

DOI: <https://doi.org/10.36470/famen.2024.r5a18>

Recebido em: 14/06/2024

Aceito em: 02/09/2024

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

THE IMPORTANCE OF PLAY IN THE SCHOOL CONTEXT

Jeane Silva Oliveira

Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-4440-4440>

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3568274856794516>

Pós Graduada em Educação Infantil e Educação Especial
Prefeitura Municipal de Arez, RN, Brasil

E-mail: jeane.o@escolar.ifrn.edu.br

RESUMO

O presente estudo intitulado a importância do lúdico no Contexto escolar busca evidenciar a importância da ação lúdica no processo de ensino aprendizagem, mostrando os profissionais da educação como esta ferramenta pode conduzir uma metodologia variada e dinâmica, que por sua vez irá aprimorar aprendizagem. É de suma importância que as escolas buscam adaptar a ludicidade ao processo de aprendizagem, visto que a criatividade já faz parte de tal processo, e com o uso de ferramentas presentes no cotidiano das crianças será mais fácil desenvolver novas experiências, assim entende-se na ludicidade uma forma de estimular e desenvolver a assimilação do saber em um processo significativo. Para realização deste trabalho realizamos uma pesquisa qualitativa baseado em autores como Vygotsky (1998), Piaget (1998), Santos (1997), dentre outros a fim de realizar uma pesquisa que possa contribuir com a educação infantil com desenvolvimento de futuros trabalhos. Assim, nesta pesquisa objetiva-se revelar a importância de ferramentas lúdicas, na educação infantil, visando o desenvolvimento da criança como um todo e sua interação com o espaço educacional.

Palavras-chave: Lúdico; escola; aprendizagem; aluno; criatividade.

ABSTRACT

This study, entitled The Importance of Play in the School Context, seeks to highlight the importance of playful action in the teaching-learning process, showing education professionals how this tool can lead to a varied and dynamic methodology, which in turn will improve learning. It is of utmost importance that schools seek to adapt playfulness to the learning process, since creativity is already part of such a process, and with the use of tools present in children's daily lives it will be easier to develop new experiences, thus understanding playfulness as a way to stimulate and develop the assimilation of knowledge in a meaningful process. To carry out this work, we conducted a qualitative research based on authors such as Vygotsky (1998), Piaget (1998), Santos (1997), among others, in order to carry out research

that can contribute to early childhood education with the development of future works. Thus, this research aims to reveal the importance of playful tools in early childhood education, aiming at the development of the child as a whole and their interaction with the educational space.

Keywords: Playful; school; learning; student; creativity.

1 INTRODUÇÃO

A escola tem se modificado muito ao longo dos tempos, algumas mudanças acabaram marcando aprendizado, por sua vez novas ferramentas são utilizadas em sala de aula com o intuito de se melhorar os métodos e eficácia na aprendizagem.

Neste estudo iremos apresentar perspectivas pautadas a importância do lúdico nas séries iniciais, observando que através do brincar a criança desenvolve melhor aspectos cognitivos, físicos, motores e outros, fazendo com que seu desenvolvimento aconteça de forma mais eficaz e prazerosa.

Na perspectiva Maluf (2003), “O brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”, percebe-se assim que o lúdico faz parte do cotidiano da sociedade, dessa forma podemos aproveitar essa prática para desenvolver a educação dos nossos discentes.

Sabe-se que o papel da escola na vida de uma criança é fundamental, no entanto, na atualidade tem se intensificado, o espaço educativo e os professores vêm enfrentando muitos desafios, estes relacionados a falta de limites, a falta de interesse e o déficit atenção às aulas por parte dos alunos.

Essa problemática tem prejudicado a dinâmica da escola e, em especial, o processo de ensino-aprendizagem, diante disso, convive-se, no cotidiano da escola em um cenário, onde muitas crianças apresentam dificuldades de aprendizagem, nesse campo, os professores se deparam com um novo fenômeno, crianças hiperativas.

A escola deve buscar e inserir o brincar em suas mais diversas dimensões, a fim de se valorizar a brincadeira cotidiana do próprio aluno, visando a democratização das atividades lúdicas escolares, voltadas para aprendizagem e desenvolvimento.

Para realização deste trabalho realizamos uma pesquisa qualitativa baseado em autores como Vygotsky (1998), Piaget (1998), Santos (2007), dentre outros a fim de realizar uma

pesquisa que possa contribuir com a educação infantil com desenvolvimento de futuros trabalhos.

Objetiva-se, ainda tomar como ponto de partida a compreensão do processo de desenvolvimento da criança em seus diversos aspectos: cognitivo, psicomotor, afetivo e social, tais princípios vêm definir relevantes questões acerca de conteúdo, atitudes e procedimentos a serem trabalhados nesse nível educacional.

2 O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ESPAÇO ESCOLAR

O conceito lúdico é pouco utilizado no cotidiano dos brasileiros, mas é uma palavra que denota a dimensão humana que invoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação abrange atividades descontraídas.

Lúdico é a forma de desenvolver novas criatividades ou conhecimento, através de jogos, músicas e dança, o intuito de uma pessoa ser lúdica é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros.

Os jogos lúdicos transformam o aprender mais atraente e motiva a criança a aprender com prazer, quando praticamos um jogo lúdico estamos interagindo os diferentes elementos que influenciam o desenvolvimento de uma das partes, como meta a atingir colegas e adversários. Sendo assim estes estímulos estão diretamente envolvidos durante a realização.

O jogo é uma atividade inerente ao ser humano, ou seja, o homem precisa e a desenvolve naturalmente, pois ele ajuda a atingir as doses de diversão e prazer que qualquer ser humano necessita para alcançar uma agradável sensação neste mundo tão complexo e cheios de momentos não tão agradáveis. Existe diversos tipos de jogos, os que envolve a mente e outros que requer esforço físico, mas além de representar esta diversão a quem desempenha ele também é muito importante no momento de desenvolver determinadas habilidades e competências.

O brincar sempre esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais, em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos, destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção, os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças.

Nós educadores devemos oferecer formas diferentes usando atividades lúdicas para que a criança sinta de pensar.

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação, abrange atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia, é livre de pressões e avaliações.

De acordo com Caillois (1986) afirma que o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna, entretanto, enfatiza que é graças a essa característica que permite que o sujeito se entregue à atividade despreocupadamente, assim, o jogo, a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres, gratuitas são protótipos daquilo que representa a atividade lúdica e longe estão de se reduzirem apenas a atividades infantis.

Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas, o conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar, desse modo, os conteúdos lúdicos são muito importantes na aprendizagem, isto porque é muito importante incutir nas crianças a noção que aprender pode ser divertido. As iniciativas lúdicas nas escolas potenciam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos nos mais diversos aspectos, sejam eles, cognitivo, afetivo, social e cultural.

3 METODOLOGIA

Quanto à metodologia utilizada para seu desenvolvimento, esta pesquisa se caracteriza como sendo descritiva, visto que, segundo Gil (2007, p. 44), a pesquisa descritiva “visa descrever as características de uma determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento

de relações entre variáveis”. Neste trabalho, essas variáveis foram abordadas tanto de forma qualitativa quanto quantitativa.

A escolha do tema para essa pesquisa deu-se em concordância com as ideias dos autores citados, baseando-se a partir das experiências vivenciadas sobre a trajetória de formação.

Para Demo (2001, p. 31), a informação qualitativa é assim, comunicativamente trabalhada e retrabalhada, para que duas condições sejam satisfeitas: “do ponto de vista do entrevistado, ter confiança de que se expressou como queria; do ponto de vista do entrevistador, ter a confiança de que obteve o que procurava ou de que realizou a proposta”.

Em relação à pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2007, p. 65), a principal vantagem “é o fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente, e que se torna particularmente importante em relação ao universo a ser pesquisado”.

A principal dificuldade neste consiste em analisar como os profissionais da educação utiliza um processo lúdico em suas aulas. A observação e a definição da problemática a ser tratada dentro desse estudo seguem as orientações de Lakatos e Marconi, que postulam que:

Formular o problema consiste em dizer, de maneira explícita, clara, compreensível e operacional, qual a dificuldade com a qual nos defrontamos e que pretendemos resolver, limitando o seu campo e apresentando suas características. Desta forma, o objetivo da formulação do problema da pesquisa é torná-lo individualizado, específico, inconfundível (Lakatos; Marconi, 1992, p. 127).

O ponto de partida de uma investigação científica deve basear-se em um levantamento de dados. Para esse levantamento é necessário, num primeiro momento, que se faça uma pesquisa bibliográfica. Num segundo momento, o pesquisador deve realizar uma observação dos fatos ou fenômenos para que ele obtenha maiores informações e, num terceiro momento, o pesquisador deve fazer contatos com pessoas que possam fornecer dados ou sugerir possíveis fontes de informações úteis.

3.1 DESIGN DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada em escolas municipais onde se entrevistou professoras que trabalha com o ensino fundamental I.

Neste trabalho buscamos compreender como as mesmas fazem uso do lúdico em sala de aula, destacando, por sua vez, que é de fundamental importância o desenvolvimento de propostas teórico-metodológicas que contemplem o uso da ludicidade na educação, visando à promoção de melhorias no processo de ensino e aprendizagem e garantindo melhores condições para o educar.

3.2 PERCURSO DA PESQUISA

O ponto de partida de uma investigação científica deve basear-se em um levantamento de dados. Para esse levantamento é necessário, em um primeiro momento, que se faça uma pesquisa bibliográfica. Em um segundo momento, o pesquisador deve realizar uma observação dos fatos ou fenômenos para que ele obtenha maiores informações e, num terceiro momento, o pesquisador deve fazer contatos com pessoas que possam fornecer dados ou sugerir possíveis fontes de informações úteis.

Para a coleta de dados objetivos e subjetivos que sustentam essa dissertação e orientam a discussão sobre o tema, realizamos entrevistas semiestruturadas com as professoras alfabetizadoras das escolas que formam o lócus dessa pesquisa, utilizando questionários com respostas abertas. A entrevista é definida por Haguette (1997, p. 86) como um “processo de interação social entre duas pessoas na qual uma delas, o entrevistador, tem por objetivo a obtenção de informações por parte do outro, o entrevistado”.

Essas entrevistas, que foram introduzidas neste estudo com o intuito de coletar dados sobre a aplicação da metodologia de trabalho usada em sala de aula na perspectiva do lúdico no contexto escolar, e trouxeram dados relevantes para que pudéssemos reavaliar as práticas lúdicas utilizadas pelas professoras entrevistadas.

No aspecto metodológico, a pesquisa foi desenvolvida através da observação da ludicidade na perspectiva da aprendizagem, e buscou analisar a importância de se trabalhar neste contexto nas escolas públicas municipais, onde foram realizadas entrevista e estudos com relação ao tema de estudo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o passar dos anos a sociedade vai se transformando, modificando assim seus hábitos e costumes diários, junto a tais transformações percebe-se que a educação também se modifica buscando acompanhar as mudanças culturais, tecnológicas e principalmente sociais da população, essa que busca em tais mudanças melhorar e facilitar o nosso cotidiano e aprendizagem.

A partir das mudanças sociais e educacionais, é necessário que os profissionais da educação busquem acompanhar as mesmas, para que através do brincar possamos desenvolver nossos alunos e melhorar a educação, neste processo destacamos os jogos como recurso facilitador do ensino/aprendizagem.

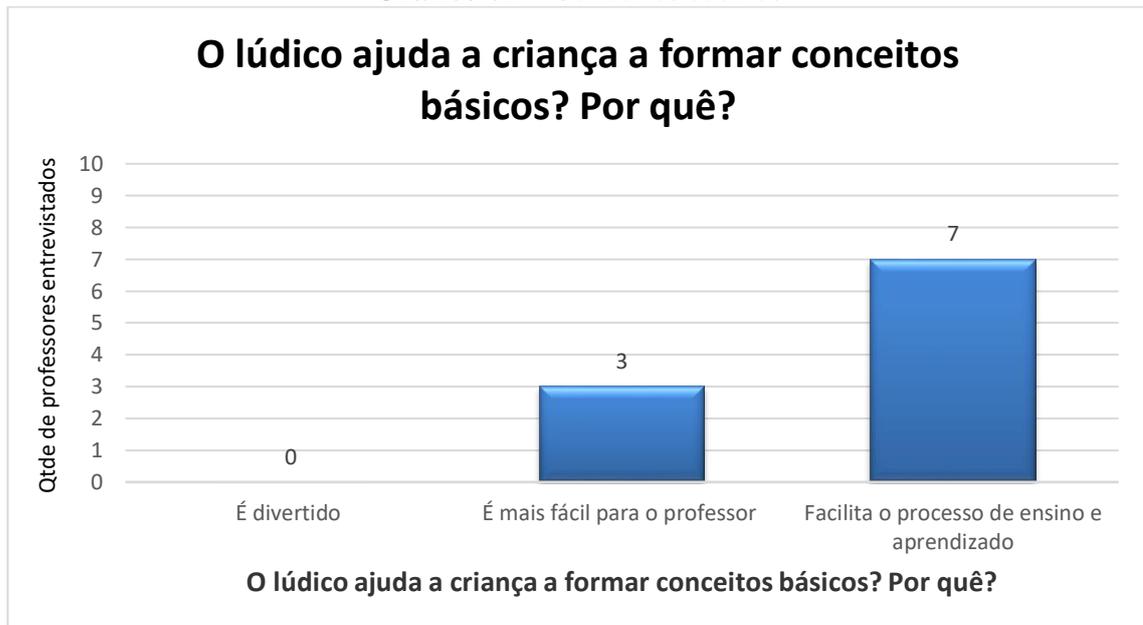
A seguir apresentamos características dos jogos e brincadeiras, a fim de contribuir com melhorias educacionais, e ao mesmo tempo fazemos um diagnóstico de como utiliza-las em sala de aula, propondo aos profissionais da educação sugestões que facilitem o cotidiano escolar e a troca de conhecimentos existente em sala de aula.

Exercer a profissão de docente muitas vezes não é a escolha desejada. São muitos os motivos que encaminham o indivíduo para o ingresso nessa atividade, mesmo não sendo a profissão esperada. Entrevistamos dez professoras, no Ensino Fundamental I, na rede municipal de ensino, para entender como surgiu a construção da trajetória de formação, acerca do processo lúdico e a elaboração das aulas na perspectiva lúdica, o que contribui com o processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Neste seguimento, constituímos uma pesquisa quantitativa onde perguntamos a um grupo de professoras, com o intuito de sabermos como as profissionais avaliadas se tornaram trabalhar com este processo. O resultado obtido está expresso nos gráficos.

Ao questionar as professoras se “O lúdico ajuda a criança a formar conceitos básicos? Por quê?”, obtivemos o seguinte resultado.

Gráfico 01 – Conceitos básicos



Fonte: Autoria própria.

Foi possível perceber que os professores compreendem a importância da ludicidade, e que esse processo é capaz de colaborar de forma direta na construção dos conceitos básicos da criança, auxiliando o professor e garantindo um ensino de qualidade.

A criança ao brincar, pensa e analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, discutindo sobre regras e papéis sociais. Ao brincar a criança aprende a conhecer, a fazer, a conviver e a ser, favorecendo o desenvolvimento da autoconfiança, autonomia, linguagem e pensamento.

O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Brasil, 1998, p. 22).

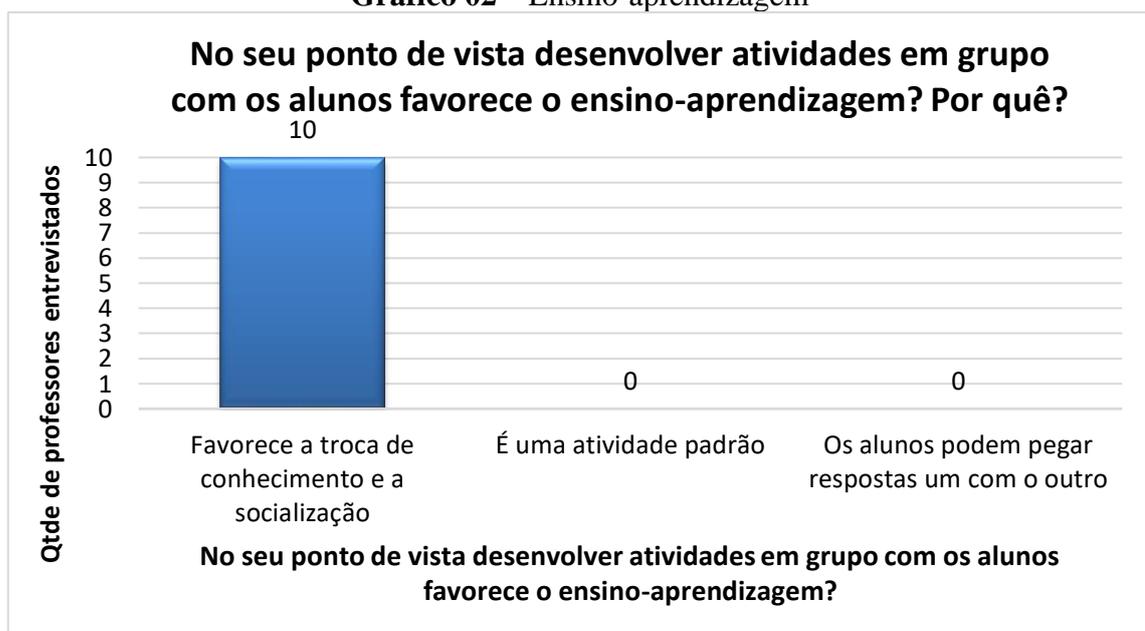
Independente da época, cultura e classe social, o brincar faz parte da vida das crianças, pois vivem em um mundo de fantasias, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem.

Segundo Kishimoto afirma: “As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bem e mal” (Kishimoto, 2001, p. 67).

O processo de ludicidade é considerado prazeroso devido a sua capacidade de absorver a criança de forma única, intensa e total possibilitando demonstrar sua personalidade e conhecer melhor a si mesma, ainda segundo Kishimoto, (2001), enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos.

Ao questionarmos o ponto de vista de cada docente a respeito do desenvolvimento de atividades em grupo com os alunos favorece o ensino-aprendizagem? Por quê? Obtivemos o seguinte retorno:

Gráfico 02 – Ensino-aprendizagem



Fonte: Autoria própria.

Neste ponto foi possível perceber que os professores compreendem que as atividades lúdicas são capazes de promover o conhecimento assim como também favorece diretamente na socialização entre os discentes e no educar.

O brincar é uma atividade natural da criança, espontânea e necessária, para que a brincadeira aconteça é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros, que compreendam os conceitos que estão sendo trabalhados com as mesmas, e todos dependendo unicamente da vontade de quem brinca, e da forma com que estas brincadeiras são ministradas.

Através do lúdico a criança constrói seu próprio mundo, da evolução aos seus pensamentos, colaborando de forma direta com o aspecto social, pois a criança deve ser

trabalhada para interagir com o meio, e para que a mesma possa viver em harmonia com a sociedade.

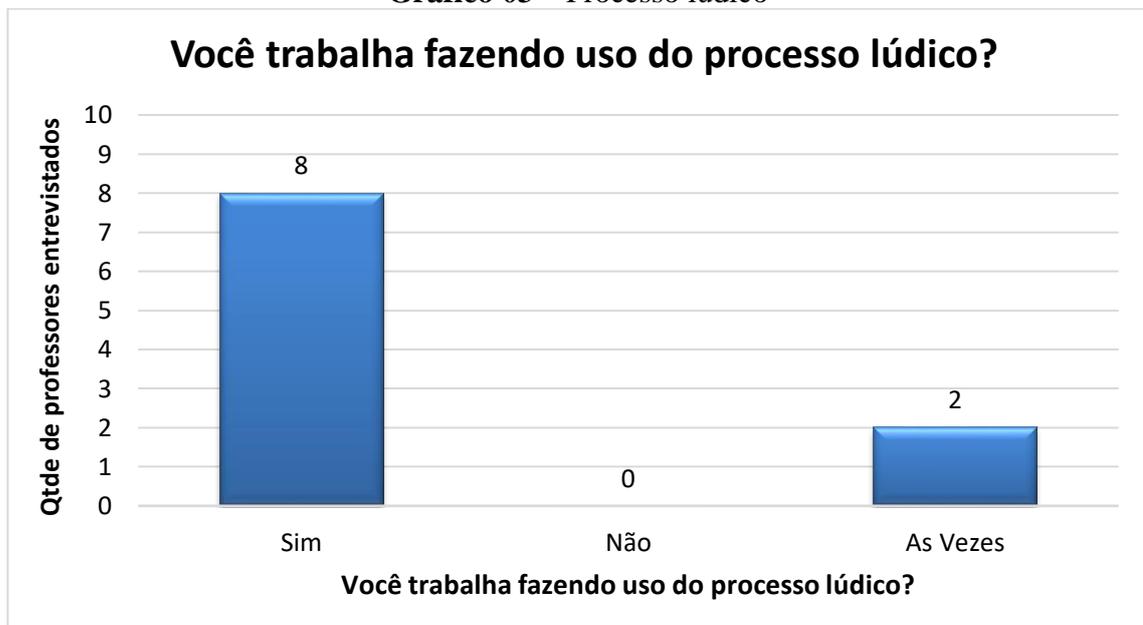
Não se deve esquecer que o brincar é uma necessidade física, e um direito de todos, conforme garante os direitos da criança. O brincar é uma experiência humana, rica e complexa.

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em práticas suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (Brasil, 1998, p. 23).

Dessa forma compreende-se que o brincar para a criança não é apenas uma questão de diversão, mas também de educação, de construção de socialização, e principalmente do desenvolvimento de suas potencialidades, pois, é brincando que o mesmo irá aprender a resolver situações problemas e viver em sociedade.

Ao questionarmos se as mesmas faziam uso do processo lúdico obtivemos os seguintes dados:

Gráfico 03 – Processo lúdico



Fonte: Autoria própria.

Neste foi possível perceber que a maior parte dos professores fazem uso do processo lúdico e suas atividades escolares, foi possível perceber ainda que os mesmos demonstraram que estas atividades são capazes de aumentar o diálogo em sala de aula e fazer com que o aluno se expresse de maneira mais clara e dinâmica.

Através dos jogos as crianças podem se expressar e assim libertar sua criatividade, no jogo as crianças revelam seu verdadeiro potencial, e assim, os professores podem trabalhar a educação e a disciplina como ferramenta facilitadora do trabalho metodológico, criando e recriando sua realidade.

Ao observar Kishimoto (2003, p. 37-38), que destaca:

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Percebe-se assim que o jogo potencializa a construção de conhecimentos, onde o trabalho desenvolvido pelos professores terá um maior e mais satisfatório resultado, a aula não será monótona, mas sim, construtiva com espaço para a construção do saber e o desenvolvimento de novas teorias e abordagens, essas facilitadoras e articuladoras do saber. Ao questionarmos se a escola disponibilizava algum material para que os docentes trabalhassem a ludicidade obtivemos o seguinte resultado:

Gráfico 04 – Tipo de material



Fonte: Autoria própria.

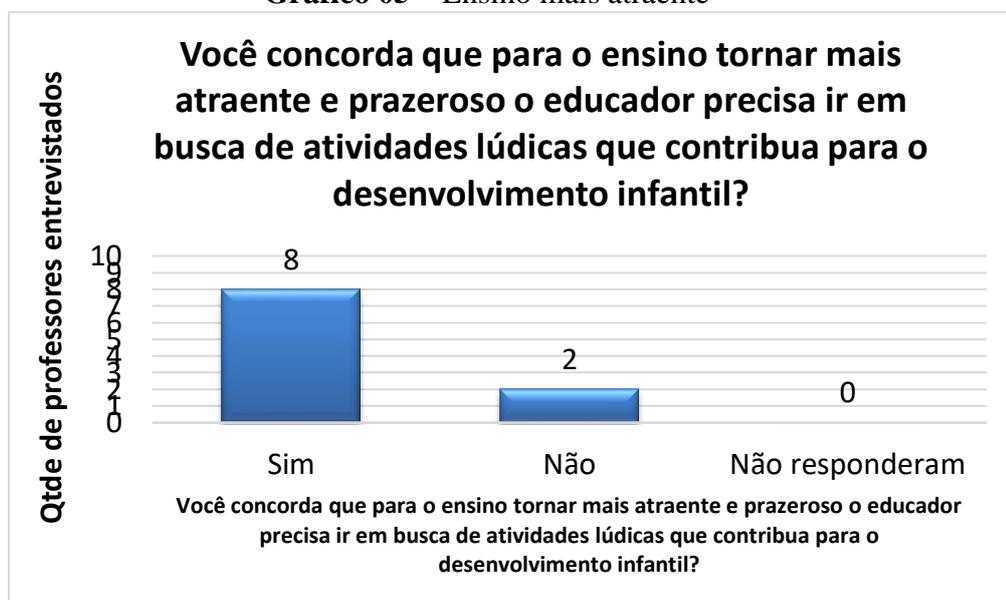
Através deste, foi possível perceber que as escolas ainda não possuem espaços e/ou disponibilizam materiais para que os docentes trabalhem com atividades lúdicas, mesmos os professores compreendendo que esta é de fundamental importância para o discente. Alguns apontaram que eles mesmo organizam seus matérias, ficando a critério de cada docente o que irá usar em sua sala de aula, de acordo com os conteúdos propostos.

Na educação algumas dificuldades de Aprendizagem costumam se remeter, de maneira imediata, à incapacidade da criança de assimilar a aprendizagem proposta pelo professor, contudo, muito se tem discutido a respeito desta temática, o que permite refletir sobre as metodologias utilizadas pelos(as) professores(as) no processo de aprender e ensinar.

Neste contexto, a jogos e brincadeiras tornaram-se uma ferramenta pedagógica capaz de promover uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e, conseqüentemente, mais eficaz, contribuindo, significativamente, para o aprender de crianças com dificuldades, por permitir maior interação da criança com o aprendizado, por envolver elementos como o jogo, o brinquedo, a música, a brincadeira e os mais diversos recursos que, atrelados ao processo de ensino, tornam a aprendizagem mais atrativa e qualitativa.

Ao questionarmos os docentes se os mesmos concordam que para o ensino tornar mais atraente e prazeroso o educador precisa ir em busca de atividades lúdicas que contribua para o desenvolvimento infantil?, obtivemos o seguinte retorno:

Gráfico 05 – Ensino mais atraente



Fonte: Autoria própria.

Ao questionar os professores, foi possível perceber que é existente uma compreensão acerca da importância dos jogos e brincadeiras dentro do processo de ensino/aprendizagem, pois contempla em seu plano a ludicidade como ferramenta importante para a construção do saber.

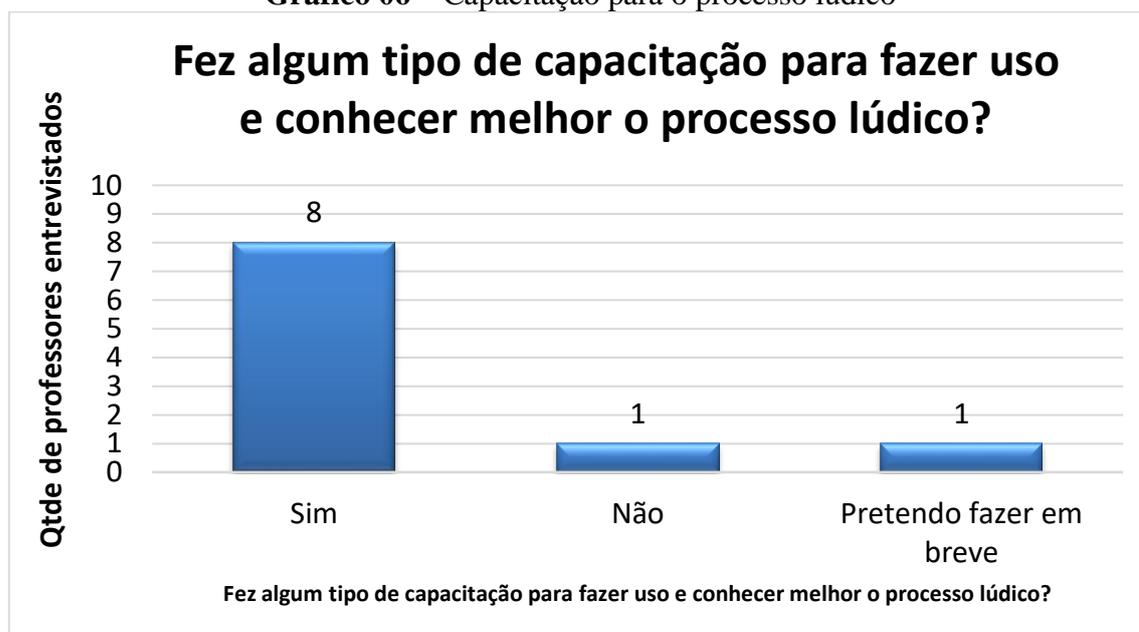
Todavia, é importante revelar que a mesma, assim como outros profissionais que compõe a equipe de funcionários da escola avaliada, usam muito pouco a prática lúdica em suas atividades escolares, pois o aluno deve ter a presença de jogos e brincadeiras sempre, e não só em um curto momento de recreação, onde os mesmos estão brincando separadamente sem a presença de um professor e sem um conteúdo específico a ser interpretado em suas brincadeiras.

O Jogo, a brincadeira e o brinquedo, tudo isso pode ser útil para estimular o desenvolvimento do aluno, para Santos (2007), 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, colaborando para uma boa saúde mental, prepara para o estado fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Diante do problema exposto pela professora quando revela a falta de espaço e materiais metodológicos, acreditamos que dentro da própria sala de aula é possível desenvolver várias dinâmicas, jogos e outras brincadeiras que contemplem o processo de ensino/aprendizagem, e até com os poucos materiais disponíveis para o professor é possível brincar e mudar a realidade que está sendo apresentada aos mesmos.

Ao questionarmos se os professores realizaram algum tipo de capacitação obtivemos o seguinte resultado:

Gráfico 06 – Capacitação para o processo lúdico



Fonte: Autoria própria.

Para que o professor utilize em sua aula jogos e brincadeiras é necessário que este tenha realizado cursos, e/ou outros que direcionem o docente a um bom planejamento, onde o mesmo busque através da ludicidade ensinar e apresentar a importância da socialização e do saber na construção intelectual e moral do indivíduo, mostrando que as brincadeiras são essenciais para o crescer e aprender.

Dentro das ideias apresentadas sobre jogos e brincadeiras, Cunha afirma que (2001, p. 14): “O brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve, a maturidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mais sim com prazer”.

O brincar é natural na vida das crianças, pois se trata de algo que faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo, prazeroso e sem comprometimento, onde se utilizada práticas lúdicas em sala de aula o professor terá um maior rendimento e desenvolvimento de seu alunado, assim percebesse que o brincar é de extrema importância e deve ser utilizado como uma das principais ferramentas do professor em sala.

O processo de socialização que antes era entendido como uma espécie de preparação para a fase adulta e passou a focar as práticas da criança e suas experiências de autonomia. Nesse sentido este trabalho busca contribuir de forma direta com melhorias e ideias que venham a ajudar os profissionais da educação, e colaborar com os professores e alunos da escola

apresentada para que os mesmos possam fortalecer cada vez mais o saber em suas atividades escolares.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente no qual está inserida, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado, as atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade, assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

É através da brincadeira que as crianças amadurecem para a vida coletiva, desenvolvendo competência para a interação, utilizando e experimentando as regras e papéis sociais, portanto, o brincar é incorporado no processo educativo como um momento de desenvolvimento psicológico e social.

Durante todo o estudo percebeu-se que o lúdico é de fundamental importância para o bom desenvolvimento da criança, pois, é através de brincadeiras, músicas e outros que o processo de ensino-aprendizagem se torna mais enriquecido. Salientando ainda que o lúdico representa uma importante ferramenta para promover o processo de inclusão das crianças nas atividades desenvolvidas na sala de aula, possibilitando a estas, a fim de possibilitar a estas um maior rendimento no processo de ensino e aprendizagem, nos mais diversos aspectos.

Assim pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras quando utilizados em sala de aula, contribui diretamente para a interação entre os alunos e ampliação de saberes, tornando a aula mais prazerosa e significativa.

Vale salientar que os profissionais de educação devem fazer uso da ludicidade em seus planejamentos escolares, para que assim possa se contemplar o uso de ferramentas/brinquedos direcionados ao aprendizado discente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Temas Transversais**. Brasília/DF: MEC, SEF, 1998.

- CAILLOIS, R. **Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo**. México: Fondo de cultura económica, 1986.
- CUNHA, N. H. S., **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.
- DEMO, Pedro. **Pesquisa e informação qualitativa: aportes metodológicos**. Campinas, SP: Papirus, 2001.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- HAGUETTE, Teresa Maria Frota. **Metodologias qualitativas na Sociologia**. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 1997.
- KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. *In*: KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. São Paulo e Rio de Janeiro: Editora Forense, 1970.
- PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** 14. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- SANTOS, V. L. B. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na educação infantil. *In*: CRAIDY, C. e KAERCHER, G. E. (Orgs.) **Educação infantil pra que te quero?** Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.
- VYGOTSKY, L. S. **Teoria e método em psicologia**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.