

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL E NA EDUCAÇÃO ESCOLAR

 DOI: 10.5281/zenodo.8233670

Erica Pinheiro Pinheiro

Licenciada em Pedagogia - UFPA

*Pós-graduada em Psicopedagogia com ênfase em Educação Especial e Inclusiva -
FAM*

João Batista Sagica de Farias

Licenciado em Ciências Naturais – Biologia – UEPA

Pós-graduado em Gestão Ambiental e Sustentabilidade – FFOCUS

Pós-graduado em Ensino de Ciências

RESUMO

O lúdico como elemento inerente a criança, constitui-se como uma ferramenta de grande importância no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais da vida escolar do sujeito. Assim, com base nesse entendimento, o presente trabalho traz como objetivo principal: apresentar, com base na bibliografia existente, a importância do lúdico para o desenvolvimento do indivíduo na infância, com vistas a contribuir para um melhor entendimento acerca do tema pelos educadores. Para tanto, foi feito uso de pesquisa bibliográfica para levantamento das informações que compõem este artigo, através de visita a obra de autores reconhecidos na área como: Huizinga (2000), Kishimoto (2011), Vygotsky (2010) e outros. Em que foi possível destacar o lúdico como elemento essencial ao desenvolvimento da criança, sendo imprescindível o conhecimento sobre o assunto para educadores, visando conceber o brincar e todas as demais atividades regidas pelo lúdico como ferramentas que possibilitem à criança se desenvolver de maneira satisfatória.

Palavras-chave: Infância; Lúdico; Ensino e Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, proporcionam à criança habilidades para vivenciar, criar e recriar cenas do seu cotidiano, que irão dar alternativas e possibilidades para que venham a entender o mundo a sua volta de

forma prazerosa e divertida. Assim, é de suma importância que os aspectos lúdicos sejam utilizados como facilitadores no processo educativo escolar, visando potencializar o desenvolvimento do indivíduo.

Vigotsky (2010) ressalta que o lúdico no processo de ensino e aprendizagem é elemento fundamental, pois além de fazer parte da essência da infância, possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. O que aparentemente ela faz para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico.

Para Huizinga (2000) os animais muito antes do surgimento do *homo sapiens*, já exultavam todo um ritual para brincar, adotando para isso, as noções de regra, convite, respeito, e divertimento, mesmo que irracionalmente. Dessa forma, pode-se afirmar que a ludicidade não é uma invenção humana, apesar do homem ter dado importantes significados ao ato de brincar e jogar.

Nesse sentido, de acordo com Silva (2011), a partir dos avanços alcançados nas investigações sobre desenvolvimento infantil, o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano:

De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório (SILVA, 2011, p.16).

Em vista disso, é preciso conscientizar os envolvidos no processo educativo da criança (pais, educadores e a sociedade em geral) sobre o valor da ludicidade na infância, sobretudo nos espaços escolares, já que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa, indo além do somente fazer, mas constituindo-se em uma forma de aprender e construir valores, tendo em vista que o brincar na infância leva a criança a estabelecer regras constituídas por si só e em grupo, contribuindo para a integração na sociedade (VITURI, 2014).

Dessa forma, por entender a importância do lúdico no processo de desenvolvimento do sujeito, e a conseqüente necessidade de sua utilização de forma adequada – o que só é possível com o conhecimento necessário sobre o tema –, é que surgiu a inquietação para o desenvolvimento do presente trabalho, tendo como objetivo principal: apresentar as principais contribuições do lúdico para o

desenvolvimento da criança, com vistas a proporcionar aos educadores (pais e professores) melhor entendimento sobre o lúdico como ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento, ao apresentar a concepção de ludicidade e sua contribuição ao desenvolvimento cognitivo, físico e emocional.

Para levantamento dos conhecimentos necessários para os escritos que compõem este trabalho, foi realizada, de forma sistematizada, pesquisas bibliográficas e consultas a fontes científicas, tendo por base em autores como: Huizinga (2000); Santos (2009); Santos (2010); Brainer (2012); Kishimoto (2002), Vigotsky (2010) e outros pesquisadores com obras reconhecidas na área, visando abordar de forma clara, quais as principais contribuições do lúdico na formação do indivíduo.

CONCEPÇÕES DE LUDICIDADE

Para entender a ludicidade e sua manifestação na educação e na vida do sujeito, se faz necessário compreender o significado da palavra desde sua origem (MASSA, 2015). No sentido etimológico, à primeira vista, encontramos uma semelhança de sentido entre os termos lúdico, jogo e brincadeira. Cada um dos termos é usado e compreendido de uma maneira irrestrita, que faz lembrar divertimentos e ações relacionadas ao mundo infantil. Mesmo no dicionário Houaiss de Língua Portuguesa ocorre certa abrangência que generaliza e relaciona os termos (ALMEIDA, 2007, MASSA, 2015).

Ao analisarmos apenas o termo ludicidade, veremos que sua origem está no latim clássico e deriva da palavra *ludus*, que significava brincar (SANTOS, 2010; BROLESI; STEINLE; SILVA, 2015). Para os romanos, os termos: lúdico e jogo (*ludus* e *iocus*) eram sinônimos e, em sua evolução semântica, mantiveram o sentido de jogo como divertimento, mas incorporaram conotações diferenciadas e emprestaram ao termo lúdico aceção mais abrangente do que a palavra jogo (ALMEIDA, 2007).

Nesse sentido, no lúdico estão incluídos os jogos, brinquedos, brincadeiras e etc. por isso, ao tratar-se de atividades escolares o lúdico pode se referir, dentre outros, aos jogos pedagógicos; dinâmicas de grupo; recorte e colagem; dramatizações; exercícios físicos; cantigas de roda; atividades rítmicas e atividades nos computadores (SANTOS, 2010; BROLESI; STEINLE; SILVA, 2015).

Com já ressaltado, a palavra ludicidade, não ficou presa ao seu sentido original, pois se assim fosse, estaria englobando apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo. No entanto, esse conceito evoluiu e deixou de ser considerado apenas sinônimo de jogo, brincadeira, passando a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, e assim, passou a se caracterizado como toda atividade funcional, espontânea e satisfatória (SANTOS, 2009; FREITAS; SALVI, 2007, HUTIM, 2010).

Autores como Almeida (2007), sugerem que para que uma atividade seja considerada lúdica precisar ser:

- a) **Desinteressada:** a ação encontra a finalidade em si mesma (o que não quer dizer que não estejam interessadas em participar e/ou vencer);
- b) **Espontânea:** oposta às obrigações e responsabilidades, ou seja, o jogo é uma assimilação do eu, por oposição ao pensamento "sério" que equilibra o processo assimilador com a acomodação aos outros e as coisas;
- c) **Prazerosa:** agradável, e esse prazer corresponde à expressão afetiva dessa assimilação;
- d) **Libertadora:** há a libertação do "eu" por solução de compensação, ou seja, não há uma preocupação com o conflito;
- e) **Supermotivada:** necessidade de satisfazer uma tensão, de superar limites, com desafios e ousadias; e por fim,
- f) **Livre:** não obedece a um princípio regulador imposto pelos adultos, acontece de acordo com as convicções e cultura dos próprios participantes (ALMEIDA, 2007, p. 22).

Dessa forma, mesmo divertido ou não a ludicidade se caracteriza como uma experiência prazerosa vivenciada pelo indivíduo. Nesse contexto, trabalhar com as crianças atividades lúdicas, como por exemplo, através de brincadeiras e músicas é uma experiência única, prazerosa e satisfatória, pois além de facilitar a aprendizagem preenche o desejo dos pequenos de aprender e de brincar simultaneamente (HUTIM, 2010).

Apesar do lúdico ser mais do que somente jogos, brinquedos e brincadeiras, é inegável que sua concretude nos espaços escolares, dar-se-á, sobretudo, por meio destes. Doravante, nos ateremos às distinções, pertinentes ao uso e significado dos mesmos.

Conforme Kishimoto (1997), o brinquedo entendido como objeto, suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança seu nível de determinação e indeterminação quanto ao uso, isto é, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização. Uma boneca permite a criança desde a manipulação até

brincadeiras como mamãe e filhinha. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções do que existe na natureza e construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos que possa manipulá-los. Duplicando diversos tipos de realidades, o brinquedo as metamorfoseia e fotografia, não reproduzindo apenas os objetos, mas uma totalidade social (KISHIMOTO, 1997, p. 23).

Sabe-se que no geral a função do brinquedo é a brincadeira. Então, o brinquedo tem como princípio estimular a brincadeira e convidar a criança para esta atividade. A brincadeira é defendida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma.

Nos relatos sobre a brincadeira infantil Vygotsky (2010) afirma que esta é uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para sua realidade. O autor afirma também que a brincadeira mesmo sendo livre e não estruturada, possui regras. Nesse sentido, todo tipo de brincadeira está embutido de regras, até mesmo o faz-de-conta possui regras que conduzem o comportamento das crianças. Ele afirma ainda que o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato.

Com o passar do tempo à brincadeira passa a ser valorizada e conquista espaço dentro do desenvolvimento da criança. Essa passa a ser entendida, como algo muito além de meras "brincadeiras", mas sim como situações que ganham significados na vida real, pois é por meio das quais, que as crianças buscam se identificar e aprender a lidar com as situações da vida adulta. Então a brincadeira nada mais é do que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo para compreender a realidade vivenciada pela criança.

Conforme Negrine (2000), o termo jogo vem do latim *iocus* que quer dizer diversão, brincadeira. Para ele o Jogo inclui a presença de um objetivo final a ser alcançado: a vitória. Tal objetivo pressupõe o aparecimento de regras pré-estabelecidas. Assim, tais regras geralmente já chegam prontas às mãos da criança e elas têm relação íntima com as regras sociais, moras e culturais existentes. Um exemplo disso é o jogo de xadrez já que quanto maior o grau de poder da peça, maiores são as possibilidades de ações junto ao jogo.

Apesar das regras chegarem prontas às crianças, elas têm a liberdade e a flexibilidade de aceitar, modificar ou simplesmente ignorá-las. O objetivo final de uma criança perante um jogo é a vitória sobre o oponente, entretanto, mesmo que a criança não vença, o prazer usufruído durante o jogo, gera a vontade de retornar a jogar.

Para Santos (2009 p. 23) "o jogo uma atividade espontânea, voluntária na criança, através da qual ela libera suas energias, imaginação e fantasias, tornando-se puramente criativa". A autora explica que no jogo há sempre uma novidade a cada jogada, despertando o interesse e motivando a criança em seu desenrolar, possibilitando a cada novo jogo ou nova brincadeira o surgimento de um novo conhecimento.

De acordo com Almeida (2003) o jogo leva a criança à atividade, a auto expressão e a socialização. Para o autor os jogos constituem uma forma de atividade natural do ser humano, podendo ser usado na recreação e na educação ao mesmo tempo. Desse modo, o jogo não é um simples passatempo para distrair a criança, ele ajuda no seu desenvolvimento físico, cognitivo e social. Além de estimular o crescimento, as faculdades intelectuais, a iniciativa Individual e a observação. Logo, é por meio do jogo que a criança pode testar hipóteses e explorar toda a sua criatividade, isso porque o jogo estimula na criança o raciocínio a atenção e a concentração.

Gianino (2001) afirma que Edouard Claparède (1873-1940) deixou claro que o jogo é uma das principais necessidades da criança. Por isso, serviria como um melo para despertar o seu Interesse pelo conhecimento escolar. Nessa perspectiva sela qual for a atividade que se queira realizar na sala de aula deve-se encontrar um melo de apresentá-la como um jogo, partindo da necessidade da criança de brincar. Conforme a criança cresce a ideia de jogo vai sendo substituída pela de trabalho, seu complemento natural.

Pelas concepções apresentadas podemos afirmar que a ludicidade pode ser caracterizada como qualquer atividade que propicie prazer ao executá-la. Então a atividade lúdica além de ser prazerosa possibilita o desenvolvimento Infantil. Desse modo a ludicidade pode se tornar um dos meios mais propícios na construção do conhecimento da criança e de suas habilidades. Para que isso ocorra o educador deverá oferecer situações desafiadoras que motivem diferentes respostas estimulando a criatividade e a redescoberta, tornando o lúdico uma parte integrante da ação educadora no contexto escolar do ensino fundamental.

CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO AO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O lúdico pode desenvolver na criança a afetividade, a criatividade, a capacidade de raciocínio, coordenação motora e o entendimento com o mundo. Através da ludicidade a criança desenvolve sua inteligência e sensibilidade, aumenta sua independência desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação e criatividade, socializa-se com outras crianças, aumenta sua necessidade de aprender, conhecer e inventar, assim constrói seus conhecimentos (VITURI, 2014; BRAINER, 2012). Logo, o lúdico é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, físico e social infantil (SANTOS. 2009). Nesse sentido, este tópico apresenta um pouco das contribuições do lúdico para a aprendizagem e desenvolvimento infantil, abordando três aspectos: cognitivo, físico e social.

Ao Aspecto Cognitivo

Brainer (2012) expõe que o conceito de lúdico foi ampliado e passou a ser reconhecido como elemento essencial do desenvolvimento humano. Por isso, vários estudiosos perceberam a importância das atividades lúdicas que passaram de um simples ato de lazer para uma contribuição na área cognitiva, que auxilia no processo de aprendizagem e na construção de referenciais de mundo..

Santos (2009) afirma que por meio da ludicidade a criança é capaz de construir e reconstruir seu conhecimento, transformando, criando e recriando na busca de novas descobertas e trocas de experiências no convívio com outras crianças. Leal (2011) expõe que a ludicidade auxilia no desenvolvimento de habilidades do pensamento como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações.

Santos (2009) deixa claro que as atividades lúdicas podem se tornar um dos meios mais propícios na construção do conhecimento da criança e de suas habilidades. Para que isso ocorra o professor deverá oferecer situações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e a redescoberta, tornando o jogo uma parte integrante da ação educadora. Nessa perspectiva, o lúdico pode ser um ótimo recurso pedagógico, sendo a ludicidade um meio de expressão fundamental para a criança.

O lúdico faz parte do cotidiano da criança desde a mais tenra idade, no entanto, a discussão sobre a relação entre o lúdico e a sala de aula deve-se a influência de diferentes abordagens teóricas. Por exemplo, esse foi objeto de reflexão de teóricos construtivistas, como Vygotsky (2010), que defendem a necessidade da participação efetiva do sujeito na construção do conhecimento evidenciando que, desde os primeiros dias de vida, as brincadeiras se constituem como situações de aprendizagem. Para ele brincar, além de prazeroso, é um grande aliado no desenvolvimento educacional imaginário e auxilia na perspicácia mais aguçada. Santos (2010, p. 20) alega que "o jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário".

De acordo com Vigotsky (2010) é relevante o papel do lúdico na vida da criança, na construção do pensamento infantil, isso porque brincando ela está construindo seu próprio pensamento. O autor explica que brincar gera espaço para pensar desenvolver o pensamento e o raciocínio, desenvolver habilidades, conhecimentos e criatividade. Segundo o autor, no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária. Isto é, é por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir uma esfera cognitiva, é promove o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Também em relação aos benefícios cognitivos, Brainer (2012) diz que o lúdico contribui para a desinibição, produzindo uma excitação intelectual altamente estimulante, desenvolve habilidades de memória, etc. Santos (2009) explica que a ludicidade contribui e influencia na formação cognitiva da criança. Já que o ato de brincar é tão espontâneo que a criança não se dá conta de que está adquirindo novos conhecimentos e habilidades possibilitando seu crescimento sadio, pois através da brincadeira a criança se entrega, dedica, interage com o meio e com outras pessoas, assim tem maior possibilidade de comunicar expressar e se tornar uma criança integralmente crítica e criativa.

Leal (2011) ressalta que Jean Piaget retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. Cordazzo e Vieira (2007) argumentam que a cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos onde a criança possa testar principalmente a relação de causa e efeito. No jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações.

O desenvolvimento cognitivo pode ser estimulado com a construção de brinquedos, como os jogos de mesa, de raciocínio (dominó, jogo da memória) e de estratégia que podem envolver qualquer área do conhecimento com, por exemplo, português e Matemática. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada. Em relação a isso Santos declara que:

A ludicidade pode ser um caminho mais prazeroso, onde a criança pode descobrir, criar e aprender, cabe aos educandos compreender o lúdico como algo significativo para a criança, em que ela pode conhecer e construir seus conhecimentos. Assim, compreende-se que é buscando maneiras de ensinar através do lúdico que se obtém uma educação de qualidade, indo ao encontro dos interesses e necessidades da criança (SANTOS, 2009, p. 18).

Em síntese, a ludicidade quando aliada a aprendizagem toma as aulas mais prazerosas e estimulantes o que faz com que os alunos se interessem ainda mais pelos assuntos. Nesse sentido, faz-se necessário que o educador utilize a ludicidade como estratégia de ensino, já que as crianças também aprendem com o lúdico. Assim, brincar torna-se indispensável para o desenvolvimento infantil. É por meio da brincadeira que a criança experimenta, descobre, aprende, inventa e adquire habilidades, além de estimular sua criatividade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção que são elementos importantes para a construção de sua aprendizagem (SANTOS, 2009).

B) Ao Aspecto Físico

Do ponto de vista físico as atividades lúdicas trazem grandes benefícios para a criança. Brainer (2012) explica que em relação ao benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento da criança, de desenvolvimento das habilidades motoras, de expressão corporal. Leal (2011) expõe que a ludicidade auxilia no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla.

A utilização do lúdico no cotidiano e contexto escolar facilita a compreensão da criança sobre o próprio corpo, sua constituição e forma (tronco, membros, cabeça), função e papel do corpo para alcance e utilização de objetos, brincadeiras e necessidades presentes no dia a dia infantil partindo da utilização de um movimento

mais básico para um movimento ou movimentos mais complexos e elaborados. Um corpo em movimento transmite sensações e percepções que enriquecem a noção corporal do aluno no espaço, distância e tempo definidos com atividades e mediação docente.

Saber usar e mover o próprio corpo agiliza outras atividades pedagógicas podendo otimizar a aprendizagem dos alunos tanto no aspecto individual quanto no aspecto coletivo relacionados no espaço escolar e familiar; ajudando-o a enxergar-se enquanto cidadão, sujeito e elemento de uma classe social, escolar e familiar.

Cordazzo e Vieira (2007) afirma que o lúdico desenvolve os aspectos físicos e sensoriais. Os jogos sensoriais, de exercício e as atividades físicas que são promovidas pelas brincadeiras auxiliam a criança a desenvolver os aspectos referentes à percepção, habilidades motoras, força e resistência e até as questões referentes a termo regulação e controle de peso.

Assim sendo, alguns exemplos de brincadeira que estimulam o desenvolvimento físico e motor podem ser: os jogos de perseguir, montar, procurar e pegar. Também a linguagem pode ser estimulada pelas brincadeiras de roda e de adivinhar, além da utilização de narrativas que embora pequenas, trabalham a articulação de ideias, tempo, espaço e contexto vivenciado.

C) Ao Aspecto Social

A ludicidade também desenvolve na criança o aspecto social. Segundo Kishimoto (2002) a vida social constitui a base do desenvolvimento infantil. Logo, cabe à escola a importante tarefa de oferecer condições para a criança exprimir, em suas atividades, a vida em comunidade. Nesse sentido, a ludicidade se torna um instrumento necessário para que a criança adquira experiências sociais em seu cotidiano.

Para Santos (1997) o lúdico é uma maneira que a criança tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que a cerca. Através das atividades lúdicas ela assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas, desenvolve o comportamento e aprimora habilidades motoras. Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítica.

O lúdico proporciona um desenvolvimento dos processos de interação social tanto na escola como na própria família, desenvolvendo as diferentes capacidades,

como a coordenação motora concentração, criatividade, autoestima e permite a criança ser livre usando e abusando da sua imaginação (LUZ et al, 2011). Nessa perspectiva, a criança que brinca e vive a sua infância, tomar-se-á um adulto mais equilibrado fisicamente e emocionalmente, com capacidade de enfrentar as diversidades do mundo adulto.

A ludicidade traz à criança a possibilidade de vivenciar experiências e situações socas, ela é uma ferramenta pedagógica para se desenvolver a socialização, já que o lúdico possibilita, com a intermediação do professor, a interação entre seus participantes. Então, a ludicidade envolve o processo de aprender mudando o comportamento infantil, isso porque valoriza a afetividade, a criatividade e autonomia da criança. Brincando elas aprendem a cooperar com os colegas, a obedecer às regras, respeitar os direitos dos outros, a assumir responsabilidade, a viver em sociedade (KISHIMOTO, 2002). De acordo com esse pensamento Santos explica que:

A escola, ao valorizar as atividades lúdicas em sala de aula, ajuda a criança a formar e estabelecer boas relações com o mundo. Através das brincadeiras e jogos a criança cria experiências vivenciadas no dia a dia que vão se tomando experiência de aprendizagem prazerosa na elaboração de seu próprio conhecimento, ajudando na construção da afetividade e da sociabilidade (SANTOS. 2009, p. 19).

Conforme Santos (2010), a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento Kishimoto (2002) salienta que brincando as crianças observam mais atentamente e deste modo fixam na memória. Nessa perspectiva, o lúdico é de grande valor educacional, já que as crianças a observar seu meio, um dos processos necessários ao seu desenvolvimento.

O lúdico induz à motivação e à diversão. Representa liberdade de expressão, renovação e criação do ser humano. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interação e de representação social, de acordo com suas necessidades, seus desejos e suas paixões (BRAINER, 2012).

Brainer (Idem) alega que como benefícios o lúdico, representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar e aprendem a interagir com as pessoas, a respeitar e a serem respeitadas. Santos (2009) corrobora com Brainer quando afirma que com a ludicidade as crianças terão capacidade de se relacionar como outras pessoas, interagindo, compartilhando com suas ideias, seus sentimentos e emoções, tornando-se prestativa e participativa em diversas atividades.

Kishimoto (2002, p. 99) expõe que "o valor educacional do lúdico torna-se obvio na medida em que elas ensinam as crianças a respeito do mundo em que vivem" Enfim, o aspecto social pode ser estimulado pelas brincadeiras de faz de conta, jogos em grupos, dramatizações, brinquedos cantados, jogos de mesa e as modalidades esportivas.

Portanto, o lúdico possibilita vários ganhos para o desenvolvimento e a aprendizagem de qualquer criança, por isso ele deve ser considerado como um importante aliado para o ensino. Logo, a ludicidade é uma ferramenta rica para o processo de ensino- aprendizagem. Assim, as brincadeiras e os jogos, ou quaisquer outras atividades que sejam prazerosas e incentive a aprendizagem infantil, podem ser considerados como recursos eficazes em sala de aula. O lúdico também permite reconhecer as dificuldades das crianças.

Brainer (2012) afirma que podem ser promovidas situações diversificadas de ensino em que de modo lúdico as crianças possam aprender a ler e escrever e ampliar suas referências culturais, aprendendo sobre a natureza e a sociedade. Dentro da perspectiva do brincar, o lúdico auxilia um maior entendimento na formação da criança e seu desenvolvimento no âmbito escolar, vale frisar que esse conhecimento deve ser utilizado e proporcionado a criança com a intenção do aprendizado e não o mero brincar por brincar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É consensual, que durante a infância, o sujeito constrói conhecimentos que influenciarão seu desenvolvimento e o influenciarão durante a vida adulta. Assim, é preciso que se pense em estratégias que potencialize as aprendizagens da criança, favorecendo seu desenvolvimento de forma satisfatória, sendo o lúdico, dentro desse entendimento, uma ferramenta essencial, uma vez que é inerente ao

sujeito, podendo favorecer o desenvolvimento da criança, nos mais diferentes aspectos, o que nos remete a importância de se conhecer esta ferramenta, principalmente por parte dos educadores, uma vez que trabalham diretamente na mediação do desenvolvimento da criança.

Assim, com a construção deste trabalho, foi possível reunir e apresentar informações sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, na busca por contribuir para em maior uso e entendimento sobre a ludicidade e sua importância, uma vez que os aspectos lúdicos utilizados corretamente, torna-se um recurso eficiente e importante no processo de ensino e aprendizagem, pois permite aos alunos um ambiente agradável, motivador, prazeroso e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.

Outra importante vantagem no uso de atividades lúdicas é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula, já que quando estão envolvidos em uma atividade lúdica sentem-se mais livres para perguntar e argumentar, enquanto que, quando estão expostos somente aos métodos tradicionais de educação, nada mais são do que consumidores de informações prontas, que em grande parte das vezes não são bem recebidas. Logo a ludicidade quando aliada a aprendizagem pode estimular os alunos a se interessarem pelas aulas, facilitando a aquisição de conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: prazer de estudar: técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ALMEIDA, P. N. **Língua Portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar**. 2007. 130 f. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/14465>>. Acesso em: 21 de mar. 2022.

BRAINER, M. et al. **Ser cuidado, brincar e aprender: direito de todas as crianças**. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula: ano 01, unidade 04. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BROLESI, M.; STEINLE, M. C. B.; SILVA, S. L. P. O. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. 1ª ed. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A, 2015.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009>. Acesso em: 13 de abril de 2022.

FREITAS, E. S. F.; SALVI, R. F. A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia. Secretaria de Educação do Paraná. 2007. Disponível em: <<http://www.diadiaeducacao.pr.gov.br/portais>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

GIANINO, L. H. F. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. 2001. 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia), Centro de Ciências Humanas e Educação, Universidade da Amazônia, Belém, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e brincadeiras: usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P. dos. (Org.) **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**. 7ª ed. São Paulo: Vozes, 1997.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LEAL, F. L. **Importância do lúdico na educação infantil**. 2011, 67 f. Trabalho de conclusão de curso (Pedagogia), Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2011.

LUZ, M. C.; OLIVEIRA, M. C. A. R.; SOUZA, G. M. R. Brincar é muito mais do que uma simples brincadeira. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 10, Curitiba, 2011. **Anais eletrônicos...** Curitiba: PUC-PR, 2011. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/121093-Brincar-e-muito-mais-que-uma-simples-brincadeira-e-aprender.html>>. Acesso em: 24 de mar. de 2022.

MASSA, M. S. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **APRENDER – Cad. de Filosofia e Psicologia da Educação**, Vitória da Conquista, v. 9, n. 15, p. 111-130, 2015. Disponível em: <<https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460>>. Acesso em: 11 de mar. de 2022.

NEGRINE, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância a terceira idade. In: **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**. 7 ed. São Paulo: Vozes, 1997.

SANTOS, S, M. P. **O lúdico na formação do educador**. 8 ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

SANTOS, D. F. **Ludicidade em sala de aula**: um caminho para o desenvolvimento da criança. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia), Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2009.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso, Departamento de Estudos do Movimento Humano, Universidade estadual de Londrina, Londrina, 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/cefe/demh/portal/pages/arquivos/TCC/2011/Alessandra_Gaspar_LEF200_2011.pdf>. Acesso em: 25 de mar. de 2022.

VITURI, L. V. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2015. 11 f. Trabalho de conclusão de curso (especialização em coordenação pedagógica). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=913699&pid=S1808-4281200700010000900033&lng=pt>. Acesso em: 19 de abril de 2022.