se a necessidade do/a educador/a, pensar nas atividades lúdicas, como uma ferramenta e com isso utilizálas em diferentes momentos de seu planejamento. Sempre lembrando que o jogo e a brincadeira exigem que haja confronto, negociação e trocas, sempre promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Deste modo, Morais e Araújo (2018) relata que o lúdico é usado para que haja total interação do/a educando/a. Para um ensino-aprendizagem, eficaz é preciso que o aluno construa o seu próprio conhecimento e assimilem os conteúdos.

Logo, conforme Morais e Araújo (2018) o lúdico deve ser visto como uma ferramenta didática para o/a educador/a, como forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa, agradável e eficaz.

Deste modo, Barros (2016) coloca que é a interação social que desenvolve na criança as funções psicológicas (percepção categorial, memória lógica, imaginação criadora etc.)., assim, para o sócio interacionismo, aprendizagem, ensino e desenvolvimento não existem de forma independente., no qual a aprendizagem proporciona o desenvolvimento e este possibilita a aprendizagem e isso não ocorreria sem a mediação de outra pessoa, o que significa que a interação promove o desenvolvimento.

2.3 A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA INFÂNCIA

Silva e Haetinger (2013) considera que tratando-se da Educação Infantil, esses aspectos tornam-se ainda mais relevantes, pois o desenvolvimento cognitivo e integral da criança está associado ao seu corpo e seus movimentos. Como comentamos anterior-

mente, o professor e a escola precisam estar conscientes dessa interdependência se realmente desejam ampliar sua colaboração e seu compromisso com a aprendizagem de seus alunos.

Bianchini, Arruda e Gomes (2015) considera que a observação por meio da ludicidade permite que o professor possa construir um repertório de informações a fim de favorecer o desenvolvimento integral da criança, criando possibilidades significativas.

Bianchini, Arruda e Gomes (2015) coloca que a linguagem como fator de mediação entre a brincadeira e a criança, assim como entre a criança e o adulto, tem um papel fundamental na elaboração de propostas de intervenção por parte do professor, sendo que com o uso da linguagem, o professor pode favorecer o aconselhamento do uso de determinados materiais, bem como oferecer novos materiais que a criança ainda não teve oportunidade de brincar, solicitando que ela aprenda o nome desses objetos, contribuindo com a ampliação do repertório linguístico.

Deste modo, Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que são grandes as contribuições dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento a partir de sua utilização no processo de ensino-aprendizagem, principalmente nas séries iniciais, ainda se discute no meio escolar a sua eficácia e eficiência.

Desde muito cedo, as crianças entram no mundo da brincadeira e em seus primeiros anos de vida, já começam a identificar os tipos de brincadeiras começando pelas mais simples e passam depois a se dedicar aos jogos adquirindo, respeitando e participando de regras e normas que lhes são propostas. Os jogos e brincadeiras se tornam os recursos lúdicos que a maioria dos professores adota para motivar e/ou facilitar a aprendizagem do aluno. (MIRANDA; SANTOS; RODRIGUES, 2014, p. 9).

Barros (2016) coloca que a Educação Infantil é considerada fundamental para o desenvolvimento integral da criança, devendo oferecer a esta momentos prazerosos que venham satisfazer as necessidades básicas, proporcionando atividades com jogos e brincadeiras infantis que resultem na aprendizagem da criança, descobrindo suas habilidades e propiciando seu cognitivo, assim, através do contato da criança com os jogos e brincadeiras, permite-se a construção de um novo mundo, de uma realidade rica de significados.

Mas, segundo Barros (2016) infelizmente muitas instituições escolares da educação infantil permanecem com uma gama de atividades repetitivas, descontextualizadas, tendo como finalidade um desenvolvimento da coordenação motora através do treinamento manual e conceitos decorados, no qual percebe-se que esse não é o melhor método no favorecimento da construção do entendimento, muito menos o melhor caminho para proporcionar o conhecimento das capacidades intelectuais envolvidas no seu desenvolvimento, no qual a utilização de jogos e brincadeiras pelas escolas é de grande importância para o desenvolvimento da criança e do gosto para a aprendizagem.

Portanto, como o brincar é próprio da cultura da infância e para que seja assegurada a qualidade, é indispensável, que na escola tenha em sua concepção as atividades lúdicas com fundamentos para o desenvolvimento de um todo no seu/sua educando/a. Sendo assim é necessário que o/a professor/a sempre planeje as situações de suas atividades lúdicas, sempre o delimitado tempo para essa brincadeira, oferecendo deste modo um brincar de qualidade, assim além do desenvolvimento de capacidades e habilidades construídas enquanto os/as educandos/as brincam far-se-á um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres diante da sociedade (MORAIS; ARAUJO, 2018, p.14).

Deste modo, Morais e Araújo (2018) relata que proporcionar conhecimento através de atividades como jogos e brincadeiras pode auxiliar a/o educando/a, para que ele obtenha melhor desempenho em sua aprendizagem. Torna-se muitas as vantagens de transmitir o conhecimento ludicamente e, dentre elas, podemos citar: a melhoria da capacidade cognitiva do/a educando/a, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de relacionar-se com seus colegas.

Leite (2017) coloca que o que se busca, então, é interligar a educação escolar com a apropriação de conhecimentos, o que resultaria em processos de aprendizagem e desenvolvimento. Assim, o desenvolvimento da criança no jogar e no brincar só se dá adequadamente quando o professor direciona o ensino para as etapas de desenvolvimento ainda não alcançadas pelo aluno incentivando novas conquistas psicológicas.

Deste modo, Leite (2017) considera que o brincar é a ação principal da criança e sempre esteve em seu cotidiano, pode-se constatar que o jogo e a brincadeira são instrumentos fundamentais no processo pedagógico, auxiliares no desenvolvimento global da criança e estimulam sua relação com o outro, com o mundo e consigo mesmo.

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) relata que no processo educativo da criança é importante que o professor tenha a percepção da importância do significado de brincar para a criança e das contribuições que o lúdico proporciona à aprendizagem e

ao desenvolvimento do aluno, nos quais os jogos e brincadeiras desde muito cedo fazem parte do universo infantil e as crianças logo em seus primeiros anos de vida já identifica os mais diferentes tipos, iniciando pelas mais simples e depois se dedicam aos jogos adquirindo respeitando, socializando-se, participando e entendendo regras e, tornando sua aprendizagem mais fácil e prazerosa.

A infância foi o fruto de um ambiente em que uma forma especial de informação controlada por adultos tornou-se poucó a pouco disponível para as crianças por meios considerados psicologicamente assimiláveis. A subsistência da infância dependia dos princípios da informação controlada e da aprendizagem sequencial. Mas o telégrafo iniciou o processo de extorquir do lar e da escola o controle da informação. Alterou o tipo de informação a que as crianças podiam ter acesso, sua qualidade e quantidade, sua sequência, e as circunstâncias em que seria vivenciada. (MIRANDA; SANTOS; RODRIGUES, 2014, p. 14).

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que na sociedade contemporânea, a educação requer profissionais qualificados, atualizados, informados para que possam acompanhar as mudanças educacionais, sociais e comportamentais dos alunos e, assim ser possível agregar valor à aprendizagem, à formação do sujeito e aos seus métodos e práticas de ensino.

Morais e Araújo (2018) coloca que a criança se envolve em um mundo imaginário, nos quais realizam todos os seus desejos, usando o lúdico a criança demostra o mundo e é onde vivencia suas fantasias, nos quais os jogos conseguem despertar no educando um grande interesse e atração, pois ao mesmo tempo em que em que está se divertido também está aprendendo e se desenvolvendo.

Morais e Araújo (2018) relata que a escola ao estar valorizando o lúdico, adaptando jogos e brincadeira no seu planejamento pedagógico, assim o educador consegue que o/a educando/a forme um bom conceito de mundo e da sociedade, pois com a utilização do lúdico trabalha-se afetividade, a sociabilização, a criatividade, a estimulá-las, os direitos e deveres de cada uma.

Miranda, Santos e Rodrigues (2014) coloca que a educação lúdica é uma ação própria da criança, mas também de todas as idades, tendo um significado muito grande, pois está presente em todos os momentos da vida. Lúdico é o adjetivo que significa e qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira, assim, quando associado à educação, o lúdico assume o papel de um recurso pedagógico e sua função é auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e facilitar a assimilação de conteúdo.

Deste modo, conforme Morais e Araújo (2018), o trabalho diferenciado, criativo e dinâmico, levando assim métodos para que o educando realize a construção de um saber através de experiências práticas, com situações do cotidiano, desenvolvendo, o conhecimento lógico, sua capacidade de pensar, executar e resolver situações problemas usando jogos e brincadeiras, para que de forma lúdica se possa mediar os conteúdos de maneira diferenciadas e a concepção de mundo.

Leite (2017) coloca que a aprendizagem está relacionada ao desenvolvimento desde o início da vida humana, mas a aprendizagem que possibilita o despertar dos aspectos do desenvolvimento, ocorre quando o indivíduo entra em contato com um determinado ambiente cultural.

Feliciano (2013) coloca que fica bem claro que as brincadeiras como meio de aprendizagem, oportunizam o crescimento cognitivo, social psicológico da criança, oferecendo um ambiente de qualidade que estimula a interação social da criança enriquecendo a imaginação onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, nos quais as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimentos, que proporcione o prazer de aprender.

3. CONCLUSÃO

A ludicidade através do brincar permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro, pois é através da brincadeira que as crianças desde muito cedo se envolvem e interagem com o mundo que as rodeia.

A criança se envolve em um mundo imaginário, nos quais realizam todos os seus desejos, usando o lúdico a criança demostra o mundo e é onde vivencia suas fantasias, nos quais os jogos conseguem despertar no educando um grande interesse e atração, pois ao mesmo tempo em que em que está se divertido também está aprendendo e se desenvolvendo.

A educação lúdica é uma ação própria da criança, mas também de todas as idades, tendo um significado muito grande, pois está presente em todos os momentos da vida.

REFERÊNCIAS

BARROS, Aline Cristiane [et al]. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. Aracaju, SE: FSLF, 2016.

BIANCHINI, Luciane Guimarães Ba-

tistella; ARRUDA, Renata Beloni de; GOMES, Ligiane Raimundo. Ludicidade e educação. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2015.

FELICIANO, Maria José de Souza. O papel da brincadeira no desenvolvimento infantil como meio da aprendizagem. Itabaiana, PB: Universidade Federal da Paraíba, 2013.

LEITE, Suelen da Silva. O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil de 0 a 6 anos. Itapeva: Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT, 2017.

MIRANDA, Daiana Barth; SANTOS, Patrícia Gonçalves dos; RODRIGUES, Samira De Souza. A importância dos jogos e brincadeiras para a educação infantil. Serra: Faculdade Multivix Serra, 2014.

MORAIS; Elirian de Oliveira; ARAÚJO, Eudeiza Jesus de. Jogos e brincadeiras: O Lúdico na Educação Infantil e o Desenvolvimento Intelectual. Bueno, RO: Faculdade de Pimenta Bueno, 2018.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na Educação: Uma atitude pedagógica. [livro eletrônico]. Curitiba: Intersaberes, 2012.

SILVA, Daniel Vieira da; HAETINGER, Max Günther. Ludicidade e psicomotricidade. 1.ed. rev. - Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2013.