

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*Marcilene Gonçalves dos Santos<sup>1</sup>  
Hellen Conceição Cardoso Soares<sup>2</sup>*

### RESUMO

Devido aos diversos meios de comunicação, em especial ao acesso a internet através de muitos recursos tecnológicos, prender a atenção do aluno em sala de aula sem perder a essência da aprendizagem está sendo um tanto quanto complicado e difícil para muitos educadores. Essa situação está exigindo muito do profissional da educação, o mesmo tem que estar fazendo uma reflexão de suas ações diariamente. É preciso inovar a sua prática pedagógica, buscar novos recursos e métodos para conseguir prender a atenção do aluno frente a uma sala de aula repleta de limitações e precária quanto à falta de materiais concretos e principalmente pela falta de recursos relacionados à tecnologia. Sabe-se que o educando no seu meio social é cercado de variedades como: vídeo games, TV, computador, celular, dentre tantos outros recursos bem mais interessantes do que convivem dentro de sala de aula. É nesse contexto que o lúdico tem sua participação, o educador precisa utilizar de vários métodos para conseguir prender a atenção do aluno, o brincar ajuda o aluno a absorver com mais interesse os conteúdos trabalhados em sala de aula. Portanto, a proposta deste trabalho é apresentar de uma forma geral a importância do lúdico na construção do processo ensino aprendizagem na Educação Infantil.

**Palavras chave:**Educação Infantil. Aprendizagem. Lúdico.

### ABSTRACT

Due to the various means of communication, especially access to the internet through many technological resources, holding the attention of the student in the classroom without losing the essence of learning is being somewhat complicated and difficult for many educators. This situation is demanding a lot of the education professional<sup>1</sup>, the same has to be doing a reflection of their actions daily. It is necessary to innovate its pedagogical practice, to look for new resources and methods to be able to capture the attention of the student in front of a

---

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade Atenas

<sup>2</sup> Mestre em Administração: gestão de pessoas, Esp. Em Psicopedagogia e em Educação, graduada em História e docente do Curso de Professora da Faculdade Atenas



classroom full of limitations and precarious regarding the lack of concrete materials and mainly by the lack of resources related to the technology. We know that educating in your social environment is surrounded by varieties such as: video game, TV, computer, cell phone, among many other features that are much more interesting than they live in the classroom. It is in this context that the playful has its participation, the educator needs to use several methods to get the attention of the student, play helps the student to absorb with more interest the contents worked in the classroom. Therefore, the purpose of this paper is to present in a general way the importance of the playful in the construction of the teaching learning process in Early Childhood Education.

**Keywords:** Child Education. Learning. Playful.

## INTRODUÇÃO

Percebe-se que a escola exerce um importante papel na vida do ser humano, pois é nela que as pessoas constroem sua formação crítica, coloca em prática sua criatividade, faz suas invenções, descobrem suas habilidades construindo assim o seu próprio conhecimento.

Guedes (2000, p. 16) afirma que:

a partir do momento em que a criança começa a ter contato com o mundo sente-se a necessidade de brincar. O primeiro contato dela na escola é onde receberá, dentre tantas outras atividades o momento recreativo, no qual irão contribuir para aperfeiçoar o seu estado físico, social e mental, não podemos esquecer que cada criança tem suas limitações e cada uma possui um ritmo diferente da outra.

Portanto é necessário que os educadores adotem um método que prendem a atenção dos alunos, mas de uma maneira que os mesmos não percam o foco do ensino aprendido. Sabemos que atualmente essa ação é um tanto quanto desafiadora, pois estamos cercados pela tecnologia exigindo do educador uma atuação reflexiva em relação a sua prática pedagógica.

Fazer uma reflexão em relação ao lúdico como ciência, é pensar em conhecer e até mesmo adotar novas estratégias para se fazer uma intervenção pedagógica possibilitando uma atribuição para o aprendizado dos alunos de uma forma diferente e significativa.

É visível que o processo lúdico influencia a criança nos seus primeiros anos de vida, mostrando que quando a criança brinca consegue desenvolver sua inteligência, fazendo com que a mesma aprenda de forma prazerosa. A criança deixa de ser egocêntrica e acaba vendo e percebendo o outro na sua totalidade e com isso acaba aprendendo a conviver com as demais crianças que estão ao seu redor (OLIVEIRA, 2000, p. 10).

Nota-se que a criança que tem contato com o lúdico consegue desenvolver suas habilidades e o mesmo pode de certa forma contribuir para a construção do desenvolvimento psicomotor da criança. Ele é uma ferramenta de grande importância, o professor pode e deve usar no âmbito escolar como método inovador para as metodologias da aprendizagem.

A criança no contexto escolar deve ter um direcionamento para se manter o equilíbrio e ter plena consciência sobre o seu corpo, sabendo que, se a criança obtiver e mantiver o equilíbrio e a coordenação, a mesma terá uma facilidade na aprendizagem na qual envolve a escrita e a leitura, aumentando o seu estímulo e também sua criatividade (GUEDES, 2000, p. 16).

Infelizmente muitos professores ainda não se sentem preparados e encontram muitas dificuldades em transmitir os conteúdos em sala de aula, não sabendo que esses conhecimentos podem ser repassados através de brincadeiras lúdicas proporcionando assim um aprendizado mais simples e significativo.

É nesse contexto que pretendemos qualificar e mostrar que o lúdico na educação infantil pode de certa forma fazer com que as crianças aprendem de forma prazerosa, interessante e principalmente significativa.

O trabalho a ser apresentado mostra a importância de se trabalhar o Lúdico na Educação Infantil, pois traz para o aluno uma aprendizagem significativa, fazendo com que o mesmo aprenda brincando e socializando.

Os jogos colaboram para uma vida disciplinar, pois contém regras. Diante disso, a brincadeira oferece uma nova forma de mediação e recurso pedagógico. O brincar faz-se necessário no cotidiano, proporcionando ao indivíduo uma diversão e ao mesmo tempo uma aprendizagem prazerosa, tornando séria para o mediador, sendo que para a criança é apenas uma brincadeira.

Tal estratégia auxilia no desenvolvimento do aluno trazendo benefícios para sua vida, pois torna-se um ser mais feliz, criativo e saudável.

A importância desta pesquisa assenta-se na necessidade de averiguar os métodos utilizados pelo educador para a inserção do lúdico no decorrer de suas atividades pedagógicas.

## **O LÚDICO**

Com a descoberta do Brasil os povos e as raças se misturaram, e com essa mistura veio à variedade de culturas, crenças e educação. Essa miscigenação tornou o nosso país rico

culturalmente. Muitos jogos e brincadeiras são oriundos dessa miscigenação. Por isso temos que preservá-los e repassá-los para os nossos filhos e também para os nossos alunos.

Nesse contexto Almeida (2003) considerava o ensino educativo como cultura, algo que se caracterizava através dos jogos, algo que representava a sua própria existência. Para tal, de certa forma o brincar proporcionava a inclusão dos papéis sociais, oportunizando a aprendizagem relacionada às regras da vivência diária.

É através das ações desenvolvidas pelas crianças através do brincar que se desenvolve o seu primeiro contato com o real, essas ações proporcionam pontos significativos e necessários para o entendimento de sua realidade. Uma das mais importantes é a forma como irá lutar pelo seu meio de sobrevivência (AGUIAR, 2006, p. 23).

Através dessa cultura, as crianças tinham contato com as histórias dos ancestrais diferenciando-se dos adultos somente pelo tamanho e na produção, pois todos eram vistos como um membro da coletividade.

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que significa “jogo”. Com o passar do tempo o lúdico teve um reconhecimento importante e passou a fazer parte fundamental da psicofisiologia do comportamento humano. De acordo com Antunes (2005, p.33) “as ações que implicam a inserção lúdica extrapola as limitações do brincar livre e espontâneo” (...).

Percebe-se que o lúdico é de grande relevância e é muito importante para o desenvolvimento das fases do ser humano. Tornando assim um fator pedagógico na idade infantil e na adolescência. Segundo Carneiro (1995) “qualquer ser humano carrega dentro de si uma cultura voltada para o lúdico, determinado como um conjunto de variações e significações voltadas para o mesmo”.

É possível perceber que a criança já começa a construir a sua cultura lúdica desde o seu nascimento através de brincadeiras vividas no seu cotidiano. Antunes, diz que a “noção do conhecimento em relação ao lúdico já vem construída ao longo da nossa história, as variações foram mudando de acordo com a vida social, muito se mudou com isso não se mantém da mesma maneira que outras épocas” (2005, p.34).

Ainda de acordo com (Antunes 2005, p. 56): desde a Grécia Antiga Platão já relatava que as crianças poderiam se ocupar com os jogos. Mas, conforme a doutrina do cristianismo, os jogos foram esquecidos, pois eram considerados como algo que não tinha significado.

Em meados do século XVI, os jogos educativos voltaram a ser valorizados, isso só ocorreu porque os humanistas perceberam a grande importância deles no desenvolvimento processual da criança.

Jean Piaget (*apud* ANTUNES, 2005, p.25) “relata que os jogos não servem somente com o intuito de distração, o mesmo também tem o objetivo de enriquecer tanto o desenvolvimento intelectual quanto o pessoal.

Portanto, o lúdico viabiliza o enriquecimento intelectual do educando ajudando-o na formação da sua personalidade, despertando a motivação intrínseca, uma grande aliada para uma boa aprendizagem. É através do lúdico que os alunos desenvolvem os conceitos, a organização de idéias, a percepção motora e um dos fatores mais importantes, a convivência com os demais colegas.

Percebe-se que o lúdico é imprescindível para o afetivo da criança e o desenvolvimento psicomotor. A atividade lúdica deve ser considerada uma ferramenta capaz de tornar a aprendizagem eficaz e mais prazerosa, pode ser um método didático que o professor tem a mais nas mãos. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar.

O lúdico não tinha uma boa aceitação no âmbito escolar, apesar de ser uma ferramenta importantíssima, poucos profissionais da área o aplicava como ferramenta pedagógica.

Com as mudanças ocorridas na educação infantil, muitos professores passaram a ter uma visão mais ampla sobre o lúdico, pois se percebeu que ele contribui na formação e na construção do aprendizado do aluno. Portanto, Marcellino (1997, p.44) afirma que “o lúdico não deve ser trabalho de forma isolada ou especificamente em uma única atividade, mas como um elemento culturalmente envolvido e agregado em momentos prazerosos de lazer alicerçados no contexto escolar”.

É necessário que se busquem alternativas e soluções para se alcançar uma atividade significativa ao relacionar com o lúdico, essa estratégia usada de forma aleatória não tem valor significativo no ensino aprendizado do aluno.

Entende-se o lúdico como qualquer atividade executada, atividades essas que podem proporcionar prazer ao desenvolvê-las.

Partindo da teoria de Vygotsky, percebe-se o quanto a atividade lúdica no espaço da educação infantil pode propiciar e contribuir para o desenvolvimento das crianças. Lembrando a teoria, para Vygotsky, o desenvolvimento se dá em dois níveis: o

desenvolvimento real, que é o que a criança já adquiriu, e o desenvolvimento potencial, o que ainda esta por vir e, corresponde ao que a criança ainda não consegue fazer sozinha. E a distância entre esses dois níveis se dá em uma área que ele chamou de zona de desenvolvimento profissional, aonde vai justamente acontecer à aquisição do conhecimento, e o que era potencial passa a ser real.

Na fase do jardim da infância as atividades de brincar se confundem com as aprendizagens da vida. As instalações e professores devem propiciar as crianças um meio acolhedor e natural, ou seja, uma rede de ensino que vise o bem estar da criança.

Professores e pais devem manter relações, no sentido de que se observarem juntos o comportamento e o desenvolvimento da criança poderão ter uma visão mais ampla do que realmente se passa em volta dela. Trabalhar com o lúdico incentiva a criança a aprender brincando, até mesmo sem perceber que está aprendendo, basta explorar a aprendizagem no ato de brincar. Para Dorin (1987, v.2, p.96), “A criança aprende o mundo das relações e os objetos humanos através de seus jogos ao mesmo tempo em que mantém relações de dependência com os reorganizados e novos espaços se abrem para ela”.

É de grande relevância que resgatem a ludicidade para dentro do âmbito escolar, possibilitar ao ser humano modificações internas para que eles possam desenvolver suas habilidades de forma mais significativa. Pois quando a criança percebe que está conseguindo absorver os conteúdos passados, ela se torna mais interessada e com isso vão se desenvolvendo cada vez mais.

Na visão de Gomes “a intensidade do lúdico engloba a linguagem do ser humano, possibilitando e oportunizando sua criação tornando-a mais significativa ao seu meio social, podendo transformar o mundo a sua volta”. É nesse contexto que o lúdico proporciona ao indivíduo a capacidade de se envolver na brincadeira relacionando com sua realidade, ou seja, tendo um significado mais amplo em relação a tudo que está ao seu redor (GOMES, 2004, p. 145).

Nota-se que o lúdico é necessário em todas as idades e não pode ser notado somente como forma de distração. Ele contribui para o desenvolvimento cultural incluindo as crianças nas diversidades e também na vida social preparando-o para viver a realidade encontrada fora da escola. Ela propicia ao aluno uma oportunidade para se ingressar numa concepção que vai além do irreal, ele propõe uma nova postura existencial para que o aluno consiga quebrar os paradigmas existentes no meio social facilitando sua convivência no mundo que o cerca.

Em especial na Educação Infantil, as atividades lúdicas devem ser tidas como prioritárias tanto no desenvolvimento das atividades quanto na preparação dos conteúdos pedagógicos, só assim os professores conseguiram êxito ao desenvolvê-lo.

Ao brincar, a criança desloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos, dominando-os por meio da ação. Repete no brinquedo todas as situações excessivas para seu ego fraco e isto lhe permite, devido ao domínio sobre os objetos externos a seu alcance, tornar ativo aquilo que sofreu passivamente, modificar um final que lhe foi penoso, tolerar papéis e situações que seriam proibidas na vida real tanto interna como externamente e também repetir à vontade situações prazerosas (ABERASTURY, 1992, p. 15).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01), O que move a criança ao brincar é o papel que ele exerce enquanto estão envolvidos no processo. Ao brincar a criança assume sua função e adota papéis diversificados e às vezes agem conforme a realidade que vivenciam no contexto familiar, transferindo assim suas atitudes baseados em sua realidade.

Portanto, é necessário que os professores se conscientizem que o lúdico pode ser um fortíssimo aliado para o ensino aprendizagem do aluno, mas para que se tenha sucesso é importante que o professor deixe de ser um mero transmissor de conhecimentos pedagógicos e se transforme em um mediador de conhecimento.

## **O LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR**

Para que o ensino seja realmente significativo é necessário que o processo de ensino e aprendizagem seja construído, não se esquecendo de levar em consideração o nível de desenvolvimento que a criança tem de sua vivência real.

De acordo com Winnicott (1975), vários são os conceitos em relação ao brinquedo, é preciso entender que brincadeira e jogo são formados no decorrer da nossa trajetória de vida. É uma maneira que cada criança define suas brincadeiras e até mesmo passam a considerá-las uma forma de diversão.

Essa vivência do aluno juntamente com um determinado conteúdo podem se transformar em conhecimento favorável para que o mesmo consiga associar-se tanto ao ambiente escolar quanto ao ambiente que o cerca fora da escola. O educar inclui a inserção do aluno no mundo da globalização, levando-o a conhecer as informações, o conhecimento e a diversidade como forma de enriquecimento tornando-os cidadãos autônomos e participativos.

Portanto, as escolas devem aderir-se as práticas pedagógicas inovadoras, promovendo uma parceria entre a prática e a teoria para assim conseguir êxito em seus objetivos.

Para Friedmann (2003), o educador exerce um papel muito importante, pois é ele quem cria oportunidades, transmite e oferece os materiais necessários para os seus alunos desenvolverem as atividades lúdicas, portanto, é um mediador entre o conhecimento e a prática dos seus alunos.

O educador deve estar atento quanto ao material a ser utilizado por ele em sala de aula, deve-se levar em consideração à idade do aluno levando atividades compatíveis, diversificando o máximo de atividades possíveis para que seus alunos desenvolvam suas habilidades de forma significativa envolvendo a participação de todos no processo.

O educador é o mediador, por isso deve proporcionar ao aluno uma aprendizagem criativa e bastante diversificada. Para se obter um resultado eficaz é importante que o aluno e o professor estejam em total harmonia, um é alicerce do outro, pois juntos podem desenvolver uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Os jogos e as brincadeiras são benefícios importantes para a criança, pois desperta sensações de bem estar, alivia da angústia e ajuda a esquecer das emoções negativas que elas trazem de sua vivência familiar. Sendo assim, eles devem ser temas de destaque na educação infantil, mas muitas vezes acabam sendo esquecidos por alguns professores por considerarem desnecessárias e acabam valorizando somente as outras atividades.

Devido às diversas facilidades oferecidas pela tecnologia como: computador, vídeo game, celular, TV e outros, o aluno não se sente motivado em aprender, não querem ficar presos somente ao livro didático, ao caderno e a lousa. Precisamos nos conscientizar que esses recursos tecnológicos são de fato importantes para o desenvolvimento de qualquer ser humano, mas é necessário enfatizar sobre a importância do fazer e do brincar para a criança.

A criança começa desde cedo a assumir compromissos como natação, balé, futebol, sendo assim não sobra mais tempo para a criança brincar. Com isso acabam a magia e o encanto deixando prevalecer às muitas responsabilidades a ela atribuídas.

Devido a esse fator, muitas crianças encontram dificuldades de assimilar os conteúdos desenvolvidos em sala, devido aos problemas emocionais acabam não conseguindo colocar em prática suas habilidades e com isso vem o mau comportamento no âmbito escolar.

Em sala de aula o processo ensino-aprendizagem pode ser caracterizado por três elementos que são: professor, aluno e conteúdo a ser aprendido.



O autor Sneyders (1996) afirma que “Educar é ir rumo à alegria”. Uma vida sem alegria seria monótona, sem vida, sem cor, seria totalmente triste, e quando se fala em educação não é diferente. O contexto de sala de aula sem atividades lúdicas seria desestimulante, é algo sem sentido para o professor e para o aluno. O conteúdo pode ser ministrado de forma atraente e agradável.

Nesta dimensão de que estes contribuem para o processo ensino-aprendizagem e para o desenvolvimento infantil, é necessário que o professor da Educação Infantil redimensione sua prática pedagógica resignificando o seu papel na interação.

Klassman (2013) afirma que os jogos educativos mostram a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e para a aquisição de conhecimentos dos educandos, pois criam novos desafios do cotidiano e do lúdico, levando a assimilação da criança à realidade ou, ainda, como forma de obter o conhecimento a sua maneira, podendo-se criar significados e sentidos novos a arte de aprender.

Portanto, o processo ensino e aprendizagem têm a importância de formar cidadãos participativos e autônomos, no qual possam inseri-los em um mundo de constantes mudanças. Mas para que isso ocorra, as propostas de ensino devem dar condições para que o aluno exerça sua tomada de decisões de forma decisiva e significativa. Essa relação de aprendizagem e ensino pressupõe um elo entre a realidade e a sala de aula.

O saber pode ser adquirido de diversas maneiras, e devido ao avanço das tecnologias as possibilidades de ampliar o conhecimento são cada vez maiores. Percebe-se o quanto é imprescindível o papel da escola neste contexto de transmissão de cultura e de saber.

Em decorrência disso a escola, deve então repensar seus conceitos didático-metodológicos, objetivando a adequação às situações atuais, levando em consideração a importância da sua posição na organização social e o aperfeiçoamento do saber.

## **PEDAGOGO E A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

A falta de interesse dos alunos pelas disciplinas ministradas em sala de aula tem sido um desafio e um fator preocupante para os professores. Essa falta de interesse acaba se resumindo em indisciplina, gerando a violência tanto física quanto verbal dentro das salas de aula. É necessário ir em busca de soluções e de alternativas para tentar sanar essas dificuldades. Vivemos em uma sociedade de poucas oportunidades, onde poucos têm quase de tudo e a maioria vive precariamente, sem falar na inversão de valores éticos e morais. As



famílias se encontram desestruturadas no qual deveriam ser um grande aliado para a formação das nossas crianças no decorrer de sua trajetória. Os papéis estão se invertendo e isso contribui cada vez mais para o fracasso escolar dessas crianças.

Santos (2001) relata que o educador da atualidade precisa direcionar o lúdico para as crianças, a ludicidade deve ser tratada com cientificidade para se tornar um fator transformador e significativo.

É nesse contexto que entra a importância da ludicidade no âmbito escolar, o mesmo proporciona ao ser humano uma saúde mental incalculável, possibilitando uma relação do educando com o mundo externo, tendo como foco a formação de sua personalidade.

O pedagogo que se beneficia do lúdico em sala de aula consegue desenvolver em seus alunos conceitos e valores internos e externos, proporciona o raciocínio lógico e em especial promove a socialização entre os demais colegas. O lúdico desenvolvido de forma prazerosa e significativa proporciona ao educando uma aprendizagem estabelecendo relações cognitivas dentre tantos outros fatores importantes para a sua formação pessoal e intelectual.

A autora Guedes (2000) relata que para ministrar aulas recreativas, o educador deve: Ter alegria e disposição para o trabalho, aceitar as sugestões das crianças, dar oportunidade para criar novos movimentos, ser paciente e compreensivo e ter iniciativa para solucionar os problemas que venham a surgir durante a aula, respeitar a individualidade – gostar dos seus alunos como eles são, e não como gostaria que fossem, ensinar as crianças a esperar pelas instruções antes de usar qualquer material, orientá-los para cuidar dos materiais, retirar, guardar, pois sempre farão isso, usar um vocabulário a nível dos alunos, porém correto, sem gírias, palavrões ou palavras ofensivas, explicando com clareza e outros.

Percebe-se que a atividade envolvendo a ludicidade tem seu valor educacional, se o professor for sábio com certeza recorrerá às atividades lúdicas para enriquecer suas aulas práticas. O lúdico é um processo prazeroso, pois consegue envolver o indivíduo na sua intensidade, gerando momentos de entusiasmo. É nesse contexto que o lúdico acaba sendo um aspecto que envolve o emocional do ser humano.

O educador precisa conscientizar-se de que o lúdico não deve ser visto apenas como um ato de brincar, ele está ligado ao ato de ler, escrever e em especial no ato de desenvolver no ser humano a capacidade de se expressar. O lúdico consegue prender a atenção dos alunos constituindo assim um mecanismo de aprendizagem significativa.

A criança tem necessidade de brincar e, com o passar dos tempos, cada vez mais ela tem menos espaço e tempo para realizar suas atividades naturais, pois ou estão dentro de

apartamentos, ou em mãos de pessoas despreparadas, prejudicando, assim, seu desenvolvimento motor, ou até mesmo diante da televisão, vídeo games, computadores e outras máquinas do fim do século, as quais vieram para contribuir para o progresso, porém com o preço de tirar a oportunidade de as crianças terem um bom desenvolvimento na sua coordenação global, tendo dificuldade em correr, pular, subir em árvores, pular corda e outras atividades tão comuns à infância (GUEDES, 2000, p. 19).

É nesse contexto que cabe ao educador resgatar através de atividades lúdicas como, jogos, brincadeiras dentre tantas outras atividades relacionadas ao estado físico e cultural da criança, pois, esta prática parece estar um tanto quanto esquecida por parte de muitos educadores.

O pedagogo precisa se adaptar aos novos desafios, para tal é de grande importância a utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem, frente aos conteúdos a serem ministrados que podem ser transmitidos através de brincadeiras proporcionando a criança um contato com diferentes atividades, como jogos educativos, jogos de raciocínio lógico, quebra-cabeça, bingos, dentre tantas outras atividades que envolvem esse mundo encantado.

Percebe-se que o lúdico deve oportunizar ao aluno diversas oportunidades de ação e nesse momento o professor precisa estar atento para distinguir o momento certo de fazer as intervenções deixando com que os alunos façam uma reflexão de suas idéias através de suas expressões. É nesse sentido, que o professor precisa estar sempre atento tanto a idade dos alunos bem como as necessidades dos mesmos para assim poder fazer uma seleção dos materiais necessários para serem trabalhados tanto em sala de aula como fora dela.

Seria interessante se os educadores explorassem mais o contexto do brincar na sala de aula buscando alternativas para transformá-los em conhecimento, proporcionando materiais concretos, recursos necessários e espaço para que a tornem enriquecedora.

Por fim, focando a questão pedagógica o lúdico abrange diversos objetivos como entretenimento, união entre os envolvidos, é um transmissor de conhecimentos e também um processo de socialização.

## CONCLUSÃO

A referida pesquisa demonstra a importância do lúdico na construção do processo ensino aprendizagem na Educação Infantil, sendo possível fazer uma análise sobre o quanto a inserção do brincar dentro da sala de aula é importante para o desenvolvimento do aluno.



É necessário que muitos educadores tenham uma visão e conceitos diferenciados em relação ao lúdico no contexto de sala de aula. Muitos infelizmente ainda pensam que o brincar em sala de aula é desnecessário. É interessante que o educador coloque para fora a criança que ainda existe dentro dele, para que se sinta no lugar do seu aluno assim juntos poderão ter momentos de prazer ao executarem determinadas brincadeiras.

É notório que o lúdico agrega valores significativos no desenvolvimento intelectual e cognitivo do ser humano, ao brincar o aluno consegue levantar sua auto estima criando assim sua própria independência.

Este trabalho nos permitiu entender que o lúdico é um grande aliado para o docente, pois se aderir esse processo no contexto educacional frente aos conteúdos exigidos com certeza o seu trabalho será mais gratificante e com certeza conseguirá alcançar os seus objetivos.

O professor que insere o lúdico em sala de aula conseguirá com que seus alunos tenham uma participação efetiva, fará com que o aluno se interesse mais pela escola e torna suas aulas mais atraentes e conseqüentemente, tenha uma aprendizagem significativa.

Por fim, o educador precisa valorizar mais o lúdico, em especial os educadores da Educação Infantil por trabalhar com crianças menores, tendo como foco que o desenvolvimento de atividades lúdicas facilita a aprendizagem nos seus mais variados contextos como a participação, o respeito mútuo, a psicomotricidade, coordenação motora dentre tantos outros fatores importantes para o seu desenvolvimento intelectual e social.

Diante de tudo que foi exposto no corpo do trabalho, pôde-se verificar e constatar que tanto os objetivos, quanto o problema e as hipóteses da referente pesquisa foram alcançados com êxito a partir do tema proposto.

## REFERÊNCIAS

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

AGUIAR, Atividade lúdica Olivette Rufino Prado. **Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil**. 2006. Tese (Doutorado em Educação).

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

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

BRASIL. Ministério da Educação - Secretaria de Educação Fundamental - PCN's: **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

DORIN, L. **Enciclopédia de psicologia contemporânea**. Iracema, 1987, v.2 p.96.

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

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

GUEDES, Maria Hermínia de Sousa. **Oficina da Brincadeira**. Rio de Janeiro: 2ª edição: Sprint, 2000.

KLASSMAN, Liane Maria Grigolo. **O lúdico no processo de aprendizagem de crianças da Educação Infantil**. Medianeira, 2013.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo- SP, Editora Papyrus, 1997.

OLIVEIRA, V.B. (ORG). **Introdução In: O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

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

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Editora Vozes. Petrópolis. Rio de Janeiro, 2001.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. E atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância**. Paris: Enfance, 1973. Tradução: AnaRabaça. Lisboa: Estampa, 1975.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.