

## A PRÁTICA EDUCATIVA LÚDICA: UMA FERRAMENTA FACILITADORA NA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cristiane Cimelle da Silva Santos<sup>1</sup>  
Lucinalva Ferreira da Costa<sup>2</sup>  
Edson Martins<sup>3</sup>

### RESUMO

Este artigo tem o objetivo de analisar a prática educativa lúdica como ferramenta facilitadora a aprendizagem na educação infantil. Propõe ainda estudar as concepções de teóricos sobre a importância da ludicidade no cotidiano escolar; verificar de que maneira as brincadeiras podem ser inseridas ao planejamento escolar e a utilização desses recursos pelos educadores e investigar a integração e execução das brincadeiras às práticas metodológicas de ensino. A metodologia utilizada foi do tipo bibliográfica com uma abordagem qualitativa descritiva. Os resultados apontam que a ludicidade torna-se uma ferramenta de grande importância na construção do conhecimento, pois sabe-se que o ato de brincar é algo espontâneo da criança e por esse motivo a prática educativa lúdica surge como uma peça fundamental de mediação ao processo de ensino, no qual o seu desenvolvimento torna-se importante para a construção e interação social do aluno com o meio e fortalece as relações interpessoais. Nesse contexto, a utilização da ludicidade como metodologia de ensino por meio das práticas pedagógicas possibilita ao educador uma observação aos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando apresenta e, além de promover o estímulo a aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Prática Educativa. Ludicidade. Educação Infantil.

### ABSTRACT

This article aims to analyze the playful educational practice as tool facilitating learning in early childhood education. It also proposes studying the theoretical conceptions about the importance of playfulness in everyday school life; check how the games can be inserted to the school planning and use of those resources by educators and investigate the integration and execution of tricks to methodological teaching practices. The methodology used was the bibliographical with a descriptive qualitative approach. The results show that the playfulness becomes a tool of great importance in the construction of knowledge, knowing that the act of playing is something spontaneous child and therefore the playful educational practice emerges as a key part of mediation proceedings teaching, in which the development becomes important for building social and student interaction with the environment and

---

<sup>1</sup> Concluinte do Curso de Pedagogia

<sup>2</sup> Concluinte do Curso de Pedagogia

<sup>3</sup> Pedagogo, especialista em EAD, mestre em educação e doutor em Ciências da Religião

strengthens interpersonal relationships. In this context, the use of playfulness as a methodology of teaching through the pedagogical practice allows the teacher a note to the different levels of development which the student presents and, in addition to promoting the learning stimulus.

**KEYWORDS:** Educational Practice. Playfulness. Childhood education.

## 1 INTRODUÇÃO

No contexto do processo de desenvolvimento da criança a experiência do brincar está relacionada a diferentes tempos e espaços, sendo marcada pela continuidade dessa cultura nas gerações que surgem, pois a criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico-social, ou seja, um ambiente estruturado a partir de valores, significados e atividades construídas e partilhadas pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meios das relações que estabelece com outros sujeitos que ao longo dos tempos mudam seu modo de ser e pensar.

O brincar constitui-se em um conjunto de práticas, conhecimentos e fatos construídos e acumulados pelos sujeitos no contexto em que estão inseridos e que facilitam a aprendizagem, ensinando e repassando valores essenciais para a vida do ser humano, dando a ele uma nova concepção de mundo.

Diante desse contexto, nota-se que ao longo dos tempos a educação tem apresentado a necessidade de implantar uma nova pedagogia, já que são muitas as dificuldades que as escolas tem em realizar um trabalho de qualidade e são inúmeros os desafios que os educadores enfrentam para desempenharem suas atividades escolares e tornarem-se formadores de opiniões. A problemática que norteou o estudo foi: de que maneira a prática educativa lúdica pode atuar como ferramenta facilitadora à aprendizagem?

O presente estudo pretende mostrar a prática educativa lúdica como ferramenta facilitadora na aprendizagem da educação infantil e a importância em adquirir outras estratégias de ensino, insistindo nas mudanças metodológicas da educação infantil como uma das ações primordiais no ensino educacional.

Os objetivos no âmbito geral é analisar a prática educativa lúdica como ferramenta facilitadora a aprendizagem na educação infantil. E os específicos são: estudar as concepções de teóricos sobre a importância da ludicidade no cotidiano escolar; verificar de que maneira as brincadeiras podem ser inseridas ao

planejamento escolar e a utilização desses recursos pelos educadores e investigar a integração e execução das brincadeiras às práticas metodológicas de ensino.

Para o desenvolvimento da investigação fez-se necessário realizar uma pesquisa bibliográfica. A realização desse tipo de pesquisa justifica-se pela necessidade de mobilização de uma base teórica e dados empíricos, cujas inferências e categorizações possibilitaram resultados aproximativos das questões investigativas do presente trabalho.

Foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica para fundamentar teoricamente o desenvolvimento do trabalho, para compreender a problemática em questão, e Marconi e Lakatos (2001) afirmam que ela envolve a utilização materiais já elaborados e publicados relacionados ao tema de estudo como livros, revistas, jornais, monografias, teses, etc.

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica, segundo Gil (1999), é que permite abarcar um conjunto de informações de certo fenômeno estudado, mais do que se fosse diretamente coletada em campo.

A abordagem que norteou este estudo foi de cunho qualitativo, que para Richardson (1999), além de ser uma opção do investigador, justifica-se, sobretudo, por ser uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social. Este baseia-se em pesquisa bibliográfica por meio de livros, artigos de jornais e revista especializada de autores voltada para o tema em estudo e informações empíricas mobilizadas no próprio campo de pesquisa.

Este estudo está organizado em três seções, sendo que a primeira apresenta a introdução. A segunda seção aborda o referencial teórico sobre o tema, discorrendo sobre as concepções teóricas sobre o lúdico, passando pelo planejamento escolar e a ludicidade, bem como a articulação da ludicidade com as práticas metodológicas de ensino.

A terceira seção discorre sobre o percurso metodológico utilizado no estudo em foco. E a quarta seção versa sobre os resultados e discussão, além das considerações finais e referências bibliográficas.

## **2 CONCEPÇÕES TEÓRICAS SOBRE O LÚDICO**

O exame de textos básicos da educação escritos por filósofos revela que, desde a Antiguidade, havia quem defendesse a ideia da atividade do próprio aluno

como propulsora de seu crescimento intelectual (como Sócrates, Santo Agostinho, Montaigne) e o valor da brincadeira na aprendizagem (já destacado por Platão em *A República*). O que aparece de novo, a partir do século XVIII, é o fortalecimento dessas ideias, que se contrapunham ao que então era pensado ser o processo escolar básico (OLIVEIRA, 2011).

Trata-se de um tema complexo, logo, é necessário a elaboração de diversas áreas do conhecimento, a fim de se estruturar estudos de cada um dos componentes desse processo que faça a união entre a teoria prática. Neste sentido, apresentam-se as contribuições teóricas que influenciaram o processo e ensino e aprendizagem por meio da ludicidade.

Educar crianças menores de 6 anos de diferentes condições sociais já era uma questão tratada por Comênio (1592-1670), educador e bispo protestante checo. Em seu livro *A escola da infância*, publicado em 1628, afirmava que o nível inicial de ensino era o "colo da mãe" e deveria ocorrer dentro dos lares. Em 1637 elaborou um plano de escola maternal em que recomendava o uso de materiais audiovisuais, como livros de imagens, para educar crianças pequenas.

Segundo Oliveira (2011, p. 37), Comênio afirmava que:

o cultivo dos sentidos e da imaginação precedia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizadas e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais e boa racionalização do tempo e do espaço escolar, como garantia da boa "arte de ensinar", e da ideia de que fosse dada à criança a oportunidade de aprender coisas dentro de um campo abrangente de conhecimentos.

Por meio de materiais pedagógicos como quadros, modelos e atividades diferentes, como passeios, deveriam ser realizadas com as crianças de acordo com suas idades, auxiliando-as a desenvolver aprendizagens abstratas, estimular sua comunicação oral.

O filósofo genebrino Jean Jacques Rousseau (1712-1778) criou uma proposta educacional em que combatia preconceitos, autoritarismos e todas as instituições sociais que violentassem a liberdade característica da natureza. Ele se opunha à prática familiar vigente de delegar a educação dos filhos aos preceptores, para que estes os tratassem com severidade, e destacava o papel da mãe como educadora natural da criança (ROUSSEAU, 1995)

Revolucionou a educação de seu tempo ao afirmar que a infância não era apenas uma via de acesso, um período de preparação para a vida adulta, mas tinha valor em si mesma. Caberia ao professor afastar tudo o que pudesse impedir a criança de viver plenamente sua condição. Em vez do disciplinamento exterior, propunha que a educação seguisse a liberdade e o ritmo da natureza, contrariando os dogmas religiosos da época, que preconizavam o controle dos infantes pelos adultos (NISBET, 1992).

Para Oliveira (2011), Rousseau defendia uma educação não orientada pelos adultos, mas que fosse resultado do livre exercício das capacidades infantis e enfatizasse não o que a criança tem permissão para saber, mas o que é capaz de saber.

Pestalozzi (1746-1827), também reagiu contra o intelectualismo excessivo da educação tradicional. Considerava que a força vital da educação estaria na bondade e no amor, tal como na família, e sustentava que a educação deveria cuidar do desenvolvimento afetivo das crianças desde o nascimento. Educar deveria ocorrer em um ambiente o mais natural possível, em um clima de disciplina estrita, mas amorosa, e pôr em ação o que a criança já possui dentro de si, contribuindo para o desenvolvimento do caráter infantil. Destacou ainda o valor educativo do trabalho manual e a importância de a criança desenvolver destreza prática (TEIXEIRA, 1995).

Segundo Incontri (1997), a adaptação de métodos de ensino ao nível de desenvolvimento dos alunos pode ser por intermédio de atividades de música, arte, soletração, geografia e aritmética, além de muitas outras de linguagem oral e de contato com a natureza. Levou adiante a ideia de prontidão, já presente em Rousseau, e de organização graduada do conhecimento, do mais simples ao mais complexo, que já aparecia em Comênio. Sua pedagogia enfatizava ainda a necessidade de a escola treinar a vontade e desenvolver as atitudes morais dos alunos.

Froebel (1782-1852), criou em 1837 um *kindergarten* denominado de "jardim de infância", onde crianças e adolescentes, nos quais são pequenas sementes que, adubadas e expostas a condições favoráveis em seu meio ambiente, desabrochariam sua divindade interior em um clima de amor, simpatia e encorajamento, estariam livres para aprender sobre si mesmos e sobre o mundo.

Este era concebido como um todo em que cada pessoa seria ao mesmo tempo uma unidade e uma parte dele (TEIXEIRA,1995).

Os jardins de infância divergiam tanto das casas assistenciais existentes na época, por incluírem uma dimensão pedagógica, quanto da escola, que demonstrava ter, segundo o autor, constante preocupação com a moldagem das crianças, praticada de uma perspectiva exterior (INCONTRI, 1997).

Elaborou canções e jogos para educar sensações e emoções, enfatizou o valor educativo da atividade manual, confeccionou brinquedos para a aprendizagem da aritmética e da geometria, além de propor que as atividades educativas incluíssem conversas e poesias e o cultivo da horta pelas crianças. O manuseio de objetos e a participação em atividades diversas de livre expressão por meio da música, de gestos, de construções com papel, argila e blocos ou da linguagem possibilitariam que o mundo interno da criança se exteriorizasse, a fim de que ela pudesse, então, ver-se objetivamente e modificar-se, observar-se, descobrir-se e encontrar soluções (INCONTRI, 1997).

Já as ocupações consistiam em materiais que se modificavam com o uso, tais como: argila, areia e papel, usados em atividades de modelagem, recorte, dobradura, alinhavo em cartões com diferentes figuras desenhadas, enfiar contas em colar e outras que buscariam estimular a iniciativa da criança no desenvolvimento de atividades formativas pessoais. Canções completariam essa lista de materiais e atividades. As prendas e as ocupações se articulariam pela mediação da educadora na formação da livre expressão infantil, ou seja, daquilo que o autor, dentro de seu quadro ideológico, chamou de atividades maternas (TEIXEIRA, 1995).

Maria Montessori (1879-1952) incluiu-se também na lista dos principais construtores de propostas sistematizadas para a Educação Infantil no século XX. Tendo sido encarregada da seção de crianças com deficiência mental, produziu uma metodologia de ensino com base no uso de materiais apropriados como recursos educacionais. Em 1907, foi convidada a organizar uma sala para educação de crianças sem deficiências dentro de uma habitação coletiva destinada a famílias dos setores populares, experiência que denominou "Casa das Crianças" (MONTESSORI, S/D).

Sua proposta desviava a atenção do comportamento de brincar para o material estruturador da atividade própria da criança: o brinquedo. Criou instrumentos especialmente elaborados para a educação motora ligados

sobretudo, à tarefa de cuidado pessoal e para a educação dos sentidos e da inteligência, como por exemplo, letras móveis, letras recortadas em cartões-lixo para aprendizado de leitura, contadores, como o ábaco, para aprendizado de operações com números. Foi ainda quem valorizou a diminuição do tamanho do mobiliário usado pelas crianças nas pré-escolas e a exigência de diminuir os objetos domésticos cotidianos a serem utilizados para brincar na casinha de boneca (MONTESSORI, S/D).

Celestin Freinet foi um dos educadores que renovaram as práticas pedagógicas de seu tempo. Para ele, a educação que a escola dava às crianças deveria extrapolar os limites da sala de aula e integrar-se às experiências por elas vividas em seu meio social. Deveria favorecer ao máximo a autoexpressão e sua participação em atividades cooperativas, a qual lhes proporcionaria a oportunidade de envolver-se no trabalho partilhado e em atividades de decisão coletiva, básicos para o desenvolvimento (FREINET, 1975).

A seu ver, as atividades manuais e intelectuais permitem a formação de uma disciplina pessoal e a criação do trabalho-jogo, que associa atividade e prazer e é por ele encarado como eixo central de uma escola popular.

Para Nicolau (1998), a pedagogia de Freinet organiza-se ao redor de uma série de técnicas ou atividades, entre elas as aulas-passeio, o desenho livre, o texto livre, o jornal escolar, a correspondência interescolar, o livro da vida. Inclui ainda oficinas de trabalhos manuais e intelectuais, o ensino por contratos de trabalho, a organização de cooperativas na escola.

Diante do contexto, esses estudiosos contribuíram com suas teorias em relação à infância e a ludicidade, abriram caminhos para maior flexibilização e inovação dos modelos de educação infantil nas escolas, constituíram assim, um campo mercadológico por meio de: brinquedos, roupas, discos, espetáculos, espaços públicos, isto é, uma nova pedagogia, que fizesse com que educadores questionassem suas práticas, para buscarem formação escolar básica e/ou especializada (INCONTRI, 1997).

Dessa forma, a criança brinca porque é “indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções”.

A brincadeira é, então uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos. O jogo, devido a abrangência de significados, é uma forma de expressão da linguagem afetiva e refere-se àquele cuja estrutura é o símbolo. Piaget (1998), caracteriza o brincar como uma atividade que reflete os estados internos do sujeito diante de uma realidade vivida ou imaginada (NICOLAU, 1998).

Piaget (1998), considera o brincar a linguagem típica da criança por ser mais expressiva que a linguagem verbal. Esta razão levou-o a atribuir ao jogo um papel de complemento imprescindível à análise da criança. O jogo representa, ainda, o equivalente ao lúdico da fantasia, além do que, atualiza suas imaginações inconscientes, sexuais e agressivas, seus desejos e suas experiências vividas.

Os estudos de Piaget (1998), oferecem contribuições principalmente ao analisar o simbolismo secundário do jogo, compreendido como “o simbolismo menos consciente que o das ficções comuns” (p.217). O jogo de ficção corresponde à manifestação mais importante na criança, que é o pensamento simbólico consciente.

Em relação à aprendizagem, a ludicidade oferece indícios relevantes a respeito dos aspectos emocionais envolvidos no processo de conhecer e de aprender. No que Macedo, Petty e Passos (2005, p. 121), enfatizam que:

Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos regras e de construção são essencialmente férteis o sentido de criarem um contexto de observação e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos.

Muitos trabalhos com jogos de regras foram inspirados no construtivismo de Piaget, para compreender a estrutura cognitiva das crianças, bem como favorecer os processos construtivos do pensamento e a aprendizagem de forma geral.

Dessa forma, por meio da ludicidade, segundo Piaget (1998), a criança organiza e pratica regras, elabora estratégias e cria procedimentos a fim de vencer as situações-problemas referentes aos aspectos afetivo-sociais e morais, pelo fato de exigir relações de reciprocidade, cooperação e respeito mútuo.

Para Vygotsky (2001), é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, seu comportamento diário; afirma que apesar do brinquedo não ser aspecto dominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.



Neste sentido, é importante que se saiba o quanto é relevante a utilização das brincadeiras infantis, pois a criança sente-se motivada e o educador inova sua prática, consegue êxito no processo ensino aprendizagem e posteriormente, leva a criança a pensar e interagir de forma mais dinâmica com seu meio.

Deve-se compreender o brincar como ação fundamental para o desenvolvimento da pessoa e dos grupos sociais, em diferentes épocas e espaços. Pois, o brincar é natural, quando se brinca, fica-se altamente concentrado.

Para Vigotsky (2001), há a necessidade de se usar a ludicidade com mais intensidade, pois a brincadeira é universal e é própria da saúde. O brincar facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais.

Contudo, ao planejar atividades lúdicas é importante que o educador tenha em mente que quando brinca a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de desenvolver competências, estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção que são essenciais ao bom desempenho da criança na escola e na vida.

## 2.2 O PLANEJAMENTO ESCOLAR PARA TRABALHAR A LUDICIDADE

O brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos. Segundo Moyles (2002, p.11), “quando uma pessoa adquire um novo equipamento, tal como uma máquina de lavar, a maioria dos adultos vai dispensar a formalidade de ler o manual de ponta a ponta e preferir “brincar” com os controles e funções”.

Para Holtz (1998, p.12), a aprendizagem para as crianças pequenas é inevitável, pois

o brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. Porque muitas crianças chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária.

Ocorre muitas vezes que os adultos não reconhecem a importância do brincar na infância como forma de externar a imaginação, desempenhar papéis e

colocar no lugar do outro. Com isso, lidam com personagens e uma variedade de contextos, levando-os a entender o eu real (HOLTZ, 1998)

O brincar no contexto educacional propicia meios de aprendizagens, bem como permite que os adultos sejam perceptivos e aprendam com as crianças e suas necessidades. O que vai servir de termômetro no desenvolvimento da aprendizagem e os professores possam replanejar e promover novas aprendizagens seja no domínio cognitivo e afetivo por meio de práticas que promovam aprendizagem eficaz (MOYLES, 2002).

Para Piers e Landau (1990, p. 43), “o brincar desenvolve a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocionais, sentimentos de alegria e prazer: o hábito de ser feliz!” Proporciona alegre e divertimento á medida que cria uma atitude alegre em relação à vida e a aprendizagem.

A ludicidade como forma de aprendizagem é um estímulo para o educando, pois sabe-se que por meio da mesma consegue-se estimular várias áreas do desenvolvimento infantil, como: cognitiva, motora e afetiva, desperta também as potencialidades através do meio em que a criança se encontra e dos conteúdos a serem passados, de formas eficientes que causem estímulos para o aprendizado (PIERS & LANDAU)

Compreende-se que o lúdico está intimamente ligado ao ser humano desde o início da história. Para Lima (1998, p. 69), o desenvolvimento da criança depende estritamente da atividade, pois a criança, sempre que não está dormindo, brinca exaustivamente, é neste momento que os jogos, o faz de conta, brincadeiras e os brinquedos começam a apresentar-se, e será através deles que a criança desenvolverá boa parte de suas habilidades motoras e cognitivas.

Ressalta Oliveira (2011, p.15) que o lúdico “manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos, já que, muitas vezes, ela não sabe, ou não pode, falar a respeito deles”. Com ênfase nesse aspecto, pode-se dizer que a criança ao brincar expressa seus sentimentos e seus conflitos em relação ao mundo na qual esta inserida.

Portanto, não existe aprendizagem sem a interação com o outro, ou seja, é preciso promover o convívio humano, para que por meio da relação da criança com o ambiente em que vive, a mesma adquira experiências em seu processo de

desenvolvimento no sentido de favorecer as áreas afetiva, emocional, intelectual e social.

Nesse aspecto, pode-se perceber que através do lúdico a criança cria fantasia por meio do faz de conta situações de seu cotidiano, reelaborando e interpretando o mundo à sua volta, fator primordial para o desenvolvimento infantil. Por isso, é muito importante conhecer o processo de desenvolvimento da criança a partir da contribuição de alguns autores da área (OLIVEIRA, 2011).

Mediante o contexto, sabe-se que a escola tem currículos e métodos a serem cumpridos que seja imposto no trabalho a ser realizado, mas que seja autônoma no que concerne ao aprendizado da criança em suas respectivas faixa etária.

O professor é o maior responsável na transmissão de conhecimentos em relação ao conhecimento empírico, quando se faz de forma objetiva e construtiva de histórias do ser humano, a educação é principalmente um poder para que se definam os seus anseios de liberdade de escolha para chegar a um ideal com regras e respeito na sociedade vigente. A escola é um ambiente propício para a formação das ações do caráter intelectual, físico, social, emocional do indivíduo (OLIVEIRA, 2011).

Para Andrade (2012), o educador quando se encontra com dificuldades em relação a materiais pedagógicos, pode então, trabalhar a realidade ou até mesmo o pátio da escola, pois, o professor deve usar a sua imaginação assim como a criança usa a sua para construir o real.

Contudo, aos planejar atividades lúdicas é importante que o educador tenha em mente que quando brinca a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de desenvolver competências, estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção que são essenciais ao bom desempenho da criança na escola e na vida.

### 2.3 ARTICULAÇÃO DO LÚDICO ÀS PRÁTICAS METODOLÓGICAS DE ENSINO

O brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos. Segundo Moyles (2002, p.11), “quando uma pessoa adquire um novo

equipamento, tal como uma máquina de lavar, a maioria dos adultos vai dispensar a formalidade de ler o manual de ponta a ponta e preferir "brincar" com os controles e funções".

Por meio deste meio, os indivíduos chegam a um acordo com relação as inovações e se familiarizam com objetos e materiais: nas descrições do brincar infantil isso é frequentemente classificado como um brincar "funcional". Esta experiência "prática" de uma situação real com um propósito real para o suposto "brincador" normalmente é seguida pela imediata aprendizagem das facetas da nova máquina, reforçada subsequentemente por uma consulta ao manual e consolidada pela prática.

Para Holtz (1998, p.12), a aprendizagem para as crianças pequenas é inevitável

pois, o brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. Porque muitas crianças chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária.

Ocorre muitas vezes que os adultos não reconhecem a importância do brincar na infância como forma de externar a imaginação, desempenhar papéis e colocar no lugar do outro. Com isso, lidam com personagens e uma variedade de contextos, levando-os a entender o eu real (HOLTZ, 1998).

O brincar no contexto educacional propicia meios de aprendizagens, bem como permite que os adultos sejam perceptivos e aprendam com as crianças e suas necessidades. O que vai servir de termômetro no desenvolvimento da aprendizagem e os professores possam replanejar e promover novas aprendizagens seja no domínio cognitivo e afetivo.

Não existe, portanto, aprendizagem sem a interação com o outro, ou seja, é preciso promover o convívio humano, para que por meio da relação da criança com o ambiente em que vive, a mesma adquira experiências em seu processo de desenvolvimento no sentido de favorecer as áreas afetiva, emocional, intelectual e social (MOYLES, 2002).

Mediante o contexto já descrito, o brincar é um ato espontâneo que a criança pratica naturalmente sozinha ou em grupo. Esse processo de aprendizagem mútua

entre a criança, o brinquedo e brincadeiras, é uma fase de extrema importância na vida dela, pois influencia na formação intelectual, emocional e psicomotora.

De acordo com Rizzi e Haydt (2000, p. 15), “brincando e jogando, a criança reproduz suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses.” Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

Com base nos autores supracitados, a zona de desenvolvimento potencial refere-se aquelas funções que estão em processo de formação, ou seja, estágios de maturação. Por isso é justamente nesta zona de desenvolvimento proximal que a aprendizagem deve ocorrer, objetivando atingir o nível de desenvolvimento potencial da criança. Pois, a zona de desenvolvimento potencial e o que se aprende hoje, terá base no desenvolvimento da aprendizagem amanhã.

Nesse aspecto, pode-se perceber que através do lúdico a criança cria fantasia por meio do faz de conta situações de seu cotidiano, reelaborando e interpretando o mundo à sua volta, fator primordial para o desenvolvimento infantil. Por isso, é muito importante conhecer o processo de desenvolvimento da criança a partir da contribuição de alguns autores da área.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente estudo é de suma importância para a formação profissional e para o aprofundamento dos conhecimentos do tema a prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na educação infantil, para possibilitar ao professor e a escola propostas de metodologias diversificadas por meio dos jogos didáticos e brincadeiras, pois percebeu-se a necessidade de se trabalhar novas metodologias de ensino que desperte o interesse do aluno contribuindo para a formação do mesmo.

Sendo assim, compreende-se que as práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino-aprendizagem, proporciona a criança um rendimento maior na educação e a sua interação de forma espontânea, na qual os jogos podem transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca de qualquer assunto, utilizando-se de recursos alternativos que estejam inseridos no contexto social da criança como forma de relacionar a realidade da mesma com materiais que possibilitem uma aprendizagem significativa da relação de seu conhecimento de mundo.

Diante do contexto da aprendizagem, a ludicidade torna-se uma ferramenta de grande importância na construção do conhecimento, pois sabe-se que o ato de brincar é algo espontâneo da criança e por esse motivo a prática educativa lúdica surge como uma peça fundamental de mediação ao processo de ensino, no qual o seu desenvolvimento torna-se importante para a construção e interação social do aluno com o meio e fortalece as relações interpessoais.

Nesse contexto, o estudo apontou que a utilização da ludicidade como metodologia de ensino por meio das práticas pedagógicas que possibilita ao educador uma observação aos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando apresenta e, além de promover o estímulo a aprendizagem. Logo, o processo de desenvolvimento faz-se necessário que diferentes habilidades sejam despertadas para desenvolver ações afetivas, cognitivas e corporais, fortalecer as relações entre educadores e educandos por meios de atividades práticas, uma vez que é através das brincadeiras que as crianças desenvolvem desde o seu nascimento até a fase adulta as relações afetivas que são constituídas, pois possibilitam noções de limites e espaços que poderão ser aprimoradas de acordo com seu desenvolvimento.

Diante do exposto acima, responde-se ao questionamento feito anteriormente e compreende-se que a ludicidade como mediadora e facilitadora à aprendizagem na educação infantil através de práticas pedagógicas motivadoras e inovadoras, no qual percebe-se que há a possibilidade de desenvolver trabalhos de forma significativa e prazerosa independente do contexto escolar, porém ainda existe a falta de interesse e disponibilidade de algumas escolas e professores em buscar embasamentos teóricos e práticas sobre o assunto para melhor aplicabilidade.

## **REFERÊNCIAS**

ANDRADE, S. S. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2012.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 1998. 1,2 e 3.

FREINET, C. **As técnicas Freinet da escola moderna**. Trad. Silva Letra. 4 ed. Lisboa: Estampa, 1975.

- FROEBEL, Friedrich. **O pedagogo dos Jardins da infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- HAYDT, Regina. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**, Editora Ática, 2001.
- HOLTZ, M. L. M. **Lições de Pedagogia empresarial**. Sorocaba/São Paulo: DHL, 1998.
- INCONTRI, Dora. **Pestalozzi: educação e ética**. São Paulo: Scipione, 1997.
- LIMA, A.F.S. de O. **Pré-escola e alfabetização: uma proposta baseada em P. Freire e J. Piaget**. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- MACEDO, Lino. **Ensaio Construtivistas**. 3. Ed. São Paulo : Casa do Psicólogo, 1992.
- MACEDO, Lino. PETTY, Ana Lúcia S. e PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar**. 2 ed. Porto Alegre. Artmed, 2005.
- MARCONI, M.A. & LAKATOS, E.M. **Técnicas de Pesquisa**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2001.
- MONTESSORI, M. **A criança**. Rio de Janeiro: Nórdica, s/d.
- MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto alegre: Artmed, 2002.
- NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **A educação pré -escolar, fundamentos e didática**. São Paulo: Ática, 1998.
- NISBET, Robert. **Os filósofos sociais**. Brasília: Universidade de Brasília, 1982.
- OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagens e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1998.
- PIERS, M. W.; LANDAU, G. M. **O dom de jogar e por que as crianças não podem prosperar sem ele**. São Paulo: Cortez, 1990.
- RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo: Ática, 2001.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio ou da educação**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: vozes, 2011.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **Histórico da ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: Artes Médicas, 2001.