

ATIVIDADES LÚDICAS: INFLUÊNCIAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Ana Raquel da Silva¹

Ângela Alves de Souza²

Bruna Fátima da Silva³

Cléria Martins Ferreira Alves⁴

RESUMO: Este estudo, no qual tratamos sobre a influência das atividades lúdicas no desenvolvimento infantil, objetiva promover um diálogo histórico literário, de modo a melhor compreender a importância da ludicidade no desenvolvimento de crianças em fase de escolarização, sobretudo aquelas vinculadas a educação infantil. A investigação, justifica-se por apresentar dados relevantes referente ao aprendizado de criança na faixa etária dos três aos seis anos de idade, fase em que o incentivo de atividades lúdicas, bem como de jogos e brincadeiras devem ser trabalhados pela escola de forma a promover melhor desempenho físico, motor, social, cultural e intelectual da criança. Balizam nossas discussões, autores como Morin (2011), Oliveira (2011), Almeida (2003) entre outros, cujas abordagens dão ênfase a relevância da ludicidade no desenvolvimento da criança em diferentes fases da vida. Diante da leitura e análise da literatura percebeu-se que, significativamente, o desenvolvimento da criança que participa em diferentes momentos de atividades de ensino de maneira lúdica, ocorrem com maior facilidade. Nesse sentido, acreditamos que tanto em casa, quanto na escola, o ensino aprendizagem da criança deve ser alicerçado por atividades lúdicas que possibilitem cada vez mais o desenvolvimento físico, cognitivo e intelectual da criança.

Palavras- chave: Aprender. Brincar. Criança. Desempenho. Ludicidade.

ABSTRACT: This study, in which we deal with the influence of play activities on child development, aims to promote a literary historical dialogue, in order to better understand the importance of playfulness in the development of children in schooling, especially those related to early childhood education. The investigation is justified by presenting relevant data regarding the learning of children in the age group from 3 to 6 years of age, where the incentive of play activities, as well as games and games should be worked by the school in order to promote best physical, motor, social, cultural and intellectual performance of the child. The

¹Especialista em neuropedagogia e psicanálise. Especialista em psicopedagogia clínica e institucional. Graduada em Pedagogia pela FAI. anaraqueldasilvapdagoga@hotmail.com

²Especialista em neuropedagogia e psicanálise. Especialista em psicopedagogia. Graduada em Pedagogia pela UNOPAR. angelaalvessouza15@gmail.com

³ Especialista em neuropedagogia e psicanálise. Especialista em psicopedagogia clínica e institucional. Graduada em Pedagogia pela FAI. brunahti@hotmail.com

⁴ Especialista em neuropedagogia e psicanálise. Especialista em planejamento educacional pedagógico – Faculdade Universo. Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás-UEG. cleriamartins@gmail.com

authors point to our discussions, such as Morin (2011), Oliveira (2011), Almeida (2003) and others, whose approaches emphasize the relevance of playfulness in child development in different phases of life. Before the reading and analysis of the literature it was noticed that significantly the development of the child who participates in different moments of teaching activities in a playful way, occur more easily. In this sense, we believe that both at home and in school, the teaching of children should be based on play activities that increasingly enable the physical, cognitive and intellectual development of the child.

Keywords: Learning. Play. Kid. Performance. Ludicidade.

INTRODUÇÃO

As transformações vividas pela sociedade contemporânea, mormente a partir do século XX, mostram que o processo ensino aprendizagem, de maneira gradativa também vem se transformando, e isto, demonstra por parte das instituições de ensino, em específico aquelas que trabalham com a educação infantil de tornar seus currículos cada vez mais contextualizados à realidade da criança, inserindo em sua rotina, práticas que contribuam com seu aprendizado. Nesse entendimento, o uso de recursos lúdicos, em atividades que estimulem o desenvolvimento da criança, é de significativa relevância pois possibilita a criança interagir com a atividade e em consequência disso aprender gradativamente.

Um dos fatores que nos potencializa compreender a necessidade que a família e a escola tem de se articular pra oferecer as crianças ricas e sólidas condições de aprendizado, está na constante variação do contexto sociocultural, que de maneira contínua vem alterando a rotina humana e consequentemente, a das crianças em fase de desenvolvimento escolar. Desse modo, a escola como locus onde o saber é socializado, transformando o aprendizado em conhecimento pode cotidianamente subsidiar mudanças no ensino, que possibilite a inserção de atividades lúdicas no decorrer do processo de ensino aprendizagem.

Assim, ao falar sobre a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, acreditamos que é sumamente relevante que haja uma correlação entre todos os responsáveis pelo crescimento intelectual, cognitivo e cultural da criança, de maneira que esta possa aprender em qualquer ambiente e que esse aprendizado possa ocorrer de forma lúdica, envolvente e significativa, e que alicerce novas formas de aprendizado para a criança. Assim sendo, é possível inter-relacionar a cultura, bem como a socialização aos aspectos singulares da mente, que aprende a partir das experiências vividas e das relações estabelecidas, criando com isso, novas possibilidades de aprendizagem na qual a imaginação, a criatividade e o desenvolvimento de atividades lúdicas, como brincadeiras de rodas, jogos e a socialização são

partes significativas do aprender ludicamente.

A partir desta abordagem, salientamos que o presente estudo, está dividido em dois momentos, objetivando inicialmente balizar teoricamente os debates sobre o lúdico, como ferramenta de ensino trabalhando o tema ludicidade: características e conceitos. Em seguida, o estudo buscou trazer uma perspectiva interativa na qual família e escola interagem propiciando maior desenvoltura da criança, ao estabelecer diferentes formas de atividades para possibilitar um processo lúdico de aprendizado, no qual a criança tenha cada vez mais interesse em aprender tendo como subsídio para esse aprendizado práticas lúdicas, como jogos, brinquedos, músicas e brincadeiras, discutindo a partir da temática, o lúdico no contexto escolar: pensando o desenvolvimento da criança na educação infantil.

E por fim, nas considerações finais, nas quais apresentamos nossa análise sobre as leituras realizadas, em que se percebe de modo substancial a ludicidade é um fator estritamente relevante no desenvolvimento das crianças, sobretudo, aquelas na faixa etária dos 2 aos 5 anos, cuja capacidade de aprendizado deve ser gradativamente estimulada, buscando assim propiciar a aquisição de conhecimentos de acordo com a fase de desenvolvimento destas. Nesse contexto, o estudo mostra que a relação família e escola, alicerça de maneira positiva a aquisição de habilidades, que subsidiam diariamente a aquisição de novos saberes, tendo como base a aplicação de atividades lúdicas devidamente planejadas.

1. LUDICIDADE: CARACTERÍSTICAS E CONCEITOS

As discussões sobre o lúdico vem permeando o cotidiano social a algum tempo, todavia, a maioria destas nem sempre apresentam características que nos possibilitem entender que o lúdico faz parte de um processo contínuo, no qual crianças, adolescentes, jovens ou adultos tem para realizar determinada atividade sem que esta seja vista como um trabalho sem graças. Diante desse contexto, pensar uma proposta lúdica capaz de envolver diferentes sujeitos é entender que a ludicidade nada mais é do que uma prática típica, do brincar, por isso está mais associada à atividades infantil, que potencializa à criança um desenvolvimento pleno.

Na perspectiva histórica o lúdico é uma forma de envolver a criança em fase de aprendizado numa atividade mais dinâmica do que o simples fato de ensiná-las a ler, escrever ou a ter uma boa coordenação motora. O lúdico, muito mais que uma brincadeira envolve uma ação planejada e organizada, de modo que a criança possa sentir-se continuamente

motivada a aprender. Dessa maneira, ao propiciar uma atividade para crianças de diferentes faixas etárias, faz-se necessário avaliar que tipo de exercício, jogo, brinquedo ou brincadeira mais prende o interesse da criança, tornando tal atividade algo prazeroso e que motive a criança a aprender brincando.

Diante dessa abordagem, observa-se que a brincadeira permite à criança vivenciar o lúdico e descobrir-se a si mesma, apreender a realidade, tornando-se capaz de desenvolver seu potencial criativo (Siaulys, 2005). Assim sendo, o ato de brincar cotidianamente pode favorecer na criança diferentes formas de aprendizado, vez que o lado lúdico da criança foi despertado por uma motivação adequada, capaz de incentivar a criatividade da criança.

Pode-se então afirmar que a prática ou o hábito de brincar é fator sine qua non ao desenvolvimento infantil, sobretudo, da criança em fase escolar, vez que ao aprender a significar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, típica dos processos simbólicos promovem o desenvolvimento da cognição conforme assevera Kishimoto, (2002). Ainda conforme essa perspectiva, é possível entender que a desenvoltura do intelecto humano, bem como dos aspectos cognitivo, afetivo, emocional estão plenamente vinculados a prática de atividades que lhes proporcione prazer. Dessa forma, é fundamental que toda criança em fase de aprendizado contínuo receba os estímulos adequados, para que lhe seja assegurada plenamente condições para aprender.

A esse respeito, Lucariello (1995, p. 36) postula que: “Com o advento de pesquisas sobre o desenvolvimento humano, observou-se que o ato de brincar conquistou mais espaço, tanto no âmbito familiar, quanto no educacional”. Nesse entendimento, todas as variações percebidas no processo de aprendizado, decorrentes das transformações ocorrentes em nossa sociedade, propiciam a tomada de ações para pensar o desempenho humano, a partir da ludicidade.

Morin (2011) ao falar sobre o aprendizado e o desenvolvimento humano, salienta que, a mente humana é uma criação que emerge e se afirma na relação cérebro-cultura, e que em consequência disso a socialização do ser humano precisa estabelecer diferentes conexões, de maneira que esta possa cotidianamente se desenvolver e dessa maneira produzir de maneira criativa. Portanto, como característica fundamental da prática educativa, tanto no ambiente doméstico, quanto em outros ambientes é necessário que a criança desde seus primeiros dias possa aprender de modo socializante, recebendo distintos estímulos.

Na esteira destas discussões, observa-se que a partir da ideia desenvolvida pelo autor, que algumas habilidades lúdicas proporcionam diretamente o desenvolvimento e ampliação da ludicidade, vez que o simples fato de a criança brincar, extravasando suas

emoções pode transformar-se em estímulo para seu aprendizado e conseqüentemente potencializar a criança um processo de socialização de seu aprendizado cada vez mais amplo e dinâmico. Assim, o local onde se realizam atividades sociais permitindo a criança contato com diferentes culturas, brincadeiras, histórias, jogos, e, o simples fato de ouvir uma música, pode transformar significativamente a vida da criança e direcionar sua forma de aprender e ensinar, conforme postula Branco (2005, p. 79):

a brincadeira é cada vez mais entendida como atividade que, além de promover o desenvolvimento global das crianças, incentiva a interação entre os pares, a resolução construtiva de conflitos, a formação de um cidadão crítico e reflexivo.

Conforme a abordagem apresentada pelo autor, é possível dizer que o ato de brincar potencializa à criança envolver-se de maneira significativa com o aprendizado, vez que tal prática é construída de maneira socializante, considerando que distintas brincadeiras, acontecem somente com a junção de duas ou mais pessoas e embora haja atividades que precisam ser realizadas individualmente, estas tendem a promover na criança a sensação de egoísmo, dificultando no período escolar a socialização de objetos, brinquedos ou mesmo de materiais escolares.

Algumas brincadeiras, ou jogos simbólicos ou de faz de conta fortalecem a capacidade da criança de se relacionar com diferentes linguagens, além de possibilitar maior autonomia na realização de tarefas, em casa ou em outros ambientes. Portanto, ao introduzir uma atividade, brincadeira ou jogo, cujo objetivo seja propiciar dinamicamente a interatividade da criança com o exercício realizado, é necessário antes de tudo motivar a criança, vez que é a partir da motivação que o interesse da mesma vai se apresentando. Assim, a prática de contar histórias é uma ação que pode contribuir de maneira dinâmica com a construção coletiva do aprendizado.

Compreende-se assim que a partir de brincadeiras como o faz de conta, na faixa etária dos 2 aos 5 anos exercita sua capacidade nascente, como distinguir entre pessoas, sons, imagens e etc. por isso, o faz de contas assim como outras formas lúdicas é visto como uma importante ferramenta para a criação da fantasia além de abrir caminhos para a autonomia criativa e a exploração de significados e sentidos, podendo ainda atuar sobre a capacidade da criança imaginar e de representar, articuladamente com outras formas de expressão.

Como característica lúdica, o desenvolvimento de atividades prazerosas, possibilitadas dentro e fora do ambiente escolar, por meio de jogos de faz de conta e os de alternância, músicas, danças ou teatro, tem especial contributo no processo ensino

aprendizagem, vez que constituem uma etapa na qual os professores da educação infantil podem trabalhar para potencializar diariamente o interesse do aluno pelas atividades escolares. Assim, ao brincar a criança passa a compreender as características dos objetos e materiais utilizados frequentemente pela escola, uma etapa significativa do desenvolvimento humano, que conforme postula Vygotsky (1988, p. 68),

O desenvolvimento humano é um processo dialético, marcado por etapas qualitativamente diferentes e determinadas pelas atividades mediadas. O homem, enquanto sujeito é capaz de transformar sua própria história e a da humanidade, uma vez que por seu intermédio muda o contexto social em que se insere, ao mesmo tempo em que é modificado

A partir dessa perspectiva apresentada pelo autor, compreende-se que como um processo dialético, o desenvolvimento humano ocorre por meio de suas relações consigo mesmo e com o outro, em casa ou em qualquer ambiente, o que mostra que as interações constituídas, diariamente, tem potencial relevante e corrobora com novas experiências de vida realizada pela criança desde seus primeiros dias de vida e que se alargam à medida que esta vai crescendo, física e cognitivamente.

Destarte a estas considerações, entende-se que quando a criança adquire experiências exitosas assimilando cultural e socialmente os conteúdos e atividades a ela conferidas, percebendo a necessidade de interagir a aprendizagem e o desenvolvimento são igualmente possibilitados. É possível entendermos então que a brincadeira permite a construção de novas habilidades, gestos imitativos e expressões no ambiente da criança. Vez que ao imitar o outro as crianças captam modelos e características básicas, para formular suas próprias impressões. Assim sendo, a ação criativa adquirida diariamente pela criança necessita de imaginação que depende de rica e variada experiência prévia, que contribui cotidianamente com o desenvolvimento humano.

Um outro fator, potencializado pelo desenvolvimento de atividades lúdicas, pode ser proposto pela imaginação que se desenvolve ao longo de toda a vida. Ela é livre, embora ainda pobre na criança, já o adulto, por ter uma experiência mais diversificada pode experimentar uma função imaginativa extremamente rica e madura. A esse respeito, Oliveira (2011, p. 165) diz que, “ao imitar o outro, as crianças necessitam captar o modelo em suas características básicas, percebendo-o em sua plasticidade perceptivo-postural conforme se ajustam efetivamente a ele”. Dessa forma, o aprendizado constitui-se das experiências compartilhadas diariamente.

Em relação ao conceito de ludicidade, conforme salientam Huizinga (2008) e

Lopes (2005) é um termo muito utilizado, sobretudo nos ambientes escolares, todavia não apresenta uma definição conceitual nos dicionários, mas pode ser definida como a prática de introduzir no aprendizado mecanismos que potencializem o uso de distintos recursos, ou mais facilmente por meio de brincadeiras, jogos, dança, contação de histórias e músicas. Assim, ao falar sobre o conceito de ludicidade, Massa (2015, p. 124) pondera que.

A ludicidade, sendo um conceito complexo, é percebida de formas distintas em diferentes contextos históricos. E na contemporaneidade, de maneira análoga, o lúdico é entendido pelos pesquisadores que o estudam a partir de diferentes enfoques – antropológico, sociológico e psicopedagógico, entre outros.

Conforme postula a autora, a complexidade do termo o remonta a períodos também distantes, entendendo com isto que o termo já era conhecido por nossos antepassados, de modo que representa em linhas gerais o ato que a criança tem de aprender a partir de brincadeiras e de outras atividades lúdicas desenvolvidas em casa ou na escola.

Segundo a revista Carta Fundamental Fevereiro de (2015, p. 30). Como as sociedades humanas a princípio eram nômades sabe-se que a dificuldade em diferenciar as atividades lúdicas por faixa etária era complexa, e por isso, as atividades lúdicas, na maioria das vezes, não eram apropriadas a crianças de faixas etárias menores que cinco anos de vida, o que dificultava ainda mais suas descrições pormenorizadas, questões estas, também apontadas por Bacelar (2009)

Nesse entendimento o lúdico é percebido como uma proposta mais direcionada ao contexto escolar, vez que tem a pretensão de implementar a partir de experiências cotidianas, novas formas de aprender e de socializar da criança, potencializando assim distintas formas de apreensão do conteúdo, escrito falado ou imagético. Dentro dessa perspectiva, observa-se que ao desenvolver a prática do lúdico com crianças desenvolve-se ao longo de vários anos, sendo também comum desde a antiguidade e permeia o desenvolvimento psíquico e social da criança. Assim Desde Platão, passando por Froebel e outros estudiosos o lúdico tem sido sinônimo de evolução, desenvolvimento social e cultural dentro e fora das escolas, além de tornar-se uma maneira dinâmica para criar e recriar a imaginação de meninos e meninas com diferentes maneiras de ser, pensar e agir e dessa maneira criar e recriar a partir da imaginação um significado para aprender.

Tendo desde o início desta investigação tecido um diálogo bastante propício sobre a ludicidade, neste capítulo a proposta é pensar o lúdico no contexto escolar, de maneira que seja possível compreender como as atividades lúdicas podem proporcionar à criança maior desenvoltura, além de viabilizar a aquisição de experiências cada vez mais significativas, sobretudo para crianças que estão iniciando o período escolar, ou seja aquelas na faixa etária dos dois aos cinco anos de idade.

Nesse entendimento, a escola como locus do processo ensino aprendizagem, é um dos locais em que o aprendizado deve ser possibilitado, de maneira prazerosa, para que a criança possa gradativamente aprender e a partir desse aprendizado esta tenha maior condição de se desenvolver, física, mental, social e culturalmente. Diante dessa perspectiva, Massa (2015, p. 134) assevera que,

Vivenciar a educação lúdica é estar presente e inteiro como docente e viabilizar o mesmo para os seus alunos. É praticar uma educação que integra, ao invés de separar mente de corpo ou sentimento de razão, considerando as diversas possibilidades. Dessa forma, as manifestações ou práticas lúdicas são além de um recurso formativo uma possibilidade de autodesenvolvimento.

Observa-se a partir da abordagem da autora, que o desenvolvimento de atividades lúdicas no interior do ambiente escolar, pode mais facilmente propiciar o desenvolvimento da criança, que consegue a partir dos estímulos mais adequados relacionar a brincadeira ou o jogo a uma aprendizagem mais concreta. Isto não quer dizer que no ambiente doméstico, a prática de atividades lúdicas não tenham o mesmo valor, pelo contrário elas são uma maneira que a família tem para ampliar os espaços de aprendizagem da criança, fortalecendo assim os hábitos de brincar e aprender paralelamente. Antunes (2005)

Na esteira destes debates, ressaltamos que os primeiros momentos da criança na escola devem ser motivados pela família e também pela equipe pedagógica, no sentido de propiciar à criança ricas e positivas experiências. Desse modo, como postula Vygotsky (1991, p. 97),

a aprendizagem, fruto de um processo de interação social, dá-se na chamada zona de desenvolvimento proximal, por ele descrita como a distância entre o nível real (da criança) de desenvolvimento determinado pela resolução de problemas independentemente e o nível de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas sob a orientação de adultos ou em colaboração com companheiros mais capacitados.

Diante da perspectiva de compreensão da aprendizagem apresentada por Vygotsky

(1991) observamos que de maneira contínua a criança adquire meios para se desenvolver a partir de suas interações com o meio onde vive, e pelas ações desempenhadas coletivamente no interior do ambiente doméstico e familiar, pois é nesses espaços que a colaboração ou a interação social se manifesta.

Também a esse respeito, pensando a importância do lúdico no ambiente escolar, Freitas (2003, p. 19),

[...] se submetermos os diferentes ritmos dos estudantes a um único tempo de aprendizagem, produziremos a diferenciação dos desempenhos dos estudantes. Cada um caminhará a seu ritmo dentro de um mesmo tempo único— logo, uns dominam tudo e outros menos. Caso se queira unificar desempenhos (nível elevado de domínio para todos), há de se diversificar o tempo de aprendizagem. Para tal, é preciso permitir que cada um avance a seu ritmo usando todo tempo que lhe seja necessário.

As considerações de Freitas (2003), mostram que cada criança possui um ritmo para se desenvolver, cabendo à família de maneira direta e à escola perceber esses momentos, que são possibilitados quando se utiliza atividades lúdicas para ensinar. Nesse sentido, é importante dizer ainda que cada criança sendo única, manifesta interesse maior por um determinado tipo de atividade, e para se perceber com clareza qual atividade chamou mais a atenção da criança, os professores e os pais devem estar atentos para o tipo de estímulo demonstrado e a partir de então, promover exercícios que possibilite a criança mostrar o que conseguiu aprender a partir de um jogo, brinquedo ou brincadeira.

Ao falar então sobre os ambientes com os quais a criança melhor se desenvolve, ou que adquire experiências significativas para aprender, Vygotsky (1991, p. 98) salienta que,

O ambiente de aprendizado deve ser o mais agradável possível de forma a provocar o máximo de estímulos aos alunos. Para isso, o uso de material concreto, tecnologia e atividades que provoquem a interação entre os agentes desse aprendizado devem ser, ao máximo, incentivados. Neste ponto, o trabalho de forma lúdica se mostra essencial.

Conforme a citação acima, percebe-se a grande importância da escola na formação intelectual da criança, sobretudo nos primeiros anos da alfabetização, vez que é durante esses primeiros momentos do desenvolvimento e do aprendizado que a criança expande o número de interações que realiza desde o nascimento. A escola nesse contexto, deve ser motivadora propiciando ao educando um contato cada vez mais intenso com o aprendizado.

O aprendizado como etapa significativa da vida humana, deve ser fortalecido com experiências e vivências diárias e para tanto, a família, onde a criança aprende os primeiros

ensinamentos, precisa em consonância com a escola trabalhar atividades que incentivem as crianças a aprenderem diariamente. Assim sendo, desenvolver brincadeiras com o intuito de estimular a criatividade, o raciocínio e o interesse da criança em brincar e também a aprender deve ser o ponto mais importante. Desse modo, conforme assevera Grandó (2000, p. 48).

As atividades lúdicas são inerentes ao ser humano. Cada grupo étnico apresenta sua forma particular de ludicidade, sendo que o jogo se apresenta como um objeto cultural. Por isso, encontramos uma variedade infinita de jogos, nas diferentes culturas e em qualquer momento histórico. A necessidade do Homem em desenvolver as atividades lúdicas, ou seja, atividades cujo fim seja o prazer que a própria atividade pode oferecer, determina a criação de diferentes jogos e brincadeiras. Esta necessidade não é minimizada ou modificada em função da idade do indivíduo. Exercer as atividades lúdicas representa uma necessidade para as pessoas em qualquer momento de suas vidas. Se observarmos nossas atividades diárias, identificamos várias atividades lúdicas sendo realizadas.

A partir da perspectiva apresentada pelo autor, cada grupo entende a atividade lúdica de uma forma, o que de fato importa é que a medida em que há colaboração mútua, tais atividades transformam-se em ricos momentos para aprender, portanto, o compartilhamento de experiências exitosas propiciadas pelo desenvolvimento de atividades lúdicas deve ser responsabilidade compartilhada pelos pais e pela escola, de forma que gradativamente a criança em fase de escolarização possa aprender cotidianamente, Benjamim (1984)

Destarte a estas abordagens salientamos ainda que as atividades lúdicas são estratégias que fortalecem o interesse da criança por determinado conteúdo, além de também propiciar a esta condições para despertar a criatividade, e em consequência disso aprender interativamente.

Percebe-se com estas abordagens que o desenvolvimento da criança, de maneira geral, está vinculado ao tipo de estímulos que a criança recebe. **M**ormente quando esta inicia a fase de alfabetização, recebendo da família e da escola os estímulos necessários a cada ser humano pode ser preparado, de maneira variada, que conseguirá por meio da atividade lúdica adquirir experiências que lhes oportunizem vivenciar uma aprendizagem significativa.

Na esteira destas reflexões, é fundamental também dizer sobre a necessidade do esforço pedagógico buscando dessa forma, trazer aos alunos, particularmente da educação infantil, o encanto pela colaboração nas atividades desenvolvidas, sejam elas individuais ou coletivas. Nesse contexto, a criança começa envolver-se com o aprendizado, que subsidiado por uma brincadeira, ou uma dinâmica de grupo possibilite a aquisição de experiências práticas, promovendo também o entusiasmo pela aprendizagem.

Dentro dessa abordagem, Kishimoto (2002, p. 73) assevera que,

quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino e aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Considerando a abordagem apresentada pelo autor, percebe-se que no processo ensino aprendizagem a prática de atividades lúdicas pode contribuir de maneira dinâmica com o desenvolvimento da criança, vez que é nesse período escolar que as experiências mais significativas vão surgindo, assim é fundamental que a criança receba uma educação capaz de subsidiar diferentes momentos de aprendizagem e que estas possam contribuir diariamente com a aquisição de novas formas de aprender, seja por meio de jogos, brincadeiras ou a partir de histórias que lhes são contadas.

Destarte a estas considerações entendemos que a prática de atividades lúdicas quando implementadas pelas escolas, de maneira planejada, fortalecem e estimulam o aprendizado da criança, tornando-se para os professores uma tarefa motivadora, vez que contribuem para reforçar as atividades dos conteúdos escritos, ampliando assim as condições entre distintas crianças de aprender continuamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo sobre a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento da criança, é um aspecto significativo na atualidade, e, embora nem todas as escolas tenham em sua prática pedagógica, o hábito de trabalhar com conteúdo e atividades lúdicas, salientamos que o aprendizado que conta com múltiplas formas de ensinar, tem melhores condições para se desenvolver.

Em relação às características da ludicidade, observou-se que esta tem se tornado uma prática efetiva para melhorar o desempenho de crianças, tanto nas escolas quanto em outros ambientes. A ludicidade é percebida de forma bastante promissora, vez que a partir dela, novas expectativas para estimular o desenvolvimento intelectual de crianças na faixa etária dos 2 aos cinco anos de idade, ou seja, aquelas iniciantes na educação infantil, vem sendo desempenhadas. Assim sendo, cada vez que uma atividade comum é envolta a um

processo permanente de ludicidade, ocorre por parte da criança novas formas para aprender diariamente.

Nesse contexto, as abordagens de Huizinga (2008), Kishimoto (2002) entre outros consideram que a escola assim como a família tem condições diversas para contribuir com o desenvolvimento motor, físico, cognitivo e psíquico social da criança. Assim sendo, foi possível compreender que a implementação da prática de atividades lúdicas proporciona ao aluno diversas experiências de aprendizagem a partir do ambiente mais informal, vez que tal forma de ensinar provoca uma forma divertida e prazerosa para a criança aprender. É nesse sentido que, o planejamento preparado e detalhado realizado pelo professor com objetivos claros e metas simples de serem alcançados, permite que cada professor possa trabalhar com uma atividade que estimule o educando ao aprendizado da maneira mais adequada possível.

Portanto, ao falar sobre a ludicidade ou sobre o desenvolvimento de atividades lúdicas como fator de relevância para o processo de ensino, pensando a educação infantil, observa-se que tais processos estão intimamente interligados com uma proposta que entende que a criança se desenvolve a partir de estágios de desenvolvimento, devendo os mesmos serem acompanhados de maneira simultânea, tanto pela família quanto pela escola.

Destarte a estas abordagens, cabe-nos mencionar, que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança e, possivelmente por isso, a brincadeira tem sido uma questão bastante discutida, por estudiosos não só da pedagogia, mais de distintas outras áreas, por entender que a maioria das escolas tem didatizado a atividade lúdica das crianças, restringindo-as a exercícios repetidos de discriminação viso motora e auditiva, através do uso de brinquedos, desenhos coloridos ou mimeografados e músicas ritmadas e isso diminui consideravelmente a eficácia da ludicidade nas escolas, um dos fatores que já na educação infantil pode diminuir os índices de desempenho da criança em fase de alfabetização, considerando que é fundamental que para que haja desenvolvimento a criança precisa, por meio da aplicação de atividades lúdicas, ter sua aprendizagem motivada.

Esperamos que esse estudo possa subsidiar outras discussões acerca da temática em questão e que novas abordagens sobre o lúdico e sua importância na educação infantil sejam levantadas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA A. *A ludicidade como instrumento pedagógico*. Disponível em [http://](http://Revista Científica FAI. ISSN 2526-6225. Volume 4, Número 2, ano 2019/agosto a dezembro)

www.edof.com.br/recreiaa22html. Acesso em 03/05/2019.

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

ANTUNES, C *jogos para estimulação das múltiplas inteligências: Os jogos e os parâmetros curriculares nacionais*, Campinas, Papirus, 2005.

BACELAR, V. L. da E. *Ludicidade e educação infantil* / Vera Lúcia da Encarnação Bacelar. - Salvador: EDUFBA, 2009.

BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Summus. (1984)

BRANCO, A.U. *Peer interactions, language development and meta communication*. Culture & Psychology, v.11 n.4, 415-430. 2005. Disponível em: www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf.

GRANDO, R. C. *O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula*. 2000. 224 f. Tese de Doutorado em Educação – Faculdade de Educação. Universidade de Campinas, Campinas, São Paulo.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LOPES, M. C. *Ludicity – a theoretical term*. Sixth Annual Convention of Media Ecology Association. New York: Fordham University, Lincoln Centre Campus, 2005.

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

MASSA, M. de S. *Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito*. APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação Vitória da Conquista Ano IX n. 15p.111-130 2015.

LUCARIELLO, J. *Mind, culture, person: elements in a cultural psychology*. *Human Development*, 38, 2-18. 2005,

MORIN, E. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez: Brasília, UNESCO, 2011

OLIVEIRA, Z. *Interações infantis em creche e a construção de representações sociais de gênero*. Em M.I.Pedrosa (Org.), *Coletânea da ANPEPP: Investigação da criança em interação*

Revista Científica FAI. ISSN 2526-6225. Volume 4, Número 2, ano 2019/agosto a dezembro

social, v.1 n.4, 49-67. Recife: Editora Universitária da UFPE. 2011.

SIAULYS, M. O. C. (2005). *Brincar para todos*. Brasília: MEC/SEESP.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes. (1991)