

## A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria Bertila Vieira Cordeiro<sup>1</sup>  
Maria Eliane Morais Sales<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente artigo objetiva abordar sobre a ludicidade enquanto metodologia facilitadora para o aprendizado de alunos na Educação Infantil. Considerando os inúmeros entraves enfrentados por alunos para o aprendizado por contextos e situações diversas, é fundamental a utilização de estratégias de ensino que permitam a construção do conhecimento de uma forma dinâmica, integradora e continuada. Sendo a educação infantil uma etapa singular para o desenvolvimento da criança, é preciso levar essa consideração para o plano prático do trabalho educativo. Desse modo, o trabalho desenvolvido pelo educador é parte principal desse processo e por isso necessita estar alinhado ao contexto e às necessidades dos alunos. Nesse sentido, o artigo demonstra a importância do trabalho com a ludicidade inserindo-a dentre as alternativas de melhoria na qualidade do ensino e elencando ferramentas didáticas como os jogos e brincadeiras como possibilidades práticas do ensino lúdico. A pesquisa foi realizada utilizando bibliografias voltadas à temática sendo baseada no método qualitativo. Ao final das abordagens é concluso a potencialidade de tais ferramentas para o ensino na educação infantil.

**Palavras-chave:** Ensino, Educação Infantil, Ludicidade.

### INTRODUÇÃO

A ludicidade integra atualmente uma complexidade de abordagens que a colocam dentre as principais propostas de trabalho metodológico no contexto do ensino e aprendizado da educação infantil. Considerando os diversos entraves ao aprendizado do público alvo dessa modalidade é de fundamental importância que os professores e demais educadores façam uso de estratégias educativas integradoras que permitam resultados positivos e continuados ao longo da formação dos alunos.

O aprendizado obtido durante a educação infantil é de grande valia para o seguimento da formação da criança e desse modo é preciso atenção especial a esse período educacional. Diante da amplitude do entretenimento produzido para o público em geral, e principalmente para as crianças e considerando o gosto pela distração próprio do estágio de desenvolvimento das mesmas, é perceptível que a prática educativa em muitos casos torna-se um desafio ao educador no ambiente escolar.

---

<sup>1</sup> Aluna do Curso de Educação Infantil com Habilitação em Educação Especial da Faculdade de Ciências, Educação e Tecnologia do Norte do Brasil – FACETEN. Endereço eletrônico: maria.leogete@ufr.br

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Educação Infantil com Habilitação em Educação Especial da Faculdade de Ciências, Educação e Tecnologia do Norte do Brasil – FACETEN.

Além disso, é preciso considerar também as dificuldades econômicas e sociais presente na realidade de milhares de alunos cujo reflexo negativo ao aprendizado é somado aos demais fatores já elencados, dentre ainda outros, que inegavelmente representam desafios ainda maiores a serem superados em sala de aula. Contudo, sem adentrar em tais questões de maior complexidade e discussão, cabe analisar no presente artigo a ludicidade como ferramenta metodológica no ambiente escolar de modo a contribuir de modo semelhante àquilo que na maioria dos casos ocupa o maior tempo dos alunos, o entretenimento, a brincadeira, a diversão.

Entretanto, é preciso destacar que a compreensão da ludicidade não pode se delimitar ao simples ato da brincadeira, da diversão, mas necessariamente deve ser entendida a partir de uma perspectiva que objetive atrelar o propósito do conhecimento ao recurso do entretenimento, de modo conexo, coeso e contextualizado à realidade e a necessidade de cada estágio educacional.

Entender os recursos dessa rica ferramenta é um passo importante para sua aplicabilidade prática no contexto educacional da educação infantil. Diante do exposto, o artigo está subdividido em três seções de modo a distribuir de modo coeso a abordagem a cerca da temática apresentada.

## **1. O LÚDICO – ALGUMAS CONSIDERAÇÕES**

O lúdico influencia de modo abrangente e positivo nas fases do desenvolvimento infantil da criança e compreende uma necessidade humana de ocorrência não somente durante a infância, mas de modo mais complexo é elevado para níveis de maior abrangência nas fases posteriores a essa etapa inicial de desenvolvimento, alcançando inclusive a idade adulta.

O lúdico proporciona a integração do humano com o ambiente, ou com os ambientes que terá contato ao longo de sua trajetória de vida, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado que envolve a dinâmica do movimento, da comunicação, da percepção, dos sentidos. Entender o lúdico a partir da sua potencialidade é fundamental para que no plano do ensino e aprendizado na educação infantil a sua aplicabilidade corresponda à sua amplitude de significados e possibilidades. Seguindo essa perspectiva de interpretação Carneiro (2012, p. 6) afirma que:

É necessário que os profissionais observem, discutam e reflitam sobre as atividades realizadas por suas crianças e auxiliem as famílias nesse sentido. Tal atitude é fundamental para alertá-las sobre os males do consumo excessivo e mostrar-lhes que

o brincar não precisa de muitos aparatos. Criança precisa de brincar e quando brinca prepara-se para torna-se um adulto feliz, mais criativo e mais humano.

Dessa forma, cabe também que o lúdico não se restringe de modo mecânico ao jogo, a brincadeira, somente para o entretenimento, mas quando trabalhado de forma coesa à realidade do aluno tem o potencial de transformar suas condições de aprendizado. A ludicidade enquanto prática do lúdico é utilizada desde as primeiras etapas de ensino a crianças em idade pré-escolar e ainda nas demais modalidades de ensino.

Por outro lado, a lúdico faz parte do contexto individual das crianças fora do ambiente escolar, como por exemplo, no próprio lar, no qual terão parcela significativa de experiências diversas com a ludicidade. Nesse aspecto, há que se destacar a importância da família nesse processo, de modo que o tempo que a criança tenha disponível à brincadeira, ao entretenimento, seja utilizado de forma proveitosa e sadia ao seu desenvolvimento, inclusive juntamente com outras crianças, sendo este um rico recurso proporcionado pela ludicidade, à promoção da socialização no processo de desenvolvimento e aprendizado.

Nessa perspectiva, Silva (2004) esclarece que os recursos lúdicos compreendem uma gama de instrumentos e materiais didáticos e de entretenimento que são inseridos na vivência da criança de modo a possibilitar a sua interação social, a sua percepção, a interpretação do meio ao qual está inserida, gerando a esta capacidade de produzir ideias, raciocínios, e desse modo compreender o contexto da qual faz parte.

Desse modo, pode-se ter uma ideia da dimensão que comporta a ludicidade, a sua potencialidade, o leque de recursos e sua aplicabilidade. Entretanto, além disso, é necessário demonstrar aqui sua utilização para a finalidade do aprendizado, de forma que seja estrategicamente planejada e que não simplesmente se restrinja a momentos desconexos entre lazer e aprendizado.

É fundamental que se entenda a ludicidade como uma porta de entrada ao universo de possibilidades ao aprendizado e ao desenvolvimento, principalmente na educação infantil. Desse modo, o educador ao se apropriar de recursos lúdicos e utilizá-los no cotidiano escolar de modo articulado e estrategicamente voltado ao propósito do aprendizado contribui significativamente para o desenvolvimento educacional dos alunos.

Como destaca Pinto (2004, p. 42) A aprendizagem baseada no lúdico, pode ser a solução para trazer autonomia ao indivíduo, uma “autonomia” construída através do processo de criação trazido pela arte, pelas brincadeiras, pelos jogos, por tudo aquilo que o “homem” pode elaborar com sua inteligência e com o desenvolvimento de suas potencialidades.

A ludicidade é um assunto bastante discutido atualmente, contudo, autores como Winnicott (1975) já lançava estudos atrelados à Psicanálise, demonstrando a entrelaçamento entre o brincar e a própria essência do homem. Ainda, Venâncio e Costa (2005) defendem que o impulso lúdico, expressão que designa tal relação, representa uma capacidade manifestada em todas as fases da vida no homem.

Por ser uma essência intrínseca ao ser humano, o lúdico deve ser entendido por algo que externa uma ação interna, própria, mas passível de ser trabalhada, orientada, entretanto, não de forma pressionada, forçada, o que certamente afastaria a liberdade primordial daquilo que é lúdico e no plano educacional não funcionaria como ludicidade, que, aliás, foge a privações e insatisfações.

Após as referidas considerações é preciso sintetizar de que forma funciona o ensino na educação infantil e posteriormente conectar as discussões pertinentes sobre a utilização da ludicidade enquanto ferramenta facilitadora para o aprendizado e para a construção do arcabouço psicológico e intelectual que servirá de base para o desenvolvimento futuro do aluno.

## **2. A EDUCAÇÃO INFANTIL E A LUDICIDADE**

A educação infantil compreende a primeira etapa da educação básica, sendo oferecida em creches, com limitação de idade de até três anos, e em pré-escolas, para crianças de quatro a cinco anos de idade. Embora não seja obrigatória, é fundamental para o desenvolvimento inicial da criança nos aspectos físico, psicológico, intelectual e social, sendo para tanto, imprescindível à complementação direta da família atrelada ao trabalho desenvolvido nas instituições de ensino.

Esta modalidade de ensino é um direito da criança amplamente assegurado pela Constituição Federal de 1988 e por outras legislações tais como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB<sup>3</sup> e o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA. Sua importância deve ser levada em consideração em todos os trabalhos desenvolvidos pelos educadores e pela família, atentando que nesta fase de vida a criança desenvolverá emoções, percepções, compreensões, e aprendizados que servirá de base para sua futura trajetória de vida.

Cumprido destacar que esta etapa de ensino deve ser amplamente explorada tanto nas instituições de ensino quanto pela própria família visando o melhor aproveitamento do aprendizado e capacidades das crianças. Para tanto, é imprescindível a adoção de ações

---

<sup>3</sup> Lei n 9.394 promulgada em 1996.

pedagógicas que possibilitem uma visão integral do desenvolvimento infantil, respeitando as peculiaridades de cada criança e oportunizando situações de aprendizagem significativas e prazerosas.

Nesse sentido, adotar estratégias que associem o ensino com a ludicidade significa promover condições de aprendizado inseridas ao próprio contexto da fase de vida da criança. Para Fonseca (2007) As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade.

Nessa discussão, cabe destacar que de acordo com as propostas presentes no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil de 1998, é perceptível que a ludicidade está integrada ao ato de educar no ambiente educacional visto que corresponde a:

Propiciar situações de cuidado, brincadeira e aprendizagens orientadas, de forma que possa contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança e o acesso pela criança aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Considerando as indicações deste respectivo documento e a importância da realização de um trabalho pedagógico que promova o integral desenvolvimento da criança nos respectivos aspectos mencionados é observável que a ludicidade está inserida de modo intrínseco não apenas da educação pré-escolar, mas na educação infantil e ainda nas demais modalidades de ensino.

Ao trabalhar a ludicidade o educador deve adotar estratégias de ensino que insiram no cotidiano dos alunos experiências diversas com o lúdico, de modo a expandir suas potencialidades de aprendizado. Desse modo, dentre os objetivos delineadores do trabalho com o lúdico é fundamental ter como ponto de início não somente os interesses, mas principalmente, a realidade e as necessidades dos alunos.

Além disso, a escola<sup>4</sup> tanto em sua estrutura física, como pedagógica, deve dispor de condições para que o trabalho do educador não se restrinja ao ambiente interno da sala de aula

---

<sup>4</sup> A necessidade de adequação da escola exposta no parágrafo não necessariamente faz referência à escola lúdica, mas assemelhasse com ela, compreendendo que o papel da formação do estudante nesta referida instituição de acordo com Almeida (2000, p. 69) é tornar “(...) alunos aptos a buscar por si mesmos os conhecimentos e a construí-los prazerosamente, capazes de vivenciar atitudes da vida coletiva, solidária e de participação democrática.”

Assim, o propósito é ressaltar a importância de condições mínimas para que o trabalho com o lúdico não resulte apenas em recreação, de modo desconexo com o aprendizado, como acontece em grande parte das instituições de ensino fundamental. Contudo, cabe ainda destacar a necessidade de diversos outros recursos metodológicos no processo de ensino e aprendizagem de modo que as ferramentas lúdicas não resultem no todo do trabalho educacional.

e o aprendizado não se limite do mesmo modo neste espaço e ainda somente durante os horários de aula, mas que de forma abrangente, o trabalho desenvolvido com a ludicidade seja capaz de despertar a curiosidade, a inovação, a socialização, a liberdade de conhecer e aprender, tal como a própria característica daquilo que é lúdico.

É preciso compreender tais recursos como estratégias reais para a relação ensino e aprendizado e não simplesmente como passa tempo recreativo. Extrair as potencialidades dos recursos lúdicos é uma tarefa desafiadora, mas de fato possível a partir da adoção de propostas permeadas pela ludicidade, ou seja, que ofereçam à criança experiências de aprendizado adequadas não somente à sua compreensão, mas que também proporcionem a satisfação durante o ensino, onde o aprender e o prazer estejam atrelados.

No plano da educação infantil diversas são as possibilidades de trabalho com a ludicidade disponível à exploração pelo professor nas diversas disciplinas voltadas ao público alvo dessa modalidade. Dentre tais possibilidades, os jogos e brincadeiras representam importantes ferramentas como será abordado na seção seguinte.

### **3. JOGOS E BRINCADEIRAS NO TRABALHO COM A LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Este tópico objetiva abordar sobre duas ferramentas facilitadoras para o aprendizado de alunos e que integram recursos lúdicos com amplas possibilidades de utilização. Como abordado no tópico anterior à proximidade da ferramenta lúdica com a vivência da criança proporciona um ponto em comum para o ensino, o que certamente colabora para o aprendizado.

Importa frisar que o termo “lúdico” como expõe Dantas (2008), não se restringe apenas à brincadeira em si, mas comporta também o “jogo”, sendo a primeira uma atividade livre e individual na qual a expressão de prazer e recreação sintetiza sua mais genérica definição, enquanto o “jogo” comporta regras e limitações, ainda que ofereça a distração.

Os jogos e brincadeiras apresentam características específicas tanto no contexto da prática educativa quanto na própria experiência livre dos indivíduos. Embora os jogos e brincadeiras detenham o potencial da distração, diversão e prazer, contudo, são abrangentes em suas modalidades, significados e aplicabilidade no contexto educacional.

### 3.1 Os propósitos da utilização de Jogos no Ensino Fundamental

Inicialmente, é preciso compreender os sentidos e significados da palavra “jogo”, e principalmente definir em que direcionamento, ou quais direcionamentos, merecem ser levados em consideração para atividades que o envolvem no plano educacional. Em uma definição socioantropológica nas palavras de Gilles Brougère (1998, p. 30):

“O jogo é antes de tudo o lugar de construção<sup>5</sup>... Existe realmente uma relação profunda entre jogo e cultura, jogo e produção de significações, mas no sentido de que o jogo produz a cultura que ele próprio requer para existir. É uma cultura rica, complexa e diversificada. Mas esse jogo, longe de ser expressão livre de uma subjetividade, é o produto de múltiplas interações sociais, e isso desde a sua emergência na criança. É necessária a existência do social, de significações a partilhar, de possibilidades de interpretação, portanto, de cultura, para haver jogo”.

Para o autor, o jogo, enquanto ação de criatividade, de construção, está inserido de modo intrínseco na cultura, na diversidade, nas interações, pressupondo inter-relações, interpretações, significações. Para Piaget (1987), o jogo, em uma concepção lúdica, está relacionado com os estágios de adaptação no processo de desenvolvimento da criança.

Cumprido destacar que o sentido da utilização de jogos para o aprendizado no ambiente escolar não deve ser simplificado a generalidades sem objetivos atentando para o que irá diferenciar no resultado pretendido será justamente o propósito e a forma de utilização deste recurso.

Nesse sentido, para a utilização jogo é importante haver um projeto educacional que direcione pretensões a serem almeçadas. Seguindo esta linha de interpretação, Lino de Macedo (2006, p. 42) afirma que:

“Na realização de um projeto, em que jogos são utilizados como um de seus recursos, algo além deles está em questão. Este é um meio. O fim é o que o projeto pretende realizar, é aquilo com o qual está comprometido. No jogo, experimentam-se muitos projetos (ganhar, aperfeiçoar etc.), mas é sempre ele – o jogo – que comanda. Por isso é importante estabelecermos a diferença entre jogar no sentido profissional e no sentido cultural ou pessoal. Em um contexto profissional (escola, clínica) o jogo faz parte de um projeto. Quem o coordena ou lidera? Quem regula as atividades em favor daquilo que justifica essa intervenção? Como avaliar e sustentar uma direção em favor de um objetivo a ser alcançado?”.

Desse modo, é imprescindível a existência de um projeto que tenha o jogo como o meio, como forma de alcançar o propósito almejado, tendo em vista suas múltiplas características e natureza. Assim, no contexto da educação infantil, um projeto de execução é

---

<sup>5</sup> O sentido da palavra “construção” utilizado pelo autor remete à ideia de criação, segundo suas próprias reflexões.

fundamental para um pleno aproveitamento das potencialidades disponibilizadas pelas diversas variações de jogos existentes.

O jogo quando utilizado numa perspectiva lúdica através do apoio de um projeto, proporciona condições de prática prazerosa aliada à aprendizagem significativa. A essência do de diversão, distração, curiosidade e desafio, característicos do jogo, não deve ser vistos como entraves ao aprendizado e nem ao menos ser simplificados somente à recreação. O jogo e a brincadeira encontram neste ponto semelhança no que tange à aplicação prática.

Assim como a brincadeira, Freire (2002) afirma que a vontade pelo jogo chega a ser intensa a ponto de se assemelhar com a necessidade pelo alimento e por esse fator ele passa a integrar uma espécie de necessidade básica, de modo que o tempo de brincar nunca cessa, pois de um modo ou de outro ele estará presente em todas as fases da vida satisfazendo aquilo em que nele possa ser almejado.

O jogo lança uma perspectiva de liberdade, de autonomia, de criatividade, de estratégia e sugere pela sua própria natureza uma transmutação de tempo, espaço e imaginação nem sempre experienciados pelo aluno no ambiente da sala de aula durante explicações, exercícios e provas e outras atividades. Como destaca Nista Piccolo (2012, p. 79) “Aprender pela satisfação é sem dúvida, um caminho mais eficiente do que aprender pela privação. As atividades de *Movimento* deveriam, cada vez mais, exercitar o jogo como instrumento da aprendizagem de crianças”.

Diversas são as modalidades de jogos que podem ser utilizados na educação infantil, como por exemplo: jogos rítmicos, matemáticos, estratégicos, corporais, dinâmicos, dentre outros. Ao inserir a dinâmica de jogos como estratégias de ensino, o educador tem em suas mãos uma ferramenta capaz de desenvolver maior capacidade de aprendizado e despertar potencialidades ainda não exploradas pelas crianças.

Sobre isso Oliveira (2010, p. 238) afirma que:

“A cada etapa do desenvolvimento, certos jogos existentes em nossa cultura são particularmente interessantes. Jogos expressivos e corporais são muito apropriados para os bebês, ao passo que os de manipulação e de faz de conta constituem grandes desafios às crianças de 2 a 6 anos. Já as brincadeiras tradicionais são apreciadas e vantajosas à aprendizagem para as diferentes idades.”

Como visto, o jogo detém especificidades e sendo assim é de grande importância que o educador atue como mediador em jogos entre crianças nas atividades de ensino. Seu papel é fundamental, pois é justamente ele que atuará como diferenciador, o que, contudo, não tira a autonomia, a instigação e a criatividade dos jogadores. Em palavras conclusivas a esta seção,



o jogo permite outra forma de aprender, dinâmica, liberta e desafiadora, de forma semelhante à brincadeira, como será visto adiante.

### **3.2 Aprender através do “Brincar” na Educação Infantil**

O ato de brincar integra de modo bastante peculiar a vida das crianças. A brincadeira lança luz à liberdade, ao prazer, à alegria e para Winnicott (1975) é uma maneira de a criança exercer controle sobre a realidade externa. Contudo, não é algo inato, mas desenvolvido conforme destaca Brougère (2010, p. 104):

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe. (BROUGÈRE, 2010, p. 104).

A brincadeira ao ser inserida no contexto de vida da criança passa a integrar uma necessidade à medida que proporciona a escolha, a liberdade, a imaginação, o descobrimento, o movimento e o auxílio na sua vivência. Ainda, para Gardner (1997), a brincadeira reflete mais que um simples ato de movimento e representa um elemento estrutural do desenvolvimento, pois permite a experiência de comportamentos, percepções, interpretações a partir da ausência da repressão ou do medo de erros e fracassos.

A brincadeira quando levada para uma proposta de trabalho lúdico, não deve ser desconectada ao modo ao qual foi inserida na criança, ou seja, do modo livre, optativo, prazeroso. Conforme destaca Nista-Piccolo (2012), o trabalho com a ludicidade deve estar alinhado tanto com a proposta de ensino quanto com ao mundo mágico e de lazer oferecido pela brincadeira.

Nesse sentido, os conteúdos a serem trabalhados necessitam estar em sintonia com a ludicidade onde seja buscado o estímulo pelo aprendizado através do bem estar proporcionado pelo ato de brincar no qual o educador deve também mediar sua ação na própria brincadeira e ter a percepção de seus alunos, respeitando limites, espaços e o processo de desenvolvimento de cada um nas diferentes atividades e momentos.

Convém nessa linha de pensamento, citar Roloff (2010, p.4), pois afirma que “O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula”.

Nessa compreensão, a brincadeira possibilita a comunicação através da ação, representando como esclarece Dornelles (2001) uma forma de linguagem usada para a interação tanto com o outro quanto com o mundo.

A brincadeira permite a interação, comunicação, percepção de mundo e a aprendizagem, refletindo assim como o jogo, um potencial disponível à exploração, interligado à criança pela expressão cultural e potencializado principalmente nas atividades lúdicas na educação infantil. Nessa relação entre educadores, alunos e a educação lúdica, é preciso considerar também a escola, os ambientes destinados às atividades educativas e demais territórios de ensino e aprendizado nela encontrados como espaços convidativos ao aprendizado, e não apenas de restrição, normas e horários.

Mais além, é necessário atentar conforme destaca Leni Vieira Dornelles (2001, p. 107) que “Muitas vezes damos lugar em nossas salas de aula apenas para o controle, a privação, a punição, a vigilância, o governo de si e do outro... Precisamos, em muitos casos, também resgatar o espaço do lúdico pelo lúdico...”.

O mundo de escolha, de liberdade, de descobrimento, de ludicidade da criança permeia principalmente por estes fatores. A utilização de ferramentas de facilitação do aprendizado como os jogos e brincadeiras necessita serem inseridos em todo esse processo de modo interligado e integrado a vivência dos alunos, dentro e fora da sala de aula.

#### **4. CONCLUSÃO**

As discussões apresentadas neste estudo demonstram a importância e algumas perspectivas de trabalho com a ludicidade no contexto da educação infantil considerando-a como uma ferramenta facilitadora para o ensino e aprendizagem, pois permite a aplicação de um ensino lúdico capaz de tornar o aprendizado algo prazeroso para o aluno e para o educador, numa sintonia muitas vezes desarticulada nas instituições de ensino.

Sendo a educação infantil uma etapa de extrema importância para o processo de desenvolvimento da criança é fundamental a adoção de metodologias que considerem não somente os currículos e propostas temáticas, mas principalmente, a realidade, os estágios formativos e as necessidades dos alunos em cada etapa de formação. Desse modo, entender o universo de vivência dos alunos e adotar ações educativas que considerem tal quesito é o ponto de diferença nos resultados de aprendizado e desenvolvimento.

A ludicidade, sendo compreendida na sua expressão de liberdade, de autonomia, não pode ser aplicada em propostas de ensino que utilizem a privação e a negação de escolha e

criatividade como requisito de controle. Muitos entraves ao aprendizado advêm, além de outros problemas, da ausência de compreensão do trabalho lúdico e de sua importância, como comumente ocorre quando os recursos lúdicos são simplificados à recreação de passa tempo.

É preciso voltar à atenção para aquilo que muitos consideram como “futilidade” e “recreação”. A educação baseada no trabalho lúdico não dispensa planejamento e nem objetivos, mas sugere uma ação educativa baseada no contexto de vida do aluno e que possibilite o desenvolvimento de suas capacidades a partir daquilo que ele utiliza como prazer.

A utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas lúdicas lançam luz a oportunidades de ensino, interação, construção de conhecimento, nem sempre disponibilizados na sala de aula regrada a horários e normas cotidianas escolares. O jogo e a brincadeira, embora não delimitem as possibilidades do lúdico em sala de aula, permite de modo abrangente a interação, a criatividade, a socialização, a comunicação, o aprendizado, aliados a uma ação prazerosa, própria daquilo que representa o lúdico.

Portanto, é indispensável à articulação entre teoria e prática no contexto educacional para que de fato seja possível a obtenção dessas reais possibilidades proporcionadas por uma educação que adote ferramentas lúdicas como promotoras de um ensino integrador que corresponda tanto às necessidades de aprendizado como a realidade do aluno inserido na educação infantil.

## 5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 10 ed. São Paulo: Loyola, 2000.

BARROS, Paulo Cesar de. **A prática pedagógica do professor de educação física e a inserção do lúdico como um meio de aprendizagem**. 2006. 127 folhas. Dissertação de Mestrado em Educação, Pontifícia Universidade do Paraná. Curitiba 2006.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular para a educação infantil**. Brasília, DF, v. 01 e 02. MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Lei n. 9394/96.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

\_\_\_\_\_. **A criança e a cultura lúdica**. In: O brincar e suas teorias. Kashimoto, Tizuko M. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

\_\_\_\_\_. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARNEIRO, Maria Angela Barbato. **O brincar hoje: da colaboração ao individualismo**. **Simpósio Internacional da OMEP**. Campo Grande, julho de 2012.

DANTAS, Heloysa. **Brincar e Trabalhar**. In: O brincar e suas teorias. Kashimoto, Tizuko M. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

DORNELES, Leni Vieira. **Na Escola Infantil todo mundo Brinca se Você Brinca**. In: Educação Infantil: pra que te quero? Carmem Maria C. e Gládis Elise P. Orgs. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FANTACHOLI, F. das, N. **O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras – Um olhar psicopedagógico**. Revista Científica Aprender, 5ª ed. Dez. 2011. Disponível em: <<http://revista.fundacaoaprender.org.br/index.php?id=148>> Acesso em: 20.Dez.2018.

FONSECA, Gercília A. N. **O lúdico nas aulas de educação das séries iniciais do ensino fundamental**. 2007. 33f. Monografia – curso de especialização em esporte escolar, Centro de Educação à Distância, Universidade de Brasília, 2007.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, 2002.

GARDNER, H. **As artes e o desenvolvimento humano**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

GASPAR, Alessandra Silva. **O lúdico na Educação Física Infantil**. 2011. 61f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

MACEDO, Lino de. **Jogo e projeto: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2006.

NISTA, Piccolo; VILMA, Lení. **Corpo em movimento na Educação Infantil**. 1. Ed. São Paulo: Telos, 2012.

OLIVEIRA, Z.M.R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

PIAGET, Jean. **Formação do Símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PINTO, Maria do Carmo. **A necessidade da prática da educação lúdica no ensino infantil e fundamental**. 2004. 65f. Monografia. Especialização em Educação Infantil e Desenvolvimento. Universidade Candido Mendes, Rio de Janeiro, 2004.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo, Cortez, 2002.

ROLOFF, E. M. **A importância do lúdico em sala de aula**. In: Semana de Letras, 10,

Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p. 1-9.

SILVA, Maria Helena. **A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil.** 2004. 56f. Monografia de Especialização em Psicomotricidade, Universidade Cândido Mendes. Rio de Janeiro 2004.

VENÂNCIO, S; COSTA, E. M. B. O movimento humano e o brincar. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola.** Campinas: Autores Associados, 2005.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Tradução de José Octavio Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.