**FACULDADE DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA DA REGIÃO MISSIONEIRA**

**- FETREMIS-**

**ANTONIA EVELINE SOARES DA SILVA**

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**GUAMARÉ / RN**

**2018**

**FACULDADE DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA DA REGIÃO MISSIONEIRA**

**- FETREMIS-**

**ANTONIA EVELINE SOARES DA SILVA**

Artigo Científico Apresentado a Faculdade de Educação e Tecnologia da Região Missioneira - Fetremis , como requisito parcial para a obtenção do título de Alfabetização e letramento

**GUAMARÉ / RN**

**2018**

**ANTONIA EVELINE SOARES DA SILVA**

**RESUMO**

Este presente trabalho tem a função de defender a ludicidade com um método de ensino na Educação Infantil. Ele está vinculado no brincar como instrumento facilitador na aprendizagem. O lúdico tem a característica de envolver as crianças no processo de ensino e aprendizagem. Já que suas estratégias são favoráveis às crianças. E se tratando de Educação Infantil é de suma importância desenvolver o aprendizado através do lúdico. Faz-se necessário usar uma metodologia que chame a atenção do aluno. E sendo criança então, o brincar faz toda diferença. O professor precisa entra no mundo de imaginação da criança e através dele despertar pra o mundo real da escolaridade. Toda criança gosta de brincar e por meio dessa brincadeira ele pode desenvolver varias habilidades na criança. Para que este trabalho tivesse êxito houve uma vasta referência bibliográfica, dentro quais destacamos os seguintes teóricos kishimoto, Piaget e Vygotsky.

**Palavras chaves:** Jogos, brincadeiras e apredizado.

**INTRODUÇÃO**

Esta pesquisa tem como objetivo refletir sobre a o uso do lúdico como um instrumento facilitador na aprendizagem. Defende muitos educares que o brincar, faz parte da vida secular da criança. Que estimula na criança a vontade de envolver-se na brincadeira. Nota-se que os jogos despertam na criança o espírito de competitividade, induzindo-a participar da brincadeira. A brincadeira em si acalma a criança e deixa livre dentro do seu mundo de fantasia. A brincadeira é um procedimento que atravessa séculos e independente da cultura ou classe social, faz parte da vida do ser humano onde todos consequentemente se divertem, aprendem, socializam, comunicam, trocam experiências, desafiam uns aos outros e se interagem.

A perspectiva da ludicidade é torna-se importante instrumento na mediação do processo de ensino e aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se mistura, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento.

O brinca envolve a criança como muita eficácia, favorecendo o desenvolvimento cognitivo da criança. KISHIMOTO salienta que é muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. (KISHIMOTO 2003, p.15) a autora defende que o brincar em qualquer circunstância, atende a característica a ele atribuída. Independente de que tipo. Seja o jogo ou a brincadeira. Pois esse instrumento leva estimular o aluno a participar da aula ministrada. Já que o brincar faz parte da vida cotidiana da criança. É como se a criança trouxesse para escola uma parte de sua casa. O educador necessita aproveitar o poder que o brincar faz na vida da criança e transforma-lo em aprendizagem. Tornando sua aula um momento prazeroso, que a criança sinta vontade de está ali e colaborando com a aula.

A edição relata que o brincar faz parte da vida da criança desde seus primeiros anos de vida. E que a cada etapa vai se aprimorando de maneira intensiva. Pois a criança usa seu imaginário trazendo a brincadeira a sua realidade. Transformando brinquedo em seus personagens entrando no seu mundo de imaginação. Contudo o papel do professor é usar de maneiras claras e constantes essas habilidades de seus alunos. O lúdico tem esse poder de introduzir aprendizado de forma prazerosa e construtiva no cognitivo da criança.

Para Piaget (1998), até os dois anos de idade as principais brincadeiras da criança são os gestos, sons, sinais, e os exercícios de repetição, como rolar a bola, jogar o objeto no chão para o adulto pegar, estas são formas de linguagem da criança compartilhar com seu mundo exterior. Nessa fase do desenvolvimento a criança constrói imagens de objetos, ela se torna capaz de representar objetos ausentes, tornando os presentes no momento desejado. Em seguida há a transição dos jogos simbólicos para os jogos de construção que inicia a partir dos quatros anos de idade, e se estende aproximadamente até os sete anos. Ainda na evolução da brincadeira vêm os jogos de regras, quando há a passagem do momento individual para o de cooperação. A criança mostra através do brincar o modo de interagir no mundo real, Apresentando suas descobertas, usando o brincar com instrumento identificador de seu desejo.

Essa pesquisa está divida em cincos capítulos. Sendo o primeiro a Introdução onde representamos uma visão geral do trabalho realizado, ressaltando pontos importantes na construção do conhecimento teórico. A carência de se ter em sala de aula a ludicidade. Já que a mesma facilita o entendimento da criança, envolvendo-a de forma prazerosa e eficaz.

No segundo fala da ludicidade na Educação Infantil. O brincar como elemento facilitador da aprendizagem. É primordial o brincar na Educação Infantil. Uma vez que a criança tem uma tendência muito grande pela brincadeira. Ela brinca desde seus primeiro anos de vida. Na escola não é diferente. O ser tem essa necessidade de brincar. Porém na escola esse brincar precisa ter um objetivo, ser direcionado ao desenvolvimento cognitivo do aluno. pois o mesmo desperta interesse no indivíduo.

O terceiro relata sobre o lúdico e a facilidade de recursos para aprendizagem. A brincadeira faz com que a criança tenha facilidade na compreensão. Kishimoto (2011, p.42-43) ressalta: A brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permite o prazer de brincar. O brincar além de satisfazer o ego das crianças tem o poder transmitir conhecimentos. Esse mecanismo tem a influencia de socialização e desenvolve capacidade de pensamento da criança. Para Vygotsky (1991, p. 110) a criança, enquanto manipula um objeto, em situação imaginária de brincar age independentemente daquilo que vê. Na brincadeira, o pensamento imaginativo está separado do significado real dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas.

O quarto capitulo defende sobre o professor e a ludicidade em sala de aula. Todo educador precisa utilizar essa estratégia em sala de aula. Uma vez que o brincar já faz parte da vida de mundo da criança. Há uma grande importância a ludicidde em com método de ensino. Pois o lúdico induz o discente a despertar para um mundo de competitividade, deixando ele com autoestima e vontade de competir.

O quinto e último traz as considerações finais onde relatamos o que de mais importe ficou com a realização desta pesquisa para formação acadêmica e profissional. Se falarmos em Educação Infantil a primeira coisa que aparece em nossas cabeças é o lúdico. Visto que, o se refere a criança lembra brincadeira. Mas esse brincar tem um único objetivo desenvolver de forma plausível um aprendizado que conquiste seu publico. Ou seja, a criança. Que ela tenha prazer em participar desse momento. O professor tem a obrigação de tornar esse momento agradável para essa criança.

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A ludicidade é um contexto que vem apoderando-se cada vez mais no espaço do cenário educacional, principalmente na educação infantil, por ser um instrumento que desperta na criança a aptidão de envolvê-la. Já que o brinquedo é a essência da infância, seus usos permitiram um trabalho pedagógico que favorece e possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

Para Piaget (1998):

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estagio e, ao mesmo tempo, típico da vida natural interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade contentamento, descanso interno e externo, paz com o mundo [...]. A criança que brinca, sempre com determinação auto-ativa, preservando,esquecendo suas fadigas físicas, pode certamente torna-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para promoção do seu bem a o dos outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

Segundo o autor a maneira mais eficaz de envolver o ser é através da brincadeira. Já que essa atividade está em todos os estágios do homem. E em se tratando de criança, essa tendência só tem a aumentar. Pois é de domínio da criança tornar tudo que a envolve em brincadeira.

Afirma a Tribuna Mato Grosso ( 2014):

É possível perceber que a criança brinca e joga, desde os primeiros anos e logo toma consciência do imaginário, da imitação e das regras, tornando também fonte de prazer. Podemos também dizer que por meio do brincar, a criança tem uma experiência vivenciada, uma vez que a mesma descobre um mundo mágico, inventa, cria, estimula habilidades, a curiosidade e em especial a sua independência. Mediante a realização dos jogos e brincadeiras a criança constrói suas próprias ideias sobre o mundo que a cerca, refletindo com isso seu desenvolvimento psicológico e cognitivo em que se encontra.

O jornal defende que o brinquedo estimula o pensamento da criança além de desenvolver seu imaginário tornando uma fonte de prazer. "A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar" (KISHIMOTO, 2002, p. 139) O autor afirma que o brincar vem acompanhado a criança desde seu nascimento no ambiente familiar. E que essas habilidades só se aprimoram no longo de sua vida. “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).

Para o autor além do brincar desenvolver a socialização, ele também facilita o desenvolvimento cognitivo da criança. Estimulando seu pensamento, criatividade de forma prazerosa. Despertando nela o desejo de participar dos jogos e brincadeira desenvolvida no âmbito escolar.

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê. (Vygotsky, 1988, p. 127).

Vygotsky respalda que o brincar satisfaz a criança contribuindo para o desenvolvimento, usando seu imaginário para realizar suas fantasias. O que muitas vezes é impossível para a criança, através do brinquedo ela consegue realiza-lo tranquilamente como se fosse uma realidades de fatos E na maioria desse acontecimento é a imaginação da criança em ação.

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: função lúdica: quando propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente e função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (Kishimoto, 2003, p. 37).

O brincar segundo o autor é de uma função qualificativa na vida secular do aluno. Sua ação educativa é renovadora, envolvente e prazerosa. Ela busca no individuo o que ele tem de melhor, ampliando sua aptidão para o que lhe apraz. O brincar mexe com a mente e com o corpo enriquecendo os seus conhecimentos.

Afirma Vygotsky (1988, p. 106):

(...) se as necessidades não realizáveis imediatamente, não se desenvolvem durante os anos escolares, não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam experimentar tendências irrealizáveis.

Há uma necessidade muito grande da criança pelo o brinquedo, pois nele ela expressas seus desejos, suas ansiedade, vontade de pegar. Essas tendências tomam o brincar um instrumento valioso para o desenvolvimento cognitivo da criança.

**O LÚDICO E A FACILIDADE DE RECURSOS PARA APRENDIZAGEM**

O lúdico é de extrema necessidade no desenvolvimento cognitivo do aluno. Portanto ele é a ponte que leva do real ao imaginário. Facilitando o entendimento do aluno. Visto que sua mente fértil e com muita criatividade. Induzindo a criança a participar das brincadeiras. Ele tem o poder de despertar nelas o interesse e desejo de ser peça desse jogo.

Para Rodrigues (1976, p. 75):

A função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao vasto mundo das emoções e da sensibilidade. Ela aparece ativa também no domínio da inteligência, e coopera, em linhas decisivas, na evolução do pensamento e de todas as outras funções mentais superiores.

O professor precisar usar esse mecanismo como instrumento que lhe favoreça ajuda para desempenhar um bom aprendizado em seus alunos. E não usá-lo com mero passatempo. Na escola todo brincar tem que ter um objetivo, uma meta, uma visão de futuro. Para que esse brincar tragar bons resultados na aprendizagem. O professor é educador e ele precisa promover momentos que possibilitam conhecimentos em sala de aula e esses momentos precisam ser agradáveis que proporcione interesse no público alvo. Visto que se tratando de criança esses momentos necessitam ser atraente e prazeroso deixando feliz e ativo que está participando.

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina. (Grassi 2008, p. 33)

Nessa expectativa a criança vai descobrindo e criando teorias sobre o mundo. E é com a brincadeira que ela vai desenvolvendo e aprendendo a conviver nessa sociedade. Ela usa objetos pra identificar e explorar o mundo. A criança tem uma vasta imaginação e ela usa com frequência para suprir suas necessidades.

Utilizando Grassi (2008, p. 75) como referencia podemos afirmar que:

(...) O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar. (...) Nesse processo o jogo ocupa um papel importante ele é essencialmente assimilação, assimilação predominando sobre acomodação.

Afirma o autor, que o jogo tem a capacidades de inserir o individuo de modo prazeroso e é seu resultado bastante satisfatório. Essa técnica eficaz ocupa um lugar muito importante na vida educacional do individuo. Uma vez que facilita a compreensão de quem está aprendendo e o desenvolvimento de quem está ensinando.

Para Oliveira (1998, p. 67)

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças.

O educador tem a obrigação de pesquisar e trazer pra sala de aula, atividades que chame a atenção do aluno e conquiste-o a participar dessas atividades. Atividades essas precisam ser atrativas aos olhos dos alunos, que favoreça sua aptidão e compreensão envolvendo-o de forma eficaz e satisfatória. Já que se trata de criança, precisamos respaldar que, brincar torna o ambiente escolar bastante agradável aos olhos da dela. O lúdico vem pra inovar essa metodologia defasada e fez uma grande evolução na educação, transformou-a de maneira gratificante com grandes resultados positivos. O lúdico facilita à compreensão do aluno, deixando ele a vontade para expor suas ideias contribuindo para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

Segundo Machado (2003, p. 35):

Tudo aquilo do mundo real que for usado pela criança para fazer suas

Experiências e descobertas, para expressar-se e lidar com seu mundo interno e subjetivo diante da realidade desses objetos, das coisas concretas e objetivas, podem ser considerado brinquedo.

Para Machado todo obejeto que a criança usa, para criar suas descobertas, torna-se brinquedo. Já que a criança tem a tendência de usar seu imaginário como criatividade constante. Tudo que a criança idealiza transforma-se em realidade. Pois o mundo faz de conta faz parte da vida inteira da criança.

Para Rizzo (1991, p. 219):

Os materiais devem estar dispostos nas salas em mesas ou prateleiras, de forma que a criança possa escolher apanhar e usar qualquer um, à suam vontade. O trabalho livre e criador, realizado de forma diversificada (oferecimento múltiplo e simultâneo de atividades) é o elemento propulsor essencial do desenvolvimento de atitudes de ordem afetiva, intelectual social e, como tal, não pode ser substituído, em nenhuma hipótese, por outro qualquer tipo de trabalho dirigido, onde o educador determina o que a criança deve fazer e como.

Para o autor todo material deve ficar ao alcance da criança para ela possa manusea-lo usando sua criatividade e imaginação. Esse trabalho precisa ser livre de maneira diversificada onde desenvolva suas habilidades sem cobranças e autoritarismo. O individuo precisar ser estimulado a participar do trabalho de forma envolvente e prazerosa. As atividades lúdicas proporcionar no aluno a interação e desejo da participar.

Para Almeida (2003, p.37 e 38):

“O brinquedo faz parte da vida da criança, simboliza a relação pensamento-ação e torna possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. O mundo do brinquedo é um mundo composto, que representa o apego, a imitação, a representação e faz parte da vontade de crescer e desenvolver-se. Ao brincar com as bonecas a criança descarrega seus sentimentos, exprime suas necessidades de afeto. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento.”

De acordo com o autor, o brinquedo fazer parte da vida criança. Uma vez que estimula nela, o pensamento-ação, desenvolvendo o uso da fala e sua fantasia. Ajudando no seu desenvolvimento tanto cognitivo quanto a crescimento. Fala ainda que o contato da criança com o brinquedo faz com que ela libere seus sentimentos e apego, expressa suas necessidades e equilibra suas ansiedades. O brinquedo tem o poder de acalmar a criança em momentos de desafetos. Quando sozinha em determinado ambiente e está inconformada, quando encontra um brinquedo ela logo se aquieta. Pois o brinquedo a faz sentir confortável.

Segundo (Ribeiro, 2002, p. 56):

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e recebe ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e

ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade.

Segundo o autor a brincadeira é uma ferramenta de comunicação, em que envolve todos os participantes. Tem ainda o poder de interagir no desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança. Ele exercita o corpo e a mente da criança, fazendo ela desperta para as atividades propostas. O brincar estimula a criança a envolve-se de tal maneira que na maioria das vezes muda o pensamento da criança, incentivando a compartilhar, ter autocontrole e vontade de ser um competitivo ativo na brincadeira. Ensina também a respeitar as regras do jogo, a preservar o seu ambiente, a ser líder e em outra ocasião ser apenas um participante.

O brincar tem a habilidade de socializar a criança tanto na escola quanto em sua casa. De acordo com FORTUNA (2001, p. 118), “brincar e aprender ensinam ao professor, por meio de sua ação, observação e reflexão, incessantemente renovadas, como e o que o aluno conhece”. É transformar o conhecimento de mundo que o aluno tem na sua bagagem em teoria, de forma prazerosa e eficaz. Uma vez que o próprio brincar tem essa facilidade de envolver a criança.

**O PROFESSOR E A LUDICIDADE EM SALA DE AULA**

O lúdico é um instrumento primordial na sala de aula. Todo professor necessitar colocar na sua metodologia, o brincar com aparelho essencial no seu planejamento. Já que o mesmo tem a capacidade de desenvolver um aprendizado satisfatório de caráter quantitativo e prazeroso. Relata GOMES (2004, p. 146): que Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores. Ele defende que o brincar traz a oportunidade de organizar esse viver em sociedade. Já que o brincar nas maiorias das vezes envolve varias pessoas no mesmo objetivo. O lúdico possibilita momentos de alegria e diversão na sala de aula. Seja em qualquer fase da vida do aluno. Sua habilidade consegue estimular a todos a serem participantes assíduos nas realizações das atividades propostas.

A ludicidade é uma ferramenta fundamental na vida profissional do educador. Ela facilita o entendimento do aluno, muda a maneira do professor repassar suas orientações, conquista a confiança dos alunos. Ou seja, para se ter uma educação de qualidade é essencial a lúdicidade em sala de aula. Assim sendo não apenas o professor ensinar, mas também aprende junto a seu alunado.

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (Baquero 2000. p.27)

Defende BAQUERO que a educação é uma construção de conhecimento, e precisa que o professor seja participativo e ativo pra junto com os alunos criarem esse mecanismo. Há uma necessidade que o educador seja apenas uma ponte para o aluno, induzindo, estimulando a participar das experiências vivenciadas em sala de aula. Para que isso aconteça o professor tem que colocar a mão em prática. Pega mesmo no papel, tesoura, tinha e criar junto com sua clientela. O professor é a peça fundamental deste jogo. Ele é o espelho onde seus alunos vão copia-lo. Por isso ele precisa ser ativo, envolvente e dinâmico. Já que os alunos também são ativos o mestre necessita mostra suas habilidades e agilidade nas atividades propostas em sala. O professor precisa desenvolver essa criatividade junto com o aluno e ambos descobrir novo horizonte. Ou seja, o aluno aprende com o professor e o professor aprende com o aluno.

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na lingüística e na educação em geral. (Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa. p.66)

O professor tem que ser dimanico e ter sua prática pedagógica atualizada de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais. Pois há formações continuadas que deixe o professor atualizado com a realidade da educação atual. Oferece materiais que melhore a didática desse professor. E esse material é adequado a cada ano escolar de forma lúdica.

Dohme (Editora Informal, 2005) destaca que:

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça entro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de próprio.

Quando o uso do lúdico se faz valer, as crianças interagem, a aula rende e tudo fica agradável e prazeroso. Uma vez que o professor mergulha dentro do imaginário da criança deixa a criança a vontade pra expressar suas ideias e criatividade. Ao mesmo tempo em que a criança participa, ela também se sente responsável pelo o que está produzindo. Isto dar estímulo pra ela se envolver cada vez mais.

Para Sampaio (2010, p. 31):

Necessitamos, como professores e pesquisadores, encontrar caminhos para transformar a educação, resgatando a humanescência perdida, ou seja, “aprender a condição humana, aprendendo a aprender a ser”, rompendo a formação contemporânea, para buscar meios que atinjam a vida do educando, a partir da sua própria vivência e propiciando sua formação para a vida.

O professor precisa encontrar mecanismo para transformar a educação, começando a partir dele mesmo. Onde o ser professor aprende a condição humana aprendendo a aprender a ser. Ou seja, aprender a entender o ser aluno, conhecer sua historia de vida e a partir da ir desenvolver sua didática dentro da realidade desse aluno, de forma que agrade o mesmo, que faça o interagir, participar, e dar sua opinião.

Ao propiciar o aprendizado por meio das dinâmicas, os alunos produzem e reproduzem “emoções, possibilitando nomear e organizar um mundo de caos para um mundo de descobertas” (MACHADO; NUNES, 2012, p. 19) quando deixamos a imaginação das crianças fluírem, tudo se transforma e novas coisas acontecem. É quando o professor faz o papel do aluno e o aluno faz o papel do professor. Isto é troca de saberes, já que na vida tudo não passar de um verdadeiro aprendizado.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No desenvolver desta pesquisa foi adequado defender o lúdico como instrumento essencial no desenvolvimento cognitivo do aluno. Aprender é complicado na vida do ser humano. Mas existe mecanismo que desfaz essa problemática. Deixando de ser complicado pra ser prazeroso. Pois quando usamos o brincar como mediador para desenvolver o entendimento, tudo se torna simples. Pois desperta o interesse em participar. O estudo concretizado nesta pesquisa é pra compreender a importância do lúdico no rendimento escolar dos alunos da Educação Infantil. Incentivando o educador implantara-lo no seu plano diário. Uma vez que se tratando de criança, o brincar é de suma importância no desenvolvimento cognitivo da criança. Esse mecanismo desenvolve habilidades relevantes na forma que desperta no aluno o interesse em participa das atividades proposta. Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincado aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim prazer. (Cunha 2001, p. 14)

Consiste em que é percebível que a abordagem lúdica seja integradora dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, partindo da hipótese de que é brincando e jogando que a criança aprende e ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando conceitos, atitudes e valores.

O jogo é um grande aliado do professor. Uma vez que suas regras exigem do participante segui-la e obedecê-la para continuar no jogo. Queremos respaldar que o brincar tem grandes habilidades de para desenvolver a compreensão do aluno. Facilita tanto o entendimento do aluno quando o desenvolvimento profissional do professor. O professor dinâmico e inovador têm facilidades de desenvolver um ótimo aprendizado e conquistar seu publico. Ele consegue penetra no mundo imaginário da criança e transformar seu conhecimento de mundo em aprendizado

Faz se necessário pensar na importância ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Ela promove à aprendizagem, instiga o conhecimento, constrói companheirismo, excita a competitividade e estimula o aluno a interagir na escola. Assim sendo toda pratica pedagógica necessita de ter o lúdico como seu aliado no processo de construções de conhecimento valorizando o bem está da criança e sua vontade de interação. Aproveitando o interesse por brincar e construindo uma brincadeira com objetivos que alcance o desenvolvimento no ensino e aprendizagem deste aluno.

**REFERÊNCIA**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª edição. São Paulo: Loyola, 2003.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas,

2000.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: Fae, 1988

\_\_\_\_\_\_CUNHA, N. H. S**. A Brinquedoteca Brasileira**. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos.

**Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes,2002

FORTUNA, Tânia Ramos. Formando professores na Universidade para brincar. In: Santos, Santa Marli Pires dos (org). **A ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

DOHME, Vânia. **O lúdico na educação.** Disponível em

<http://www.editorainformal.com.br> Acesso em 13/08/05.

<http://www.atribunamt.com.br/2014/12/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil/> dezembro 4, 2014 - por (\*) - Fonte:

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Cur itiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_Cortez, 2003 Kishimoto, T. M. (2002). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2011. p. 15 – 48.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança - A importância**

Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 – 2014BRASIL. MEC. SEF. **Parâmetros curriculares nacionais***:* terceiro e quarto ciclos do

ensino fundamental. Língua portuguesa. Brasília:MEC/SEF, 1988. p.66.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1990. 3aedição. 1998

\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Berttrand Brasil, 1998.

RIZZO, Gilda. **Creche, organização, montagem e funcionamento.** 3ª Edição. Rio de Janeiro, RJ: Francisco Alves, 1991.

RIBEIRO, Paula Simon. Jogos e brinquedos tradicionais. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 7ª Edição. Petrópolis, RJ:Vozes, 2002

.

RODRIGUES, M. **Psicologia educacional**: uma crônica do desenvolvimento humano. São Paulo: McGraw-Hell do Brasil, 1976.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores.** 6ª ed. São Paulo, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 2ª ed. São Paulo: Ícone Editora, 1988

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