

Educação infantil: o lúdico como ferramenta metodológica no processo de ensino e aprendizagem

Early childhood education: play as a methodological tool in the teaching and learning process

DOI:10.34115/basrv6n1-010

Recebimento dos originais: 13/01/2021

Aceitação para publicação: 08/02/2022

Francisco Roberto Diniz Araújo

Posdoctorado en Psicología con Orientación en Metodología de la Investigación de Revisión - Universidad de Flores, UFLO, Argentina

Pós doutor em Educação Especial pela Université Libre des Sciences de l'Homme de Paris - Paris França. Vínculo institucional: Secretaria de Educação – SEMED. Professor universitário – WUE

E-mail: robertodinizaemd@hotmail.com

RESUMO

O presente estudo em forma de pesquisa aborda como tema a o lúdico como ferramenta metodológica dentro do processo de ensino aprendizagem, atuando como um dos muitos recursos pedagógicos que existem na prática do ensino, principalmente nos anos iniciais e na educação infantil. Por meio deste trabalho, foi possível afirmar que o lúdico contribui positivamente no desenvolvimento e na construção de diversas habilidades da criança e adolescentes, se fazendo capaz de propiciar o ensino e aprendizagem de maneira divertida e didática principalmente no ambiente escolar que muitas vezes era hostil e duro. Partindo desse pressuposto de que o lúdico é uma ferramenta muito poderosa, busca-se constatar como a utilização do mesmo pode influenciar na relação ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da criança de forma a contribuir com a relação existente entre professor e aluno. Tendo como principal objetivo esclarecer que o simples ato de brincar possibilita muitas vantagens ao processo de aprendizagem da criança já que seu raciocínio está sendo muito bem treinado e influenciado a pensar e agir. Facilita a construção da autonomia da criança quando essa passa a ter suas próprias intuições e percepções, reflexão e criatividade ligadas à liberdade de brincar e se divertir, estabelecendo uma relação entre os jogos e aprendizagem de forma a gerar interação entre os colegas de sala e ainda analisar a importância de se trabalhar o lúdico na educação infantil com a intenção de proporcionar aos alunos momentos agradáveis para a aprendizagem dentro de sala de aula, fazendo com que eles sintam prazer em ir para a sala de aula todos os dias. O trabalho foi elaborado a partir do método Indutivo que parte do particular para o geral, associado ao método de revisão bibliográfica, pois, através da problemática elaborada, busca por meio da leitura de livros e artigos, periódicos e entre outros, a confirmação ou não da hipótese criada. Perante as informações contidas nesse trabalho, é importante frisar que os jogos e as brincadeiras como ferramentas lúdicas no processo de ensino, enquanto recursos pedagógicos do professor podem ser considerados atividades privilegiadas que nem todos têm acesso, e para sua estimulação e construção do conhecimento precisa ser

muito bem laborada, favorecendo o desenvolvimento da criança e, conseqüentemente auxiliando no processo de ensino-aprendizagem atuando como facilitadores para se trabalhar com as crianças dentro da sala de aula.

Palavras-chaves: Lúdico, Ensino, Aprendizagem.

ABSTRACT

The present study in the form of research addresses the theme of playfulness as a methodological ferment within the teaching-learning process, acting as one of the many pedagogical resources that exist in the practice of teaching, especially in the early years and in early childhood education. Through this work, it was possible to affirm that playfulness contributes positively to the development and construction of various skills of children and adolescents, making them capable of providing teaching and learning in a fun and didactic way, especially in the school environment that was often hostile and hard. Based on this assumption that playfulness is a very powerful tool, we seek to see how its use can influence the teaching-learning relationship and the child's development in order to contribute to the relationship between teacher and student. Having as main objective to clarify that the simple act of playing provides many advantages to the child's learning process since his reasoning is being very well trained and influenced to think and act. Facilitates the construction of the child's autonomy when he starts to have his own intuitions and perceptions, reflection and creativity linked to the freedom to play and have fun, establishing a relationship between games and learning in order to generate interaction between classmates and even to analyze the importance of working on play in early childhood education with the intention of providing students with pleasant moments for learning within the classroom, making them feel pleasure in coming to the classroom every day. The work was elaborated from the Inductive method that arches from the particular to the general, associated with the bibliographic review method, because, through the elaborated problematic, it searches through the reading of books and articles, periodicals and, among others, the confirmation or not of the hypothesis created. In view of the information contained in this work, it is important to emphasize that games and play as ludic tools in the teaching process, while the teacher's pedagogical resources can be considered privileged activities that not everyone has access to, and for their stimulation and knowledge construction needs to be very well worked, favoring the development of the child and, consequently helping in the teaching-learning process acting as facilitators to work with the children inside the classroom.

Keywords: Playful, Teaching, Learning.

1 INTRODUÇÃO

O processo de Ensino e de Aprendizagem é algo muito complexo e gira em torno das interações entre professores e alunos, assim como os demais componentes do corpo docente de uma instituição escolar. A relação de interação entre discentes e docentes diz muito sobre o funcionamento e sobre como ocorre à aprendizagem dos alunos desde o início da sua vida acadêmica. Os professores devem sempre estar dispostos a facilitar

todo o mecanismo e colaborar para que os alunos entendam e pratiquem todos os conteúdos trabalhados dentro das salas de aulas.

Existem muitos fatores que podem ser levados em consideração quando se trabalha com o processo de ensinar que atuam como facilitadores nessa tarefa tão árdua relacionada ao ato de ensinar e de aprender cotidianamente novos conteúdos e novas formas de conseguir fazer com que as crianças sintam interesse por tudo que se é compartilhado.

Na fase inicial do processo de Ensino e Aprendizagem se torna mais difícil porque o trabalho é voltado para crianças que ainda não desenvolveram o raciocínio lógico nem muito menos a consciência de que tudo que está sendo compartilhados é de suma importância para sua vida, com isso precisa-se de técnicas relacionadas a criação de um contexto lúdico relacionado a todos os conteúdos trabalhados inicialmente, como a citação de histórias por exemplo.

Segundo Vygotsky (BAQUEIRO, 2000, P.27): “Para que as aulas se tornem significativas, o lúdico é de extrema importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que seu aluno construiu até o momento. ” Porque o lúdico meche com a consciência da criança e favorece o aprendizado. Desenvolver uma capacidade de interpretação através do Lúdico nas crianças faz com que elas comecem a perceber e interagir com seus professores e facilita na aprendizagem.

O profissional Professor deve agir de forma a buscar sempre estar em contato com as crianças e buscar por inovações, para isso eles devem desbravar todas as possibilidades de se usar o universo do Lúdico ao seu favor, introduzir novas técnicas e estudar como aplica-las de formas fáceis e inovadoras para despertar o interesse dos alunos e assim uma maior concentração em tudo que está sendo trabalhado desde muito cedo. Para Wechsles (2001, p.22), um professor criativo é aquele que está aberto a novas experiências e, assim, é ousado, curiosos, tem confiança em si próprio, além de ser apaixonado pelo que faz.

A escolha desse tema aconteceu devido a percepção de que muitos professores não conseguem assimilar novas técnicas de introdução de mecanismos voltados a facilitar o processo de ensino e de aprendizagem. A forma arcaica de repassar conteúdos sendo este a única finalidade do grupo escolar vem sendo modificada e ainda precisa de muita aprimoramento.

Cabe aos profissionais Pedagogos a buscar estudar e implementar novas descobertas de técnicas que iram ajudar a desenvolver esse processo de Ensino de Aprendizagem nos alunos. Desbravando e descobrindo cada dia mais como ajudar seus

alunos a compreenderem tudo que se é trabalhado em sala de aula e como conceituá-los e pontua-los fora delas.

É fundamental importância trabalhar o lúdico como ferramenta metodológica dentro do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil para que as aulas sejam cada dia mais criativas e cheia de interação por parte dos alunos. O tema dessa narrativa traz muitas vantagens para os profissionais pedagogos em formação e para profissionais professores em geral que trabalham dentro do processo de Ensino de Aprendizagem de crianças. Buscar novas estratégias e descobertas sobre como se trabalhar com o imaginário de cada um, relacionado a diversas temáticas é algo muito interessante e merece notoriedade.

Descobrir com usar brincadeiras, jogos, danças, músicas, filmes e entre outros para despertar o interesse dos alunos para tudo que se é trabalhado diversifica a forma de ensinar e de aprender. Modifica a estrutura de construção de um conhecimento, abrange os horizontes de informações e de temáticas que estarão diretamente presentes na vida de cada um estudante.

Instrumentos didáticos como os citados anteriormente, enriquecem as aulas e tiram da monotonia a relação entre professor e alunos, assim como introduz seus familiares, e parentes uma interação com o meio educacional, propondo que eles também participem de todos os passos relacionados ao ensino da criança.

O lúdico vem como chave fundamental nesse processo, principalmente porque ele tem a capacidade de fixar a atenção das crianças. O lúdico é um termo de origem latina: —*ludus*], que significa —jogo]. Mas, poderia significar somente jogar, [...] podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas (ALMEIDA, 2009, p. 1).

Assim, obtivemos os seguintes conceitos baseados em aprender brincando e praticar a atividade lúdica: a brincadeira é uma atividade humana que liga as crianças de forma divertida e indireta da qual normalmente às crianças fazem parte de forma espontânea, tornando-se uma maneira de viver e recriar as diversas atividades e experiências socioculturais dos adultos.

Dessa maneira, ensinar utilizando-se desse mecanismo de forma correta, faz com que as crianças assimilem com mais facilidade características sobre diversos assuntos ligados ao seu convívio social e a sua vida pessoal, assim como todos os conteúdos que lhes é apresentado. Para haver um ambiente que facilite a aprendizagem e a criatividade

na escola, é preciso o engajamento de profissionais para que juntos construam uma troca de conhecimento.

O planejamento dos professores é importantíssimo, pois apesar de flexível ele dá o direcionamento para o trabalho docente eficaz. Como afirma LIBÂNEO (1994), “O Planejamento é um processo de racionalização, organização e coordenação da ação docente”. Assim eles planejam suas aulas diariamente escolhendo objetos bem definidos, levando em conta o nível de aprendizagem dos seus alunos, procurando sempre trabalhar em grupo, desenvolvendo atividades nas quais se percebe que o aluno pode progredir. Para que o Lúdico seja implementado de forma correta é preciso muito planejamento.

A principal questão que surgiu no decorrer de todo esse trabalho foi a de como desbravar o universo lúdico e aplica-lo de forma favorável ao processo de Ensino e Aprendizagem dos alunos na infância? Desbravar o universo lúdico significa trabalhar com novas temáticas e relaciona-las aos conteúdos que serão abordados em sala de aula, descobrindo como essas técnicas se comportam em relação a fixação da atenção dos alunos.

O principal objetivo da dissertação deste trabalho foi o de compreender como a aplicação de temáticas relacionadas ao lúdico e ao imaginário das crianças ajudaram no desenvolvimento das crianças em relação às várias disciplinas que elas vão precisar aprender n decorrer da sua vida estudantil, como citados anteriormente, buscar entender quais as melhores formas de trabalhar com essas brincadeiras e aplica-las de forma didática e compreensível.

Entender a importância dos mecanismos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem e como eles facilitam o processo de compreensão por parte do alunado. Segundo Vygotsky (1991), o brinquedo e o ato de brincar ajudam no desenvolvimento da criança de forma que a mesma consegue diferenciar as relações entre a brincadeira e suas ideias, assim deixando de ser dependente das pessoas que os rodeiam, assim conseguindo incentivo em seu desenvolvimento social, emocional, pessoal e no convívio com outras pessoas. O ensino lúdico pode ser usado como forma de provocar uma aprendizagem poderosa e significativa, assim estimulando a construção de novos conhecimentos.

O debate sobre esse tema que atua como uma nobre técnica pedagógica para o desenvolvimento do raciocínio criativo das crianças, para que as pessoas compreendam que aprender brincando é algo muito vantajoso, e ligar essas duas coisas faz com que os alunos interagem de forma muito dinâmica e amigável entre se criando laços afetivos muito fortes. Antigamente se acreditava que jogos, brincadeiras, musicam e filmem eram

algo muito distintos e distantes do processo de aprendizado, se debater sobre esse tema faz com que esse pré-conceito seja extinto e as pessoas entendam a real importância dessas técnicas para que ocorra o aprimoramento do Ensino.

O incentivo desse trabalho foi grande para esta ação pedagógica que favorece tanto os professores quanto os alunos que precisam compartilhar conhecimentos e melhorar a interação dentro de sala de aula e fora dela. A afetividade presente em ser professor é algo muito marcante e faz com que o alunado consiga ver clareza em sua fala e os jogos e brincadeiras proporcionam isso. Os jogos e brincadeiras relacionados a diversos conteúdos conseguem fazer com que a distancia entre o que se fala e o que se faz, seja diminuída. O simples fato de se criar um divertimento, uma interação maior e mais eficaz, a criação de uma nova forma de ensinar e chamar a atenção dos alunos na pratica entre o que se aprende e o que se vivi, ajuda na fixação dos conteúdos e na organização psicológica, social e individual de tudo que foi trabalhado na Escoa até então.

Muitos autores se preocuparam em estudar esse tema e suas especificidades, assim como seus pontos positivos e negativos. Assim Vygotsky (1991) salienta que a brincadeira apresenta três aspectos muito relevantes para a vida da criança que são: a imitação, a regra, e a imaginação, que está sempre presente em qualquer brincadeira que as mesmas possam inventar e facilitam o processo de ensino de aprendizagem desde que sejam aplicadas de forma correta.

MOYLES (2002) enfatiza a importância de brincar e de criar para a criança, em especial nos primeiros anos de vida na construção da identidade pessoal relacionada a tudo eu a criança vê e participa. Para ele a escola tem por obrigação ajudar a criança completar a transformação do modo mais agradável possível respeitando o direito de imaginar, brincar, de interagir de se movimentar, de recriar e criar o universo magico desenvolvido em sua mente para que assim aprenda a liga-lo ao mundo real.

Segundo Chateau (1987) não é possível que se pense em infância sem pensar em brincadeiras e o prazer que as acompanham. Uma criança que em sua infância é privada das brincadeiras futuramente poderá se tornar um adulto com dificuldades para pensar tomar suas próprias decisões. Como definição da vida de uma criança é o brincar, o brincar e os jogos podem e devem ser utilizados como ferramenta importante na educação. Porem esse autor reafirma que tudo tem limites e precisam de uma técnica bem avançada e planejada cotidianamente para que o aluno aprenda a assimilar conteúdo dentro de todo esse universo do lúdico e do processo de ensino aprendizado.

Outros autores como FREIRE (2002), LIBÂNEO (1994) também estarão presentes na dissertação desse trabalho e seus estudos sobre esse tema serviram como base para o discorrer da escrita.

Este trabalho foi desenvolvido com um estudo de abordagem qualitativa na qual buscasse aprofundamento da investigação ao fenômeno das questões, mediante o direto contato do tema estudado relacionado ao aprofundamento de novas técnicas do universo lúdico. A pesquisa qualitativa é uma metodologia de caráter exploratório. Seu foco está no caráter subjetivo do objeto analisado e de todas as informações coletadas. Em outras palavras, busca compreender o comportamento do objeto de estudo, estudando as suas particularidades e experiências individuais, entre outros aspectos. Nesse método, as respostas costumam não ser objetivas, ou seja, os resultados obtidos não são contabilizados em números exatos. Tendo como seu objetivo o caráter explicativo, onde por meio desta metodologia de raciocínio lógico a pesquisa através do método indutivo, para a obtenção de uma análise mais profunda do assunto da pesquisa, utilizando assim técnicas de revisão bibliográfica para de tal modo ter um estudo mais preciso sobre o referido assunto.

Os procedimentos adotados têm relevante importância no processo da pesquisa, por permitir que o pesquisador responda ao problema proposto e, conseqüentemente, atinja os objetivos esperados. Além de aproximar o pesquisador do objeto de estudo, esses procedimentos possibilitam traçar novos caminhos científicos, de forma que uma teoria seja reformulada, caso já exista; ou seja, construída, caso os resultados apresentem novas perspectivas para o fenômeno pesquisado (VERGARA, 2005).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O lúdico é um termo que tem origem latina: ludus, que significa jogar. Mas, poderia significar somente jogar, remetendo-se a brincadeiras e diversão[...] podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos de forma criativa e diversificada, brincadeiras que unam as crianças e melhorem sua interação através do mesmo universo, músicas como defende Almeida (2009).

Assim, se obteve alguns dos conceitos sobre brincadeira e atividade lúdica: a brincadeira é uma atividade humana que existe desde sempre, é uma forma de interação saudável que permite as crianças uma interação verdadeira e de muita cumplicidade, da qual normalmente as crianças fazem parte de forma espontânea, involuntária e verdadeira, tornando-se uma maneira de viver e recriar as diversas atividades e experiências

socioculturais dos adultos desde bem crianças.

Conforme Vygotsky (1991), a brincadeira é entendida como atividade social que já existe a muitos e muitos anos, da criança, cuja natureza é a origem específica de sua personalidade e varia de acordo com sua idade, contexto social e vivências, e compreensão da realidade na qual se inserem de forma a remetê-la tal como qual. O lúdico é vital para o desenvolvimento da criança desde que seja apreciado de forma correta, são atividades primárias a ser desenvolvida nos anos iniciais e na fase da escolarização atuam como ponte principal entre o aprender e o interagir, trazendo benefícios ao seu aprendizado. É no brincar que a criança desenvolve a sua autonomia.

Segundo Vygotsky (1991), o brinquedo e o ato de brincar ajudam no desenvolvimento da criança de forma que a mesma consegue diferenciar as relações entre o brincar e suas ideias, entre suas criações e seu universo pessoal imaginário, assim deixando de ser dependente das pessoas que os rodeiam, a para pensar e ligar esses pensamentos ao mundo real, assim conseguindo incentivo em seu desenvolvimento.

O ensino lúdico pode ser usado como forma de provocar uma aprendizagem poderosa e significativa na vida das crianças de forma marcante e diferenciada, assim estimulando a construção de novos conhecimentos baseados nas brincadeiras que existem em diversos contextos, assim como a leitura e a imaginação.

De acordo com Winnicott (1981) a brincadeira e recebem essas festividades que recebem essa designação são a prova evidente e constante da capacidade criadora das crianças e da suma importância que elas apresentam na vida estudantil e na capacidade de entendimento que elas adquirem, ou seja, quando a criança brinca ela transforma o mundo com sua imaginação de acordo com suas vivências, elas criam um universo em suas mentes e isso faz com que elas se tornem leitores ávidos e criativos, mas se ela não tiver a ludicidade em sala de aula, não haverá a criatividade de pintar, desenhar, criar novas histórias.

A infância é a idade das brincadeiras das criatividades, por isso podemos acreditar que por meio delas que as crianças se satisfazem em grande parte de seus desejos usando-se da imaginação, pois sendo um meio privilegiado de admissão na realidade e a criação de um busca de realização de seus desejos.

Winnicott (1982, p.163) afirma que:

A brincadeira, o uso de jornais, artes e a prática religiosa tendem, por diversas, mas aliadas métodos, para uma unificação e interação geral da personalidade. Por exemplo, pode-se facilmente ver as brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e, por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada.

A brincadeira e o uso de vários mecanismos para torna-la divertida dentro da sala de aula é papel do professor e de seus colaboradores, matérias diversas devem ser oferecido aos alunos, para que estes possam usar da imaginação e da criatividade para brincar e aprender ao mesmo tempo.

As aulas devem ter um proposito, devem ser planejadas de forma muito cuidado já que estas vão impactar na vida dos alunos tanto positivamente, quando drasticamente caso não sejam elaboradas com esmero. (Baqueiro, 2000, P.27): “Para que as aulas se tornem significativas, o lúdico é de extrema importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que seu aluno construiu até o momento. ” Porque o lúdico meche com a consciência da criança e favorece o aprendizado.

Para Wechsles (2001) um professor criativo é aquele que está aberto a novas experiências e, assim, é ousado, curiosos, tem confiança em si próprio, além de ser apaixonado pelo que faz. A educação procura descobrir com cautela o potencial de cada aluno. O dinamismo no desempenho das atividades dentro da classe faz total diferença na hora de realiza-las. As crianças são estimuladas e atividades desenvolvem com entusiasmo sua participação.

Para haver um ambiente que facilite a aprendizagem e a criatividade na escola, é preciso o engajamento de profissionais para que juntos construam uma troca de conhecimento. O professor que quer ter uma ótima relação com os alunos, deve consideram vários aspectos que vão desde os que estão visíveis, até aqueles que passam despercebidos por muitos, como a sociedade al qual o aluno está inserido, a estrutura familiar, seu desempenho para determinados saberes e entre outros.

Conforme Lubart (2007, p.79), “os professores transmitem explicitamente aos alunos com suas atitudes e suas preferencias pela mesma maneira como organizam suas classes”. As classes devem ser organizadas para que a ferramenta lúdica seja eficaz, de forma que as crianças aprendam em um ambiente confortável, organizado, além da responsabilidade de brincar e depois organizar o ambiente escolar, assim como em casa. Freire (2002, p.10) reforça que “o ato de ensinar exige do profissional amorosidade, criatividade, e competência científica [...]”. e o lúdico ajuda muito nessa batalha cotidiana do ato de ensinar a aprender, do compartilhamento de informações e

conteúdo que tem como o intuito essa troca de conhecimentos. Libaneo (1994, p.10), “O Planejamento é um processo de racionalização, organização e coordenação da ação docente”. Assim devem-se planejar suas aulas diariamente escolhendo objetos bem definidos, levando em conta o nível de aprendizagem dos seus alunos, procurando sempre trabalhar em grupo, desenvolvendo atividades nas quais se percebe que o aluno pode progredir.

Dessa forma o lúdico como ferramenta metodológica ajuda muito no desenvolvimento dos raciocínios das crianças, também no seu desenvolvimento motores, na sua relação social com o próximo e com seus colegas, além de estarem felizes e se desenvolvendo usando-se da sua imaginação e da relação que ele faz com o meio ao qual este inserido.

3 METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido a partir de um estudo de abordagem qualitativa, pois busca o aprofundamento da investigação sobre o tema estudado como o lúdico como ferramenta essencial no processo de ensino e aprendizagem.

Consideramos que “o autor definir método como caminho que é percorrido para se chegar a determinado fim. E método científico como o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento dos objetivos que se busca realizar” (Gil, 2008, P.08). Assim, acreditamos que os métodos científicos são conjuntos de ações que nos orientam na busca de nossos objetivos.

O processo de investigação que norteou a temática que constitui essa pesquisa situa-se na metodologia do estudo de caso. Segundo André (1998), utiliza-se o estudo de caso quando se busca descobrir novos conceitos sobre um determinado fenômeno de interesse do pesquisador.

Consideramos que essa pesquisa atende as características do método indutivo, pois procuramos obter uma análise mais profunda do assunto da pesquisa e fazemos utilização das técnicas de revisão bibliográfica de livros, revistas e entre outros.

De acordo com Gil (2008), o método indutivo parte do particular e coloca a generalização como um produto posterior ao trabalho de coleta de dados particulares. Com base no raciocínio indutivo a generalização pode ser constatada a partir da observação de casos concretos em uma busca constante de comprovação eficiente da pesquisa, sempre fundamentada na experiência, que parte da observação de fatos ou fenômenos cujas causas se desejam conhecer Gil (2008).

O trabalho foi desenvolvido de forma muito esquematizada e organizada em capítulos que facilitem a leitura e o entendimento dos leitores, como forma de sistematizar as informações. Depois da construção de um problema norteador, começou a busca pela resposta dessa problemática, assim como as muitas leituras em vários livros e de autores renomados na área para formar um pensamento coerente sobre o assunto.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da pesquisa, percebeu-se que o lúdico é a essência da criança desde o princípio de sua vida e é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, porque faz uso da imaginação e da criatividade individual de cada um. O objetivo da pesquisa batalhou por investigar qual a relevância e a contribuição que o lúdico tem enquanto uma ferramenta metodológica de ensino, que contribui para o desenvolvimento da criança através de momentos que possibilitem a construção do conhecimento e da aprendizagem de forma prazerosa e significativa na vida tanto das crianças quanto de todos os envolvidos, como os pais, professores, amigos e entre outros.

Foi descrito o lúdico com o intuito de demonstrar e apresentar para aqueles que não o suavam, que ele esteve presente desde a antiguidade e que sua manifestação se distingue entre as épocas, podendo variar conforme sua localidade, região e cultura. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade já que faz parte do inconsciente e da infância de todos, independentemente de sua classe social ou cultural, mantendo-se até os dias atuais.

A partir dos pensamentos de alguns grandes pensadores da área, foram levantadas as etapas de desenvolvimento da criança fazendo uso de muitos recursos pedagógicos e o lúdico é um dos principais, apontando que a criança se desenvolve pela interação com o meio social na qual está inserida e a imaginação, assim como as brincadeiras partilhadas são de extrema importância para a formação do adulto futuro, bem como na troca de informação e da carga de conhecimentos que as brincadeiras carregam com as demais pessoas de seu convívio, em casa, na escola e na rua.

O desenvolvimento da criança surge dos interesses e necessidades em suas faixas etárias de forma diferenciada conforme seu desenvolvimento e maturidade. A temática em estudo para a realização deste trabalho conclui que relacionar-se com o desenvolvimento e aprendizagem da criança e deve enfatizar que o processo de desenvolvimento depende de várias práticas pedagógicas trabalhadas em casa e na sala de aula, de forma conjunta entre pais e professores para um maior desenvolvimento dos

pequenos o âmbito, social, educacional, nas quais se incluem os estímulos físicos e mentais; seja por meio de brincadeiras coletivas, atividades ou jogos que desenvolvam o pensar o raciocínio rápido e lógico, o agir e que facilitem a vida de cada um por meio do desenvolvimento físico, mental ou intelectual de inteligência proporcionada pela motivação. Ainda, a importância do desenvolvimento afetivo e social da criança é fator importante para o processo de ensino-aprendizagem tanto dentro, quanto fora da sala de aula, que serão de sua importância para o futuro.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e Prática em Psicomotricidade**: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. 4.ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2014.

ARANTES, Valéria Amorim (Org.). Afetividade na Escola: alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus, 2003.

BESSA, Valéria da Hora. **Teoria da Aprendizagem**. 2.ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2011. 263 p.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil**/Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica – Brasília. DF, 1998

CURY, Augusto. **Pais brilhantes, professores fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

FREIRE. Paulo. **Professora sim, tia não**. São Paulo: Olho D'água, 2002.

_____. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários á pratica educativa. 7. Ed. Rio de Janeiro: paz e terra. 1998. (coleção leitura).

BOCK, Ana Mercês; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes. **Psicologias**: uma introdução ao estudo de psicologia. 15.ed. São Paulo: Saraiva, 2008.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.

COUTINHO, Maria Tereza da Cunha; MOREIRA, Mércia. **Psicologia da Educação**: um estudo dos processos psicológicos de desenvolvimento e aprendizagem humanos, voltado para a educação. Belo Horizonte: Lê, 1992.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, Crescer e Aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GOURLART, Iris Barbosa. **Piaget**: experiências básicas para utilização pelo professor. 28. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

_____. **Jogos Infantis**: o jogo, a criança e a educação. 17. ed. Petropolis, RJ: Vozes, 2012.

_____. **O Brincar e suas Teorias**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. **DIDÁTICA**. São Paulo: Cortez, 1994. (Coleção magistério). Série formação do professor.

_____. **Organização e gestão da escola: teoria pratica**. 5. Ed. Goiânia: Alternativa. 2004.

LOPES, Maria da Gloria. **O Jogo na educação: Criar, fazer e jogar**. 2. Ed. São Paulo: Cortez. 1999.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar, Prazer e Aprendizado**. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Psicomotricidade: alternativas pedagógicas. Porto Alegre: Prodil, 1995.

PIAGET, Jean. **Abstração Reflexionante**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

_____. **A Linguagem e o Pensamento da Criança**. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

ROCHA, Naiara Catiana Lima da. **O Uso do Lúdico nas Séries Iniciais: uma importante prática no processo ensino-aprendizagem**. Guarabira, 2014.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem**. Santa Maria RS. 2010.

SANTOS, Santa Marli P. dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 4.ed. Petrópolis: Vozes. 1999.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Infantil**. Curitiba: IESDE, Brasil, 2008.

SOUZA, Karen Silva de; SOARES, Adriana. **Aprendizado Através dos Jogos e Brincadeiras**. *Revista EnsiQlopédia – FACOS/CNECOsório*. Vol. 9 – Nº 1 – OUT/2012– ISS N 1984 – 9125.

TEIXEIRA, Sirlândia. **Jogos, Brinquedos, Brincadeira e Brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2010.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A.R; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. 13.ed. São Paulo: Ícone, 2014.