

O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL



RESUMO

Questionando-se qual é a influência do lúdico no desenvolvimento infantil? E como deve ser trabalhada a ludicidade na educação básica? Objetivou-se diagnosticar a importância do lúdico na educação básica. Pretendeu-se valorizar o lúdico, oportunizando crescimentos importantes para a criança e facilitando o processo ensino aprendizagem onde o educador ocupa lugar principal, pois, transformará estes momentos lúdicos em aprendizagens, onde a criança interagirá com prazer. Partiu-se da hipótese que ludicidade por meio das brincadeiras e dos jogos servem de ferramentas pedagógicas para o processo de aprendizagem das crianças. Para responder as questões utilizamos como referencial teórico autores renomados como Bemvenuti (2013), Coria-Sabine e Lucena (2009) e Rau (2011) entre outros citados nas referências onde pudemos discutir sobre o brincar na educação. Utilizamos à revisão bibliográfica em livros, teses e periódicos da internet como metodologia para contemplar o processo da aprendizagem que ocorre por meio da ludicidade nas brincadeiras e jogos na educação básica.

Palavras-chave: Educação Infantil, Lúdico, Brincadeiras, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras sempre constituíram uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recreação como de educação ao mesmo tempo, desta forma preocupamo-nos em apresentar a importância do lúdico na educação como estimulador no desenvolvimento.

Considerando a criança como um ser lúdico por natureza, muitos autores colocam que jogar é a profissão das crianças, dizem ainda que enquanto a criança se desenvolve, sua principal preocupação e envolvimento são com jogos e brincadeiras.

Acredita-se que a educação lúdica e as brincadeiras contribuem e influenciam na formação e desenvolvimento da criança, buscando seu crescimento sadio, integrando-o a uma espécie de prática democrática, enquanto investe em uma das tantas formas de construção do conhecimento.

Questiona-se então qual é a influência do lúdico no desenvolvimento infantil? Como deve ser trabalhada a ludicidade na educação básica?

Objetivou-se diagnosticar a importância do lúdico na educação básica. Pretendeu-se valorizar o lúdico, oportunizando crescimentos importantes para a criança e facilitando o processo ensino aprendizagem onde o educador ocupa lugar principal, pois, transformará estes momentos lúdicos em aprendizagens, onde a criança interagirá com prazer.

O estudo parte da hipótese de que a ludicidade por meio das brincadeiras e dos jogos servem de ferramentas pedagógicas para o processo de aprendizagem das crianças da educação básica. Percebemos que ao se estabelecer regras para os alunos, isso não é respeitado, já, quando trabalhamos regras de forma lúdica, estamos criando parâmetros múltiplos, onde o aluno aprende brincando.

O que sabemos sobre essa temática ainda é pouco, porém, utilizando como referencial teórico autores como Bemvenuti (2013), Coria-Sabine e Lucena (2009) e Rau (2011) entre outros citados nas referências podemos ter uma melhor compreensão.

Por meio de revisão bibliográfica em livros, teses e periódicos da internet contemplam-se o processo da aprendizagem que ocorre por meio da ludicidade nas brincadeiras e jogos na educação básica.

O LÚDICO E SUA INFLUÊNCIA NO PROCESSO

ALFABETIZADOR

A ludicidade é muito importante e necessária para o pleno desenvolvimento de uma criança, seu intelecto e personalidade. É importante que se ressalte que o surgimento de práticas pedagógicas criativas depende de nossa inserção no contexto escolar.

Acredita-se que utilizando atividades lúdicas e o brincar dentro da prática educacional, obtém-se um resultado melhor em termos de desenvolvimento e, com isso, propicia-se também à criança a possibilidade de manifestação dos aspectos de linguagem, psicomotores, cognitivos e sociais.

As atividades lúdicas também podem ser utilizadas no período em que a criança está em fase de adaptação e socialização ao meio escolar, em especial as que valorizam a motricidade infantil. A brincadeira a nosso ver, é a melhor forma da criança se comunicar, sendo um instrumento que ela possui para conviver com outras crianças.

O referencial curricular para a educação infantil (RCNEI) aponta que por meio da atividade lúdica, os jogos e brincadeiras favorecem a ampliação dos conhecimentos infantis, assim, o aspecto lúdico não está presente apenas nas brincadeiras, mas na forma da criança pensar e representar, estabelecendo relações com quem vive aprendendo sobre o mundo com pessoas e objetos que a cercam, indica ainda que o elemento lúdico ou atividade lúdica abranja o jogo, o brinquedo e a brincadeira, por isso, precisamos diferenciar cada um desses elementos para melhor compreensão dessas atividades (BRASIL, 1998).

A evolução da atividade lúdica está relacionada com todo o desenvolvimento da criança, que aprende com o mundo brincando de forma prazerosa e com alegria. Por meio do brincar a criança vivencia situações cotidianas, experimenta papéis e regras, incorporando as informações e transformando as situações reais da vida. "O brincar por sua vez contribui para a criança relacionar questões pessoais,

com a realidade do ambiente e da sociedade ao seu redor” (BRASIL, 1998, p. 27).

Santo Agostinho já dizia “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação” (BEMVENUTI, 2013, p. 27).

Conforme Cória-Sabini e Lucena (2009.p. 18) “sendo o pensamento da criança qualitativamente diferente do nosso, o objetivo principal da educação é compor a razão intelectual e moral como não se pode moldá-la de fora, devemos encontrar o meio e os métodos convenientes para ajudar a criança a construí-la ela mesma”.

Segundo Garcia e Marques (1990) “o aprendizado da brincadeira pela criança, propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho” (*apud* CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2009, p. 27).

Já Bemvenuti (2013, p. 63) diz que “a ludicidade e o brincar são certamente elementos considerados vitais no planejamento das atividades para a educação infantil, e discutir sobre eles não significa desmerecer sua importância, pelo contrário, é importante repensar como, por vezes, eles são utilizados também como poderes reguladores dos sujeitos infantis”.

Rau (2011) discute as implicações da ludicidade no desenvolvimento humano e na prática educativa falando sobre questões do lúdico enquanto linguagem simbólica: Com relação ao imaginário, diz ser necessário observar que, em situações de jogos infantis, a imaginação é explícita e as regras são ocultas; nos jogos do adulto, é o inverso: as regras são explícitas, e a imaginação é oculta.

De acordo com Cória-Sabini e Lucena (2009), os jogos e brincadeiras na educação infantil, têm como principais funções as de: estimular a atenção para o objetivo da atividade; estimular o prosseguimento do jogo com a atenção sustentada; permitir que o aluno tenha incansáveis repetições; aspectos que são alvos da educação formal e que se têm dificuldades de conseguir em atividades de longa duração e exclusivamente intelectuais.

Para Kishimoto as brincadeiras e os jogos sempre estiveram presentes na vida dos seres humanos, contribuindo para o seu desenvolvimento e socialização de maneira lúdica, diante desse fato, é importante entendermos os significados e controvérsias sobre os termos: lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira (*apud* RAU, 2011).

Os parâmetros curriculares destacam que a brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. [...] para brincar é preciso “apropriar-se de elementos da realidade imediata de tais formas a atribuir-lhes novas significações”. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL, 1998, p. 27).

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Bemvenuti (2013, p. 113) diz que “utilizando a curiosidade e a imaginação das crianças, pode-se, brincar, jogar, criar e com isso aprender”.

Dessa forma entendemos que por meio da ludicidade é possível fazer intervenções em diferentes áreas de ensino favorecendo a ação educativa do professor, onde promovendo situações lúdicas o professor consegue estimular a imaginação criativa da criança contribuindo para o desenvolvimento e construção do conhecimento.

Rau (2011) discute as implicações da ludicidade no desenvolvimento humano e na prática educativa falando sobre questões do lúdico enquanto linguagem simbólica: Com relação ao imaginário, diz ser necessário observar que, em situações de jogos infantis, a imaginação é explícita e as regras são ocultas; nos jogos do adulto, é o inverso: as regras são explícitas, e a imaginação é oculta.

A atividade lúdica é considerada essencial à formação da criança, o brinquedo é um estímulo físico e mental, os jogos e as brincadeiras são resultados de processos sociais, favorecem a imaginação, a curiosidade, a criatividade e a

socialização, promovem mudanças significativas no desenvolvimento psíquico e na personalidade da criança. "A ludicidade e o brincar são, certamente, elementos considerados vitais no planejamento para as atividades na educação infantil". (BEMVENUTTI, 20013, p. 61).

Conforme Cória-Sabini e Lucena (2009) para que todas as necessidades das crianças sejam supridas por intermédio do incremento das atividades lúdicas no contexto da educação infantil é necessário que o professor proponha às crianças perguntas que agucem a sua curiosidade.

Dessa forma entende-se ser importante o papel do professor como mediador nos jogos e brincadeiras, promovendo desafios, discussões e auxiliando as crianças em suas construções.

Para Santos (1997) "a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, não pode ser vista apenas como diversão" (*apud* RAU, 2011, p. 42).

Na escola, os conceitos são ensinados sempre no seu aspecto estático e não em seu aspecto dinâmico. Isso talvez se deva ao fato de que os aspectos estáticos dos conceitos podem ser indicados e memorizados, enquanto os dinâmicos só podem ser compreendidos por meio do raciocínio (CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2009, p. 40).

Conforme Pagani "toda criança brinca porque gosta". Para as que ainda não falam brincar é uma forma de expressar o que estão sentindo, suas experiências e vivências anteriores. "Brincar, para a criança, é tão vital como comer e dormir" (*apud* CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2009, p. 27).

"Através das brincadeiras as crianças aprendem a aceitar as regras da sociedade e as diferenças de pensamentos e atitudes, enfim aprendem a viver na sociedade" (CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2009, p. 40).

O jogo é, portanto, sob duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a essa seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu [...] Os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas

cheguem a assimilar as realidades intelectuais. (PIAGET, 1975, p. 160 *apud* CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2009, p. 41).

Segundo Piaget, "por meio da prática pedagógica do jogo o professor pode conhecer as expressões da personalidade do educando", porque, nessa atividade lúdica, a criança se liberta de situações difíceis; as situações e os objetos representados e as ações não são o que aparentam ser (RAU, 2011, p. 59).

O jogo é uma atividade exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatório dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUZINGA, 2010, p. 33).

Brougère (1998), diz que "o jogo tem seu espaço no seio da ritualidade carnavalesca amplamente fundada no fingimento. O jogo está no centro da constituição de uma identidade, e nesse sentido ele é um espaço de aprendizagem", apesar de sua aparência de desordem e mesmo de violência. Por não conservar um papel no seio da religião oficial, assume outro, essencial em festividades que podem ser consideradas ou como o lugar de formação de uma identidade local, ou como a sobrevivência vivaz do velho paganismo, disfarçado para o lado da religião católica. Se a festa não é jogo enquanto tal, como também a religião, ela integra um elemento lúdico (*apud* BEMVENUTI, 2013, p. 29).

Os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogos com bolas) ou intelectuais (cartas, xadrez) em que há competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentadas quer por um código transmitido de geração em geração, quer por acordos momentâneos. (PIAGET *apud* RAU, 2011, p. 75).

Podemos dizer então, que o jogo é uma atividade importante caracterizada pelo prazer e pela espontaneidade, que propicia aos jogadores um clima de entusiasmo e motivação, quem joga tem um interesse intrínseco pelos resultados das suas atividades, em consequência à concretização de seu objetivo, satisfazendo uma necessidade interna.

O jogo habita o espaço contemporâneo com brincadeiras tradicionais, competições esportivas, jogos online, jogos de linguagem, jogos lógico-

matemáticos, jogos de azar, entre tantos outros, sempre com a noção de não sério, de passatempo, ou melhor, uma ótima atividade para ocupar o tempo a fim de que o sujeito não faça outra coisa pior (BEMVENUTI, 2013, p. 30).

Rau (2011, p. 76) destaca que o jogo conforme Vygotsky “é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois, o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato”, quando novos relacionamentos são criados no jogo entre significações e interações com objetos e ações.

Analisando o jogo como um elemento da cultura, enfatiza-se que “esse talvez seja mais antigo que a própria cultura”. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos (HUIZINGA, 2005 *apud* RAU, p. 61).

“Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem” (RAU, 2011.p. 86).

Os jogos com regras em grupo permitem a realização de um papel ou uma tarefa por parte da criança para atingir um objetivo comum. Dessa forma, a criança passa a cooperar com os colegas. Tal atitude consolida as interações e promove o desenvolvimento da autonomia. A colaboração, a cooperação e a comunicação resultantes da interação da criança com o objeto, com o ambiente e com os outros são os meios efetivos e afetivos de sua aprendizagem (CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2009, p. 46).

Os jogos em sala de aula não precisam ser sofisticados, são materiais didáticos que bem trabalhados proporcionam condições favoráveis ao lúdico, às relações interpessoais e a aprendizagem do aluno.

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOTSKY, 2007, p. 126).

Dessa forma pode surgir uma proposta de educação sensorial, fundamentada na utilização de jogos e materiais didáticos para a educação natural da criança e se

diferenciar dos métodos tradicionais desenvolvidos até então, que não respeitavam as necessidades e o desenvolvimento das mesmas.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando, questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 2008, p. 37 apud RAU, 2011, p. 37).

Em suma pode-se dizer que o jogo e o brincar são para a criança possibilidades de ter um espaço onde a ação ali praticada é de seu domínio, de sua própria guia, onde ela age em função de sua própria iniciativa.

Entende-se que o pensamento é formado por relações e que o homem passa por meio de símbolos, construídos nas relações dialéticas com o mundo cultural, social e físico (RAU, 2011, p. 78).

As brincadeiras contribuem na formação de um sujeito crítico e construtivo, pois através da ludicidade a criança aprende a lidar com suas emoções, “explora e descobre diferentes formas de expressão, utiliza linguagens significativas, participa de grupos, expõe e ouve ideias e, por fim, faz tudo isso em diferentes contextos que não apenas o da esfera escolar” (RAU, 2011, p. 119).

Completando essa fala, Wajskop (2012) diz que “a criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado” (apud BEMVENUTI, 2013, p. 170).

“As atividades lúdicas possibilitam ao educando o desenvolvimento afetivo e emocional na medida em que estimulam as interações de seu corpo com os objetos de seu meio e com as pessoas com quem convive” (RAU, 2011, p. 206).

Cória-Sabini e Lucena (2009, p. 28) afirmam que “as atividades lúdicas infantis oferecem uma fonte para estudos em diferentes direções: do ponto de vista sociológico, na perspectiva psicológica, e em uma abordagem antropológica”.

Ao inserir brincadeiras tradicionais no contexto pedagógico, com características distintas de ambiente livres como as ruas, os clubes e o espaço público em geral a escola infantil participa do movimento de divulgação de brincadeiras tradicionais, mas sua intenção primeira é de auxiliar o desenvolvimento infantil por meio de jogos.

“Por meio de jogos e brincadeiras, a criança pode aprender novos conceitos, adquirir informações e até superar dificuldades de aprendizagem”, no entanto as fases da criança devem ser respeitadas pelo adulto, pois à vontade e a autonomia tem que ser conquistada somente pela criança, a interferência do adulto faz a criança tornar um ser artificial e sem vontades próprias (FRIEDMANN, 1996 *apud* RAU, 2011, p. 65).

A possibilidade de brincar sem que se utilize um brinquedo material faz dos jogos orais como as cantigas de roda e ninar atividades democráticas, que podem circular-nos mais variados espaços e nas mais distintas camadas sociais. Dessa maneira, as crianças vão sendo aproximadas do mundo das palavras (BEMVENUTI, 2013, p. 79).

Brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deve criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente busca-se resultados em relação a algumas habilidades.

Após a leitura e reescrita deste trabalho observamos, segundo os autores pesquisados que as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam a criança divertimento. Com a utilização delas a criança tem a oportunidade de experimentar jogos, brincadeiras, aprender a lidar com regras, criar momentos descontraídos para o aprendizado e também de diversão.

As situações de jogo promovem, também, oportunidades para a criança se descentrar, coordenar pontos de vista e compreender o sentido e o porquê das regras. No jogo, as ações das crianças devem ser cooperativas (CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2009, p. 84).

Considera-se como Bemvenuti (2013), Coria-Sabini e Lucena (2009) e Rau (2011) que a ludicidade é necessária ao pleno desenvolvimento do organismo de

uma criança, pois, têm papel especial e significativo na interação de seu intelecto e personalidade.

O lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Dessa maneira podemos dizer afirmativamente que as atividades lúdicas promovem interesses, satisfação e prazer, além da construção do conhecimento.

Podemos então dizer que a brincadeira é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, constituindo assim importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Acrescenta-se que o lúdico é uma dimensão significativa a ser explorada pelos profissionais que atuam na educação básica. Kischimoto (2012, p.36) reforça que "as experiências lúdicas da meninice serão lembradas por toda a vida, pelo prazer e pela alegria que proporcionaram ao corpo e ao espírito".

Em suma é Freire (1997) citado por Bemvenuti (2013, p. 179) quem diz que "a atividade lúdica assegura o espaço para tal exercício, que as atividades sérias não permitem".

DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

O desenvolvimento do artigo fez com que acreditemos que a educação lúdica e as brincadeiras contribuem e influenciam na formação e desenvolvimento da criança, buscando seu crescimento sadio, integrando-o a uma espécie de prática democrática, enquanto investe em uma das tantas formas de construção do conhecimento.

Percebe-se também que, no meio escolar, há uma restrição do lúdico, ou seja, falta de conhecimento e compreensão de seu real sentido, aonde nesta perspectiva, conduzir a criança à busca e domínio de um conhecimento mais abstrato, misturando uma parcela de esforço a uma dose de brincadeira, tornaria o trabalho e o aprendizado um jogo bem-sucedido.

Pode-se então concluir que consideravelmente os jogos e brincadeiras são atividades que permitem o desenvolvimento integral do aluno, contribuindo construtivamente para o processo de aprendizagem. Além do que brincar é a principal atividade na vida da criança; por meio da qual ela aprende as habilidades para sobreviver e descobrir o mundo.

Em suma observou-se que o brinquedo não possui somente função lúdica, mas proporciona diversão, prazer, e até mesmo desprazer, além de ter função educativa, pois o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, conhecimentos e compreensão do mundo.

A maneira como se aborda a ludicidade em sala de aula, proporciona um estímulo maior e mais adequado, para o desenvolvimento motor infantil. Percebeu-se, portanto, a necessidade de se buscar e ou criar novas situações envolvendo o lúdico para que as crianças tenham uma experiência de aprendizagem mais positiva por meio das brincadeiras e jogos.

Os resultados observados foram discutidos e analisados gerando uma autoavaliação diagnóstica sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança, uma vez que de algum modo todas as crianças aprendem brincando.

Conclui-se que a ludicidade por meio dos jogos e das brincadeiras são necessárias ao pleno desenvolvimento do organismo de uma criança, têm um papel especial e significativo na interação, seu intelecto e personalidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo aqui realizado aponta à importância que as atividades lúdicas e as brincadeiras possuem para o pleno desenvolvimento do organismo de uma criança, possuindo papel especial e significativo na interação, intelecto e personalidade, além disso, por meio da sua vivência e de cada etapa de seu

desenvolvimento e suas experiências, a criança será fortalecida e se tornará um adulto equilibrado.

Os autores citados deixam explícito a importância da atividade lúdica na educação básica, no entanto reforçam que a ludicidade necessita de constantes reflexões e pesquisas, sendo um meio valioso para promover e sustentar a aprendizagem dentro de uma estrutura curricular.

O professor por sua vez é um mediador nas situações de ensino e aprendizagem devendo refletir sobre qual a importância de se trabalhar com atividades lúdicas, e compreendendo o que os jogos, brinquedos e brincadeiras podem proporcionar as crianças.

Além disso, deve buscar novas maneiras de ensinar por meio do lúdico, organizando os espaços e materiais para facilitar a aprendizagem e também fazer parcerias com as famílias, para que vejam o brincar com seriedade.

Assim podemos dizer que a ludicidade é um método eficaz na linha pedagógica, pois permite a criança expor o que realmente sabe a cerca da temática, sem qualquer tipo de intervenção e de maneira completamente livre, e que o brinquedo não possui somente função lúdica, mas proporciona diversão, prazer, e até mesmo desprazer, além de ter função educativa, pois ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, conhecimentos e compreensão do mundo.

Conclui-se que o lúdico no sentido verdadeiro da educação, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma.

Assim poderemos perceber que o lúdico apresenta uma concepção teórica profunda e uma concepção prática, atuante e concreta. Pode-se dizer então que brincando a criança experimenta novas situações, compreendendo e assimilando mais facilmente o mundo a sua volta.

Por fim podemos dizer que a aprendizagem proporcionada pelo lúdico não acontece somente nos momentos em que este está aliado a atividades educacionais, no momento em que a criança brinca de forma livre e natural,

sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto também existem inúmeras aprendizagens proporcionadas pelas brincadeiras.

REFERÊNCIAS

BEMVENUTI, A. et al. **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: Intersaberes, 2013. (Série Pedagogia contemporânea).

BRASIL. RCNEI. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. v. 1, 2, 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. PCN. Parâmetros Curriculares Nacionais: **Educação Infantil**-Referencial Final. v. 1; Brasília, 1998.

CÓRIA-SABINI, M. A. e LUCENA, R. F. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**. Campinas, SP – Papyrus, 2009.

GOMES, C. L. **Verbetes Lúdico**. In: GOMES, C. L. (Org.). Dicionário Crítico do Lazer. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004. p.141-146.

HUIZINGA J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISCHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantil**: o jogo, a criança e a educação. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RAU, M. C T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 2. ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 2007.

SALES, Gutemberg Martins de. **O Brincar no Desenvolvimento do Processo de Alfabetização na Educação Infantil**. Revista Científica Multidisciplinar

Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 07, Vol. 06, pp. 5-17, Julho de 2018.
ISSN:2448-0959

[\[1\]](#) Licenciado em Matemática pela Universidade Guarulhos, Pós-Graduado em Pedagogia com administração e supervisão escolar, Pós-Graduado em Matemática, Pós-Graduado em Docência do ensino Superior pela Universidade Iguazu (UNIG). Experiência profissional na Rede Pública e Privada de Ensino nas disciplinas de Matemática e Física – Atuou como Coordenador Pedagógico, Diretor e Vice-Diretor de Escola.