

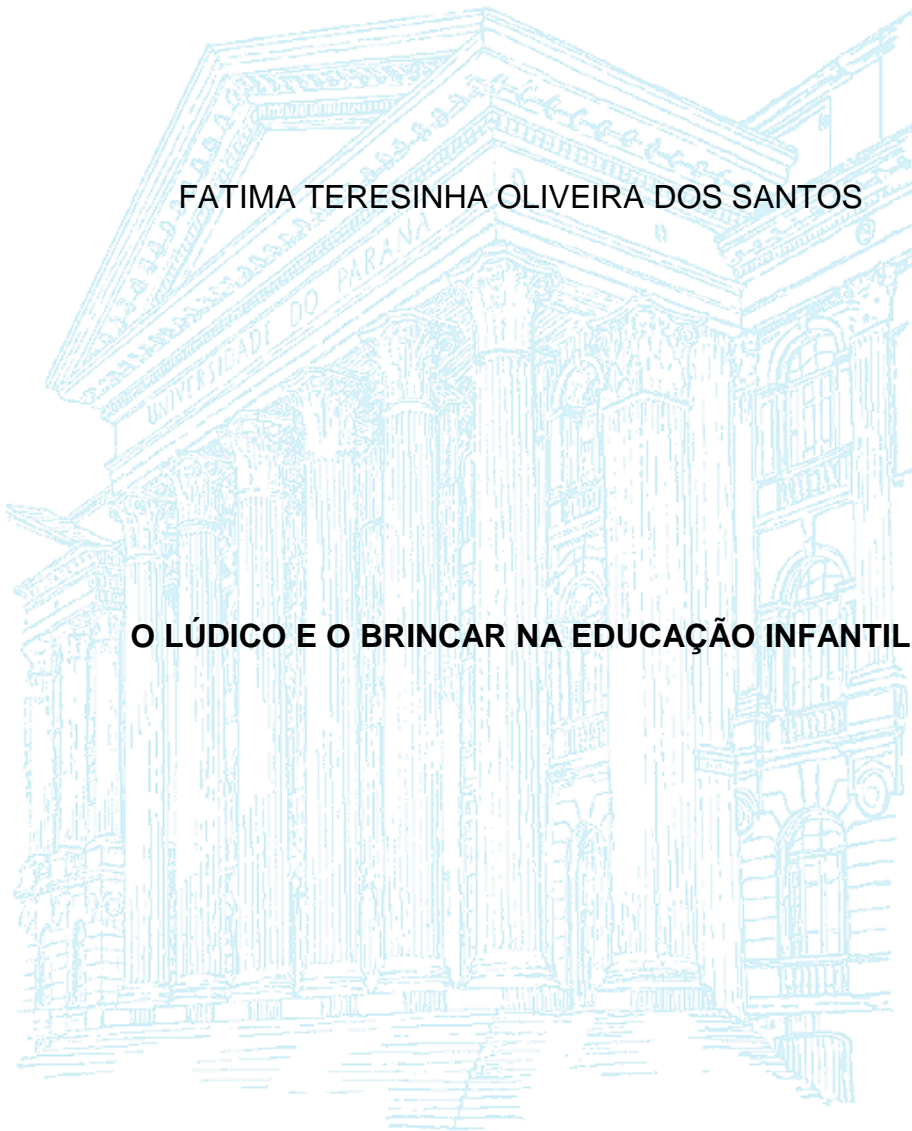
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SETOR LITORAL

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO  
DIVERSIDADE E INCLUSÃO

FATIMA TERESINHA OLIVEIRA DOS SANTOS

**O LÚDICO E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**



MATINHOS

2015

**FATIMA TERESINHA OLIVEIRA DOS SANTOS**



**O LÚDICO E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista Gestão e Processos em Educação, Diversidade e Inclusão pela Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Danielle Marafon

**MATINHOS**

**2015**

**ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO, DIVERSIDADE E INCLUSÃO.**

Aos treze dias do mês de junho do ano de 2015 (dois mil e quinze), reuniram-se na sala temática 26A- Educação Infantil os membros da banca

examinadora: Danielle Maranhon (orientador),

Ysiele de Moraes e

Maurício César Círcia Soares para avaliação do

Trabalho de Conclusão de Curso do (a) cursista: Fátima

Leuzinha Oliveira dos Santos

, sob o título:

O Lúdico e o Brincar na educação infantil

Após a avaliação deliberou-se que o (a) referido (a) cursista foi aprovado (a) como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Gestão e Processos em Educação, Diversidade e Inclusão, tendo obtido conceito APL.

Nada mais havendo a tratar, eu Danielle Maranhon

(orientador) lavrei a presente ata, a qual será

assinada pelos membros da banca.

Danielle Maranhon  
Orientador

Ysiele de Moraes  
Avaliador 1

Maurício César Círcia Soares  
Avaliador 2

Fátima Leuzinha Oliveira dos Santos  
Cursista

## RESUMO

O presente artigo tem por objetivo abordar que o lúdico e o brincar na Educação Infantil são estímulos para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e social da aprendizagem e da construção do conhecimento da criança e assim romper o pensamento de que o brincar é apenas um passa tempo. Portanto, utilizou-se uma pesquisa de natureza bibliográfica e elencaram-se assuntos pertinentes para esse entendimento. Desse modo, foi explanada sobre a importância do estímulo para o desenvolvimento Infantil; a ludicidade no contexto da Educação; a brinquedoteca escolar e o desenvolvimento da criança; o jogo na visão de Piaget, Vygotsky e Wallon dentre outros o decorrer do trabalho. Se o brincar é instrumento para o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico da criança, é também instrumento que estimula o conhecimento intelectual da mesma. O momento que a criança brinca, ela cria espaço para a reconstrução do conhecimento. É brincando que se permite aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade. Sendo assim, fica claro que o jogo permite à criança buscar soluções além da sua maturidade para os problemas apresentados, e isso ela consegue por meio da imitação e das regras apresentadas nos jogos e brincadeiras, facilitando assim o desenvolvimento da aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Educação Infantil. Desenvolvimento da criança.

---

<sup>1</sup> Aluna do curso de pós-graduação GPDI - Gestão e Processo em Educação, Diversidade e Inclusão.

<sup>2</sup> Docente orientadora – UFPR – Universidade Federal do Paraná no Curso de pós-graduação GPDI – Gestão e Processo em Educação, Diversidade e Inclusão.

# 1 INTRODUÇÃO

Quando vemos crianças brincando uma com as outras ou até mesmo brincando sozinhas, o que vem em nossas mentes é que elas estão apenas aproveitando seu tempo de infância e nem percebemos que é por meio da brincadeira que automaticamente estão expressando seus sentimentos, interagindo uma com as outras, recriando situações do cotidiano, formando sua própria personalidade e com isso podemos perceber que a brincadeira é o estímulo para o desenvolvimento integral da criança. E deixarmos de pensar que é somente uma descontração.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

O lúdico na Educação Infantil é de extrema importância, pois está ligada intrinsecamente ao desenvolvimento infantil, portanto deverá estar inserida no contexto escolar.

Kishimoto (1999) salienta que os jogos, brinquedos e brincadeiras na educação são de suma importância para o desenvolvimento da criança no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que a criança desenvolve seu raciocínio e constrói seu conhecimento de forma descontraída.

Para a criança se faz necessária à existência de estímulos a serem oferecidos, para que ela possa desenvolver toda sua capacidade de criar e aprender de maneira ampla, por isso da importância do professor conhecer os objetivos dos jogos, domine suas técnicas, discuta sobre a forma crítica e das possibilidades de utilizá-los em suas aulas.

Para Kishimoto (1993)

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração [...]. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más. A sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela trás latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa (KISHIMOTO, 1993, p.106)

Assim, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras sugerem como um espaço privilegiado de observação de seus alunos, para que despertem seus interesses, curiosidades e que se sintam estimulados e desafiados para sua aprendizagem.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 A Importância do Estimulo para o Desenvolvimento Infantil

A criança precisa de estímulo para um bom desenvolvimento. É importante que a família e a escola proporcionem um ambiente rico para a brincadeira e estimulem a atividade lúdica nesses ambientes.

Meier (2012) sintetiza o estímulo como um dos principais fatores relacionados ao desenvolvimento da inteligência com base em estudos heurística, inteligência, psicologia cognitiva, neuropsicologia da aprendizagem e outras fontes teóricas. Ele afirma que, quanto mais a criança for estimulada, melhor será seu desenvolvimento. No entanto, precisamos considerar quatro aspectos ligados aos estímulos: intensidade, quantidade, qualidade e diversidade.

- **Intensidade** – Se o estímulo é fraco, pouco efeito tem. Para melhorar a intensidade, há dois caminhos: aumentar a força dos estímulos (o que, às vezes, não é mais possível, como aumentar o volume da voz) ou aumentar a capacidade de recepção do estímulo, ou seja, ensinar a criança a prestar mais atenção, concentrar-se e perceber detalhes.
- **Quantidade** – A quantidade de estímulos deve ser adequada. Excesso de estímulos visuais, por exemplo, pode fazer a criança olhar tudo como se fosse uma coisa só e não deter ao que é relevante. Um livro com excesso de figuras e frases em diversas fontes e cores, sobrepondo-se umas às outras, faz com que a criança não se beneficie do impacto que a imaginação causaria a partir de uma frase específica, importante para a compreensão do conteúdo. Por outro lado, quando a criança recebe poucos estímulos, falta excitação neural para a produção de novas conexões.
- **Qualidade** – Ficar o dia todo exposto aos estímulos provenientes de um aparelho de TV não ajuda na construção de novas sinapses. E isso não se deve unicamente ao fato de a programação ser, muitas vezes, de má qualidade, mas à falta de variação dos estímulos e não há interação com a criança. Não se pode fazer perguntas, pois a TV não responde e, quando a TV pergunta, não adianta tentar responder, ela não “ouve”. Assim pelo baixíssimo grau de interatividade e pela absoluta incapacidade de provocação do pensamento abstrato, mais complexo, os programas televisivos, em geral, não atendem ao quesito qualidade no que se refere aos estímulos.

- **Diversidade** - O aluno tem diferentes estilos de aprendizagem, portanto, o professor deve mudar a fonte de estímulos como por exemplo: dramatização, vídeos, atividades lúdicas, desenhos, aulas tradicionais, entre outras. Com isso, aquilo que ele está aprendendo utiliza três fontes de estímulos diferentes: sonoros, visuais e motores, A diversidade amplia a compreensão.

É preciso fazer uma ressalva: há programas que provocam a curiosidade da criança e a fazer pesquisar, conversar e buscar mais informações; que a fazem cantar, pular e gesticular. Esse movimento pode auxiliar crianças pequenas no desenvolvimento da coordenação motora, da fala e até mesmo da escrita. Assim a Televisão em si não é uma “perda de tempo”; o problema é a baixa interatividade que a maioria dos programas mantém com a criança.

Todo educador comprometido com a aprendizagem de seus alunos deve apoiar a utilização do jogo e atividades lúdicas, pois é uma importante metodologia, a qual tem condições de contribuir para a melhoria das ações realizadas no ambiente escolar, com isso promove mudanças na sua prática em sala de aula.

Para que a criança se desenvolva integralmente a escola deve dispor de todos os recursos necessários, metodologias diversas e materiais variados.

Infelizmente muitos adultos ainda acreditam que brincar é improdutivo, inútil e sem significado. Mas brincar é tão importante que é direito garantido por lei pelo Estatuto da Criança e do Adolescente Lei Federal 8069/90 capítulo II, artigo 16 no inciso IV- Brincar, praticar esportes e divertir-se. No documento sugere que toda criança deve desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar inseridos na educação. Ficando toda pessoa, em especial pais e professores, responsáveis em promover o exercício desse direito.

## **2.2 A Ludicidade no Contexto da Educação**

As crianças são seres integrais, embora não seja dessa forma que elas têm sido consideradas na maior parte das escolas, uma vez que as atividades propostas são estruturadas de modo compartimentado: há uma hora para trabalhar coordenação motora, outra para o corpo, outra para o raciocínio, outra para a linguagem, outra para brincar sob a orientação do educador, outra para brincadeira não direcionada e assim por diante. Essa segmentação não vai ao encontro da formação da personalidade integral das crianças e nem de suas necessidades. Os indivíduos precisam construir sua própria personalidade e inteligência. Tanto o conhecimento quanto o senso moral são elaborados pelas crianças em interação com

o meio físico e social, passando por um processo de desenvolvimento.

Para Cunha (2001),

“Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer” (CUNHA, 2001, p. 14).

A principal preocupação da educação deveria ser a de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico. É importante que os conteúdos correspondam aos conhecimentos gerais das crianças, a seus interesses e necessidades, além de desafiar sua inteligência.

De acordo com Friedmann (1996),

A escola é um elemento de transformação da sociedade; sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva (...). A educação deve instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação. (FRIEDMANN, 1996, p. 54).

Para formar cidadãos sensíveis, criativos inventivos e descobridores, capazes de criticar e distinguir entre o que está provado e o que não deveria ser o principal objetivo da educação. Para ajudar os indivíduos a atingir níveis mais elevados do desenvolvimento afetivo, físico, social, moral e cognitivo, deve-se encorajar a autonomia e o pensamento crítico independente.

A motivação é responsável pela grande parte da aprendizagem. As necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que elas se dediquem a uma atividade. Ser esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança em sua capacidade de construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como expressar seus pensamentos e sentimentos com convicção, são características inerentes à personalidade integral das crianças.

Para concretizar esses objetivos e garantir a participação dinâmica das crianças nesses processos, o educador deve ter bem claro essas metas. Assim, ao pensar atividades significativas e desafiadoras que respondam aos objetivos, é importante articulá-las de forma integrada, conforme a realidade sociocultural das crianças, seus estágios de desenvolvimento e os processos de construção cognitiva, valorizando o acesso aos conhecimentos dos mundos físico e social.

É nessas estratégias que se deve situar a atividade lúdica como um caminho

possível. Trata-se de uma alternativa significativa e importante, mas seu uso não exclui outras possibilidades. Por meio das atividades lúdicas, não somente se abre uma porta para o mundo social e para as culturas infantis, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar seu desenvolvimento.

O educador pode, a partir da observação das atividades lúdicas, obter um diagnóstico do comportamento geral do grupo e do comportamento individual de seus alunos; descobrir em qual estágio de desenvolvimento se encontram as crianças; conhecer os valores, as ideias, os interesses e as necessidades de cada grupo, seus conflitos, problemas e potenciais. Se, porém, o que pretende é estimular o desenvolvimento de determinadas áreas ou promover aprendizagens específicas, o brincar pode ser utilizado como possibilidade de desafio cognitivo, desde que se escolham atividades adequadas.

Os estudos têm avançados e hoje fala-se em “atitude lúdica”, isto é, a postura do educador com relação a todas as atividades propostas, perpassando tempos e espaços predefinidos para o brincar. Assumir uma atitude lúdica significa aprender e incorporar as linguagens expressivas das crianças e adotar essa postura em todos os conhecimentos e atividades.

Para Friedmann, (2012) o educador precisa adotar algumas posturas a fim de alcançar mais eficazmente seus objetivos lúdicos, como por exemplo:

- Possibilitar tempo, espaço e materiais para a criança brincar livremente;
- Escutar o que ela tem a dizer, fortalecendo seus posicionamento e autoestima;
- Fomentar autonomia durante os conflitos, para estimular o desenvolvimento emocional e o autoconhecimento da criança;
- Possibilitar ações físicas que motive a criança a ser mentalmente ativa;
- No caso de brincadeiras dirigidas, propor regras, em vez de impô-las; assim, a criança ganha à oportunidade de participar de sua elaboração. A criança se desenvolve social e politicamente e deve ter possibilidade de questionar valores morais. As brincadeiras e jogos em grupo dão inúmeras chances de criação e motivação de regras, verificação de efeitos, comprovação de resultados;
- Respeitar a resignificação que a criança dá às regras das brincadeiras espontâneas;
- Intervir eventualmente durante as brincadeiras e jogos, mas é desejável que deixe a atividade fluir entre as crianças; Só intervir em casos extremos;

- Nos jogos dirigidos, é preciso ser claro e breve na hora de explicar as regras da atividade proposta.

Ao adotar tais posturas, o educador alcança o seu papel como educador lúdico e criativo, que compartilha o processo de desenvolvimento de seu grupo.

### **2.3 Brinquedoteca Escolar e o Desenvolvimento da Criança**

A palavra brinquedoteca, lembra-nos brincadeira, brinquedo, jogo e brincar. Falar sobre brinquedoteca significa, portanto, falar sobre um espaço que se destina ao jogo.

No Brasil a partir década de 80, a brinquedoteca foi concretizada com a inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de São Paulo (APAE) centralizou os brinquedos existentes e iniciou um serviço de circulação destes parecido com um funcionamento de uma biblioteca. Esse serviço despertou o interesse de educadores que, na época, pouco conhecia sobre brinquedoteca. Com o tempo esse ambiente foi se expandindo pelo país com o apoio de muitas organizações nacionais, dentre as quais se destacam a Fundação Abrinq pelos Direitos da Criança (ABRINQ), a Associação Brasileiras de Brinquedotecas (ABB), a Organização Mundial pelo Direito de Brincar (IPA).

Kishimoto (1992) relata que no início a brinquedoteca tinha por objetivo apenas o empréstimo de brinquedos, porém, com o passar dos anos evoluiu e passou a oferecer outros serviços, segundo a necessidade de cada país e de cada comunidade. Para Negrine (1997), o objetivo de uma brinquedoteca pode variar de acordo com o local, a instituição mantenedora e a faixa etária atendida, estando esses elementos relacionados ao contexto sociocultural no qual está inserida. Cunha (1997) aponta que ela é um espaço criado para brincar.

A brinquedoteca é um ambiente que possui um conjunto organizado de brinquedos com a finalidade de colocá-los ao alcance do maior número de crianças a fim de propiciar atividades lúdicas. Relembrando Cunha (1997, p.14), a existência da brinquedoteca “é um testemunho de valorização da atividade lúdica das crianças”.

A estruturação da brinquedoteca varia de acordo com os objetivos que determinam sua criação. No entanto, a existência de um espaço bem montado e com muitos recursos lúdicos disponíveis não é suficiente para garantir à criança a potencialização máxima de brincadeiras. Para que isso efetivamente aconteça, o professor tem um papel fundamental como agente promotor e incentivador das atividades lúdicas.

A brinquedoteca tem como objetivo importante proporcionar estímulos para que a criança brinque livremente, pois, a escola é um local onde as crianças permanecem por algumas horas.

## **2.4 O Jogo na visão de Piaget; Wallon e Vygotsky**

### **2.4.1 O Jogo na Visão de Piaget**

De acordo com as observações das atividades de seus filhos Piaget (1971) analisa e esclarece as relações entre o jogo e o funcionamento intelectual. Também interpreta os jogos no contexto do pensamento da criança, distinguindo seis critérios habitualmente utilizados no jogo, como mostra a lista a seguir.

1. Dizer que o jogo encontra sua finalidade em si mesmo é um critério impreciso, pois todo jogo é “interessado”; afinal, o jogador se preocupa com o resultado da sua atividade.
2. O jogo constitui uma atividade espontânea, oposta à atividade do trabalho.
3. O jogo é uma atividade prazerosa – o prazer lúdico seria a expressão afetiva da adaptação do eu do indivíduo ao real (quando a criança se adapta à realidade do jogo, ela o demonstra por meio de expressão de prazer).
4. O jogo tem uma relativa falta de organização.
5. O jogo estabelece um comportamento livre de conflito: ou ignora os conflitos ou, se os encontra, é para libertar o eu por uma solução de compensação ou de liquidação – por exemplo, quando uma criança vive um medo (medo de perda ou separação, ou morte de um dos pais), ela pode por meio do jogo, trabalhar internamente esse medo, compreendê-lo, mesmo que inconscientemente, e até superá-lo.
6. O jogo é uma atividade que envolve a motivação intensa.

Piaget (1971, p. 117) diz que:

“quase todos os comportamentos [...] são suscetíveis de se converter em jogo, uma vez que se repetem por assimilação pura, isto é, por simples prazer funcional”. Piaget (1971, p. 117)

Para ele o jogo se distingue em três tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil:

- **Jogos de exercício** – caracterizam a primeira fase ou estágio que vai desde o nascimento até 1 ano e meio de idade, época que surge a linguagem. O esquema sensório-motor adquirido por elas dão lugar aos jogos de exercício, cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. A característica principal do jogo de exercício é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional.

- **Jogos simbólicos** – Caracterizam a fase ou estágio que vai desde o momento em que surge a linguagem, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo, por volta de 1 ano e meio de idade, até aos 6-7 anos. É a fase em que a criança consegue estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado.

- **Jogos de regra** – Caracterizam a fase ou estágio que vai dos 6 - 7 anos em diante, caracteriza o estágio operatório – concreto. É a fase em que a criança está preparada para participar de jogos de regras.

Na definição de Piaget, o jogo de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bolinha de gude, de bola) ou intelectuais (xadrez, cartas) com competição e cooperação entre indivíduos, regulamentados por um código transmitido de geração a geração ou por acordos momentâneos.

#### **2.4.2 O Jogo na Visão de Vygotsky**

A escola é responsável no processo de ensino-aprendizagem da criança, porque as intervenções pedagógicas intencionais ocorrem através dela para que aconteça o processo de ensino. O professor deve levar em conta o que a criança já sabe, de acordo com suas experiências formais e informais, para que sua aula seja significativa para o aluno. O educador deve provocar avanço através de suas interferências.

Para Vygotsky (1984) apresentou três níveis importantíssimos no desenvolvimento infantil: o nível real, o desenvolvimento potencial e a zona de desenvolvimento proximal.

- **Nível de desenvolvimento real** – refere-se à aprendizagem que o indivíduo já se apropriou. As funções psicológicas já estão bem estabelecidas até o momento.
- **Nível de desenvolvimento potencial** - refere-se à aprendizagem que o indivíduo só é capaz de realizar com a ajuda de outros. Portanto,

cabendo o professor dar pistas, instruções, demonstrações, enfim, dar assistência durante o processo. Esse nível tem como principal característica, a capacidade de aprender com outros indivíduos.

- **A zona de desenvolvimento proximal** - É o caminho que o indivíduo percorrerá para desenvolver as funções que ainda estão de amadurecendo e que futuramente serão consolidadas, tornando-se nível de desenvolvimento real. Por esta razão, a zona de desenvolvimento proximal é um domínio psicológico em constante transformação: aquilo que hoje a criança é capaz de fazer somente com a ajuda dos adultos, amanhã conseguirá fazer sozinha.

Para Vygotsky (1979) o uso de jogos e brincadeiras é fundamental para o desenvolvimento pleno da criança.

Todos nós conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam dos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 1979, p.12)

Vygotsky defende que as necessidades, incentivos e motivos da criança devem ser levados em conta pelos teóricos do jogo. Para ele o jogo tem um papel psicológico para o desenvolvimento da criança, pois o brincar da criança é imaginação em ação. Ele sugere a seguinte característica que define o jogo: o fato que ele envolve uma situação imaginária criada pela criança. Outra característica acentuada pelo Vygotsky é a natureza das regras do jogo. Ele afirma que não existe atividade lúdica sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. Essas regras não precisam ser explicitadas, como é o caso das brincadeiras. O que na vida real passa despercebido pelas crianças tornar-se uma regra de comportamento no ato de brincar.

Através das brincadeiras que a criança se coloca questões e desafios além de seu comportamento diário, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que lhe é proposto pela realidade na qual interage. No brincar a criança está construindo a consciência da realidade e, ao mesmo tempo, vivencia a possibilidade de transformá-la.

A atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento da criança porque as liberta de situações difíceis

### 2.4.3 O Jogo na Visão de Wallon

De acordo com Wallon, o meio social é o fator mais importante para a formação da personalidade da criança. A personalidade do ser humano é um processo de construção progressiva, onde se realiza a integração de duas funções principais: a afetividade e a inteligência. A afetividade tem o papel predominante no desenvolvimento da pessoa e é através dela que o aluno exterioriza seus desejos e suas experiências. Já a inteligência depende essencialmente de como cada indivíduo interage com o meio e compreende os seus signos, articulando as informações de uma forma que lhe permita uma participação efetiva na realidade circundante.

Para Wallon, infância quer dizer lúdico, sabendo que toda atividade voluntária é considerada lúdica para a criança, se caso for uma atividade imposta deixa de ser lúdica e passa a ser trabalho ou ensino.

Wallon classifica os jogos infantis em quatro categorias:

- **Jogos funcionais** são caracterizados por movimentos simples de exploração do corpo como, por exemplo: os sons que a criança produz a exploração dos objetos, o movimento do seu corpo classificada como “a lei de efeito”
- **Jogos de ficções** caracterizados pela presença da situação imaginária o “faz de conta”. Onde a criança assume papéis no seu contexto social.
- Jogos de aquisições são caracterizados quando a criança desde bebê se desempenha para compreender, conhecer, imitar canções, gestos, sons, imagens e histórias.
- **Jogos de fabricação** são consequências do jogo de ficção, é quando a criança cria um brinquedo, portanto ela tem a capacidade de transformar a matéria real em objetos dotado de vida fictícia.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O lúdico é considerado um fator essencial para o desenvolvimento humano, independentemente da idade, e este, não pode ser interpretado apenas como diversão. O brincar pode ser útil para estimular desenvolvimento integral do aluno e trabalhar conteúdos curriculares, pois em qualquer local que a criança esteja, a brincadeira acontece, basta ter algo que possa estimulá-la, então começa a fluir a sua imaginação e logo assume um papel tomando como referência pessoas que são importantes no seu dia-a-dia, viajando em um mundo de criações e fantasias, com muito movimento, expressando sentimentos.

Assim podemos pensar que, em um primeiro momento, todo lugar pode ser transformado e virar uma brinquedoteca. Mesmo com simplicidade, o segredo está em transformar o local, num lugar de fantasia, convidativo, gostoso de estar.

Através do lúdico o aluno compreende o que está aprendendo, pois a aprendizagem passa a ser significativa. O educador que ensina conteúdos com jogos em sua sala de aula leva o aluno a ser sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 1.**

CUNHA, N.H.S. **Brinquedoteca**: Definição histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, A. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta; ABRINQ, 1992.

\_\_\_\_\_. **Brinquedoteca brasileira**. In: SANTOS, S. M. P. (Org.) **A brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil**: Observação, adequação e inclusão. São Paulo: Ed. Moderna, 2012, p. 54.

\_\_\_\_\_. **Brincar: crescer e aprender** - O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996. HUIZINGA, J. Homo Ludens. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo, a criança e a educação**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992.

\_\_\_\_\_. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

MEIER, M; BUDEL, G.C. **Mediação da aprendizagem**. Curitiba: Ed.: IBPEX, 2012, p. 92.

NEGRINE, A. **Brinquedoteca**: teoria e prática. In: SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca**: o lúdico

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1971.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, F. D. **Jogo e a Educação da Infância**: muito prazer em aprender. Curitiba: Ed. CRV, 2011.

WALLON, Henri. **A Evolução Psicológica da Criança**. Lisboa: edição 70, 1981.

VYGOSTSKY, L. S. A formação Social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1979.

