

AS CONTRIBUIÇÕES BIOPSIKOSSOCIAIS E PSICOMOTORAS DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VAZ, Gabrielly Machado¹

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

SANTOS, Fabiano Ramos²

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

RESUMO

O presente artigo científico tem como objetivo analisar o lúdico no seu desenvolvimento integral e as contribuições que fomentam nas vidas das crianças da educação infantil com ênfase no processo ensino/aprendizagem, observando de que maneira a didática lúdica em que utiliza os jogos e brincadeiras direcionados está contribuindo em consonância com o cognitivo e psicológico, e também nas questões sociais e motoras, identificando o desenvolvimento psicomotor e um resultado positivo nas atividades escolares. Este artigo irá levantar a seguinte hipótese: tanto a ludicidade quanto a biopsicosóciomotricidade permite um trabalho pedagógico que possibilita a construção do conhecimento e do amadurecimento infantil? O artigo é fundamentado por pesquisas bibliográfica de artigos publicados em revistas e tem como justificativa a potencialização no desenvolvimento da criança e em uma maior socialização com o meio em que vive, bem como na resolução de alguns problemas de aprendizagem que eventualmente podem surgir de forma acentuada na atualidade, em decorrência de mudanças que se têm observado desta prática pedagógica. O artigo conclui que o lúdico está favorecendo muita aprendizagem e desenvolvimento, visto que ele proporciona uma prática pedagógica que trabalha de maneira afetiva e prazerosa para os alunos, onde lhe chamam atenção, gerando interesse em aprender com liberdade física e emocional sendo protagonista da própria aprendizagem.

Palavras-Chave: Atividades Lúdicas. Desenvolvimento. Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

This scientific article aims to analyze the playful in its integral development and the contributions it fosters in the lives of children in kindergarten with an emphasis on the teaching/learning process, observing how the playful didactics in which it uses targeted games and games is contributing in line with the cognitive and psychological, and also in social and motor issues, identifying the psychomotor development and a positive result in school activities. This article will raise the following hypothesis: do both playfulness and biopsychosocial mobility allow for a pedagogical work that enables the construction of knowledge and children's maturation? The article is based on bibliographic research of articles published in journals and is justified by the potentialization of the child's development and greater socialization with the environment in which they live, as well as the resolution of some learning problems that may eventually arise in a marked way. currently, as a result of changes that have been observed in this pedagogical practice. The article concludes that playfulness is favoring a lot of learning and development, as it provides a pedagogical practice that works in an affective and pleasurable way for students, where they call their attention, generating interest in learning with physical and emotional freedom, being the protagonist of their own learning.

Keywords: Playful Activities. Development. Pedagogical Practices.

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia do 4º ano – FAIT. E-mail: vazgabrielly802@gmail.com

² Especialista pela Universidade Federal Fluminense (UFF) – Professor na área de Pedagogia na FAIT. E-mail: fabiano.ramos@fait.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O lúdico está cada vez mais presente dentro do contexto escolar, de maneira que a aprendizagem seja adquirida com jogos e brincadeiras, com a intenção de que aprendam com liberdade, espontaneidade e ação de quem a prática, proporcionando positivamente no processo ensino aprendizagem em todas as fases do desenvolvimento humano, visto que o aluno irá sentir prazer em praticar atividades, sem ser um ensino mecânico e tradicional proporcionando que a criança seja a protagonista da própria aprendizagem.

Para Fantacholi (s/d):

No âmbito educacional como um todo e especialmente no que condiz a didática infantil, as brincadeiras e os jogos são uma vigorosa ferramenta de aprendizado experiencial, uma vez que possibilita, por meio do lúdico, vivenciar o conhecimento como uma técnica social (FANTACHOLI, s/d).

Diante do exposto, o lúdico é uma forma de utilizar os jogos, brincadeiras, músicas e danças para que os alunos possam adquirir conhecimentos através das experiências e vivências. Atividades lúdicas são essenciais dentro e fora de sala de aula, pois estimula que o praticante dessas atividades possa se autoconhecer, desenvolver coordenação motora, social, cognitiva e psicológica.

Nesse sentido, é preciso estabelecer uma rotina com o brincar no ambiente escolar, visto que, o lúdico é uma ferramenta pedagógica indispensável atualmente, gerando um didática educacional livre e espontânea, possível interferir positivamente no desenvolvimento do aluno dentro de sala de aula. Desta forma, tais atividades agregam de maneira afetiva no processo educacional infantil, pois permitem expressar, interagir e aprender de forma prazerosa e visibilizando trabalhar o psicológico e emocional criando o sentimento de conforto ao aprender se divertindo.

O ato de brincar manifestada vida, dá razão à fantasia, traz naturalidade e é muito prazeroso, todo ser humano de qualquer faixa etária ou condição social pode ter acesso, uma ação de instinto voluntário, uma atividade com exploração do ambiente podendo assim auxiliar o social, físico, mental, e emocional de uma criança é através desta ação que pode ser reproduzido cotidiano da criança. Brincar pode favorecer a aprendizagem, facilitando uma construção de autonomia e de criatividade. (CRAIDY, 2001).

Sob esse aspecto, ressaltamos que a criança alcança conhecimento enquanto brinca, gerando a oportunidade de desenvolver múltiplas habilidades, refletindo futuramente em sua vida adulta e até mesmo profissional, visto que adquirem habilidades como concentração, empatia, organização, coragem e memória, ou seja, de forma psicológica, cognitiva e social.

A partir disso, levanta-se a seguinte hipótese: tanto a ludicidade quanto a biopsicosociomotricidade permitem um trabalho pedagógico que possibilita a construção do conhecimento e do amadurecimento infantil?

O artigo é fundamentado por pesquisas bibliográfica de artigos publicados em revistas, bem como teórico Piaget, Vygotsky, Kishimoto etc., que tratam sobre a temática levando em consideração o currículo da BNCC e tem como justificativa a potencialização no desenvolvimento da criança e em uma maior socialização com o meio em que vive, bem como na resolução de alguns problemas de aprendizagem que eventualmente podem surgir de forma acentuada na atualidade, em decorrência de mudanças que se tem observado desta prática pedagógica (ARANHA, 2016).

2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

No século IX, surgem os sistemas nacionais de ensino, a pedagogia tradicional, em que o ensino era mecânico, partindo de uma educação onde o professor conta com todo o conhecimento, tornando-se um sujeito ativo, e o aluno apenas obtinha o conhecimento transmitido, sem que pudesse interagir e expor suas opiniões e desta forma, se desenvolvia por si só suas características políticas, sociais e humanas, transformando um ser passivo dentro da educação.

Considerando essa educação tradicional, durante muito tempo a criança foi vista como um adulto em miniatura e desconsiderada em todas as suas necessidades e particularidades, pode-se argumentar que as concepções e ideias em torno do que é infância e de como a criança deve ser vista e inserida na sociedade a que pertence, de modo geral, sofreram inúmeras modificações ao longo das décadas (ÀRIES, 1981).

Para Santos (2001 p.108), *“o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.”* Por isso, as escolas estão adquirindo um currículo lúdico, onde os jogos e as brincadeiras estão sendo utilizados como ferramenta para transmissão de conhecimento, proporcionando que haja interação social, cognitiva, motora e psicológica.

Segundo Almeida (2008):

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2008 *apud* SILVA, 2011, p.12).

Segundo a afirmação, o trabalho lúdico interfere positivamente no processo de desenvolvimento infantil dentro e fora do ambiente escolar, visto que proporciona momentos prazerosos, possibilita a desenvolver pensamento crítico, reflexivo e ativo, organizando o senso de responsabilidade e cooperativo, trabalhando funções cognitivas e sociais, além de ativar a curiosidade e a imaginação.

De acordo com Araújo *et al.* (2012):

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentimentos para a posse e o consumo (ARAÚJO, MENEZES E SOUZA, 2012, p.3).

Diante disso, o brincar simboliza muito mais que uma distração ou entretenimento, o lúdico está passando a ser uma ferramenta pedagógica indispensável no processo do desenvolvimento infantil. Segundo Kishimoto (1993) “*Pode existir no processo educativo aspectos lúdicos que proporcionem para as crianças uma aprendizagem qualificada e também lúdica*”. As crianças se encontram em constante processo de aprendizagem aprendendo com suas vivências e práticas, desta forma, o brincar promove estruturas para que a criança entenda o mundo em que vive, assimile regras, pratique interações sociais, habilidades físicas, entre diversas contribuições de raciocínio, imaginação e criatividade, ou seja, expressa seus sentimentos e linguagens que contribuem no seu desenvolvimento concebendo que o aluno seja protagonista do seu processo ensino aprendizagem.

2.1. A importância do brincar na educação infantil

A infância é a idade na qual as crianças se satisfazem e interagem através das brincadeiras. *“Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”* (CHATEAU, 1996, p.36). Desta forma, a ludicidade permite representar seus interesses e necessidades, desta forma, o lúdico é o meio mais eficiente de envolver os alunos nas atividades escolares, os jogos e as brincadeiras são trabalhados com o objetivo de a criança descobrir o mundo que a cerca.

No Brasil, para uma aprendizagem com mais qualidade, foi criada a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), em sua elaboração ficou estabelecido seis direitos de aprendizagem, sendo eles, conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se que devem ser assegurados para que a aprendizagem das crianças pequenas ocorra num ambiente de construção ativa, pois segundo a BNCC (2017), brincando, a criança pode se expressar, conhecer a si e ao outro, resolver conflitos e explorar o ambiente no qual está inserida. Ou seja, seguindo essa didática é possível que atinja um resultado positivo, visto que a criança expressa seus sentimentos em relação ao mundo, além de criar uma relação favorável entre professor e aluno, entre outras inúmeras experiências de maneira livre e espontânea interagindo com o outro (BRASIL, 2017).

Entretanto, o professor deve compreender a importância das atividades lúdicas na educação infantil e como trabalhar com elas, objetivando motivar seus alunos de forma com que eles demonstrem disposição e empenho ao realizar a atividade e agregue conhecimento de forma clara e objetiva. Afirma Santos (1999), *“para a criança, brincar é viver”* visto que as atividades lúdicas proporcionam essa alegria, imaginação, entretenimento, conhecimento de mundo e aprendizagem significativa.

“O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças” (ALMEIDA, 1994, p.18). Sob esse aspecto, os educadores precisam saber como trabalhar o lúdico dentro de sala de aula de maneira que esteja presente de modo ativo na educação infantil e ensino fundamental com objetivo de proporcionar conhecimento aos alunos.

A criança brinca, pois, é uma necessidade básica, assim como alimentação, saúde e higiene, aprendem desde pequenas e transmitem conhecimentos essenciais para o futuro.

A psicologia permite reconhecermos que o brincar além de ser genético é de extrema importância para o desenvolvimento psicossocial do ser humano. Comenta Sneyders (1996, p.36) “Educar é ir em direção à alegria”

Para Vygotsky (1984) “*o jogo não é apenas uma lembrança do que se foi vívido, mas sim a transformação descobridora das impressões de formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma*”. Segundo a afirmação, no ambiente escolar, podemos considerar os jogos e as brincadeiras como vínculo do desenvolvimento social, emocional e intelectual. Sob esse aspecto, o professor deve criar atividades lúdicas definindo objetivos a serem alcançados para que seja de fato significativo para o aluno.

“*Brincar é a fase mais importante da infância e do desenvolvimento humano*” (WAJSKOP 1995, p.68). O principal objetivo do lúdico, é explorar, na educação infantil, tudo é novo e curioso, visto que o ato de brincar facilita uma construção de reflexão, autonomia e criatividade. Nessas situações as crianças são estimuladas, sendo importante para seu processo psicológico, uma fonte de desenvolvimento onde o aluno é o próprio condutor de sua aprendizagem.

2.2. O lúdico como instrumento pedagógico

A educação está em constante mudanças e adaptações, sempre adquirindo competências novas, uma dessas adaptações foi construir um currículo pedagógico utilizando atividades lúdicas, despertando os interesses infantis e os desafiando a aprender. A metodologia da ludicidade proporciona que as crianças estabeleçam relações cognitivas junto às experiências vivenciadas.

Segundo Dallabona (2004) “*através da utilização de atividades lúdicas no cotidiano da vida escolar da criança, é possível reproduzir as situações de faz de conta para a sua própria realidade*”. Isso só acontece porque a criança relaciona situações que já vivenciou com as novas experiências. Visto que, quando a criança se movimenta com os jogos e brincadeiras, está se exercitando, aprendendo a trabalhar socialmente, e construindo conhecimentos.

A função da escola é preocupar com a aprendizagem de seus alunos, observar se estão adquirindo uma aprendizagem realmente significativa, cabe então ao pedagogo que se responsabilize da importância de não praticar centralmente apenas em passar conteúdos e conceitos, e utilizar as atividades lúdicas como fortalecimento metodológico no processo ensino aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (2002):

O jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, é através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva (KISHIMOTO, 2002).

Siaulyš (1997) aponta que *“As crianças aprendem a brincar umas com as outras, observando-se mutuamente, movimentando-se juntas, imitando, participando de jogos.”* Visto que as crianças ao entrarem para a escola, sofrem grande impacto por ser uma realidade diferente do ambiente em que está habituado, além de passar diversas horas, precisarem fazer atividades didáticas, e ter pouco movimento dentro da sala de aula, acaba que o ambiente escolar se torne não agradável. Desta forma, o lúdico pode proporcionar divertimento, um momento de prazer, onde além de brincar, produzirá aprendizagem de maneira afetiva, fazendo com que se sinta acolhido dentro da escola, e adquirindo uma relação entre professor e aluno. Por sua vez, é através do lúdico que a criança se encontra com o real e imaginário, possibilitando que as aulas tenham sucesso nos resultados necessários pela escala. *“É pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma, a inteligência”* (JEAN CHÂTEAU, 1987).

2.3. O modelo biopsicossocial e psicomotor

Conforme descrito no Art. 29 da lei de Diretrizes e Bases- lei 9394/96, *“A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”*. Sob esse aspecto, entende-se que a educação infantil é essencial para o desenvolvimento humano, pois permite que a criança se desenvolva nos seus diversos aspectos, sejam eles físicos, motores, sociais, emocionais, cognitivos, linguísticos, comunicacionais etc. Portanto, o ambiente escolar deve estar preparado para ser um lugar seguro e afetivo, que transmita o educar de forma que formem seres competentes, pensantes, reflexivos e autônomos, resultando em seres ativos e participativos no seu próprio processo de conhecimento.

Gabriela Portugal (2012, p.51), afirma que “*Nas crianças menores, o brincar é uma forma de aprendizagem e os educadores sensíveis podem, através do que providenciam para as crianças, de interações e intervenções estimulantes no brincar, assegurar desenvolvimento e aprendizagens curriculares*”. Ou seja, com o lúdico na educação infantil o educador tem o poder de uma aprendizagem significativa, proporcionando além do conhecimento o prazer do brincar utilizando as atividades lúdicas como recurso pedagógico.

Segundo Krefta (2011):

A escola hoje deve possuir um caráter formador, aprimorando valores e atitudes, desenvolvendo desde a educação infantil, o sentido da observação, despertando a curiosidade intelectual das crianças, capacitando-as a serem capazes de buscar informações, onde quer que elas estejam a fim de utilizá-las no seu cotidiano (KREFTA, 2011).

A formação biopsicossocial deve estar presente na educação infantil de forma ativa, visto que a criança vai para a escola com uma bagagem de culturas, valores, costumes e crenças trazidas da realidade em que está inserida. Desta forma, o professor deve trabalhar atividades em que despertem interesses das crianças, utilizando recursos que ativem as estruturas intelectuais, emocionais, cognitivas, adaptativas e afetivas. Ressalta-se que a melhor maneira para despertar esses aspectos é com o contato com as atividades lúdicas (Borba e Melo, 2010).

Para Borba e Melo (2010, p. 13):

As brincadeiras, os jogos, o faz-de-conta são essenciais para o desenvolvimento biopsicossocial da criança, pois, além de promover avanços sociais, estas estratégias promovem o desenvolvimento intelectual, age diretamente na psicomotricidade, no raciocínio da criança, garantindo a construção e aquisição de conhecimentos (BORBA e MELO, 2010, p. 13).

De acordo com Maluf (2012), “*os primeiros anos de vida são fundamentais para o desenvolvimento Biopsicossocial da criança, pois é um período em que a mesma está construindo sua identidade e grande parte da sua estrutura física, afetiva e intelectual*”. Isto é, deve ser inserido o lúdico desde a educação infantil de forma que influencie a ampliação do desenvolvimento complementando as necessidades biopsicossociais dando mais qualidade de ensino para os alunos utilizando o brincar com responsabilidades proporcionando conhecimento e interação.

A criança ao praticar as atividades lúdicas adquire conhecimentos de forma natural e espontânea, gerando interesse em aprender de forma prazerosa. (Maluf, 2012).

Para Maluf (2012, p. 45):

Desse modo percebe-se a importância das atividades lúdicas na educação infantil, visto que proporciona uma maior interação entre as crianças e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem atrativos e as crianças mais interessadas. Nota-se assim que cabe ao educador inovar sempre as suas práticas educativas, inserindo atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem (MALUF, 2012, p. 45).

Maluf (2012, p. 41), aponta que *“todo educador tem ampla responsabilidade na renovação das práticas educativas, na medida do possível, faz surgir novas práticas propondo novas intenções educativas de desenvolvimento”*. Nesta proposta, o professor tem a função de trabalhar a ludicidade dentro e fora da sala de aula, utilizando a criatividade para constantemente em suas aulas para interagir com seus alunos, visto que todas as atividades lúdicas devem utilizar os jogos e as brincadeiras com intuito didático, com práticas educativas visando aprimorar conhecimentos e aprendizagem significativa e ao mesmo tempo divertindo e não se devem ser aplicadas sem nenhum embasamento pedagógico.

Considerando o modelo biopsicossocial, também deve ser trabalhado a psicomotricidade, que é está ligada diretamente em tratar de movimentos do corpo e noções de espaço, utilizando as brincadeiras lúdicas como ferramenta que melhorem a coordenação motora e o equilíbrio, como corrida, pular corda, brincadeiras com bola, ou seja, praticando exercícios simples.

A psicomotricidade faz com que a criança receba estímulos não apenas motor, como afetivo, e cognitivo, Lê Boulch (1988), salienta que *“a proposta de um trabalho psicomotor educativo surgiu devido ao fato de a educação física não atender às necessidades de uma educação voltada ao corpo”*. Ou seja, há necessidade de que a Educação Física esteja voltada para a educação infantil com suas práticas para auxiliar de forma significativa o aluno em seu desenvolvimento, visto que as crianças ~~necessitam de~~ necessitam e de estímulos e mediação para se aprimorarem.

Afirma Vecchiato (2003):

Muitos estudiosos, mesmo de correntes de pensamento diversas, concordam sobre o fato de que os primeiros anos de vida são fundamentais para a maturação da criança. De maneira particular, é opinião compartilhada que já aos três anos todo indivíduo tenha adquirido as características principais da própria personalidade (VECCHIATO, 2003, p. 33).

A partir deste ponto de vista, com a falta das aulas práticas de educação física na educação infantil, foi necessário que os pedagogos entrassem em ação com a ludicidade para que consigam inserir aulas mais dinâmicas que alcançassem o objetivo psicomotor essencial para o desenvolvimento dos alunos naquela etapa da educação. Aponta Bueno (1998, p. 58), que *“a criança se sentirá bem na medida em que seu corpo lhe obedece, em que o conhece bem, em que pode utilizá-lo não somente para movimentar-se, mas também para agir”*.

Segundo a RCNEI (BRASIL, 1998):

Os conteúdos deverão priorizar o desenvolvimento das capacidades expressivas e instrumentais do movimento, possibilitando a apropriação corporal pelas crianças de forma que possam agir com cada vez mais intencionalidade. Devem ser organizados num processo contínuo e integrado que envolve múltiplas experiências corporais, possíveis de serem realizadas pela criança sozinha ou em situações de interação. Os diferentes espaços e materiais, os diversos repertórios de cultura corporal expressos em brincadeiras, jogos, danças, atividades esportivas e outras práticas sociais são algumas das condições necessárias para que esse processo ocorra (BRASIL, 1998, p. 29).

Observa-se que a educação psicomotora é indispensável no trabalho desde os anos iniciais até os anos finais da educação, cada atividade lúdica proporciona funções diferentes que integram a possibilidade de se autoconhecer, proporcionando momentos de lazer e aprendizagem constante. *“Através da prática psicomotora propicia o desenvolvimento das capacidades básicas, sensoriais, perceptivas e motoras, favorecendo a uma organização mais adequada ao desenvolvimento da aprendizagem”* (ALVES, 2007, p.6).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que através do trabalho lúdico nas escolas é possível melhorar a qualidade do ensino infantil, dado que a brincadeira tem ganhado grande espaço educacional, onde a criança tem a oportunidade de imaginar, criar, explorar, conhecer-se, descobrir, interagir, entre outros aspectos, proporcionando resultados positivos enquanto brinca e aprende ao mesmo tempo. A ludicidade gera interesse nas crianças para uma elaboração espontânea dos alunos ao praticar as atividades propostas dentro do ambiente escolar, deixando de lado apenas o ensino tradicional e explorando os jogos e brincadeiras como instrumento facilitador das práticas pedagógicas, no qual a criança se torna protagonista do próprio processo ensino aprendizagem contribuindo em seu desenvolvimento motor, cognitivo, psicológico e social.

Para a criança o ato do brincar é indispensável e necessário, sob esse aspecto, os professores estão utilizando o lúdico para transmitir conhecimentos, mudando sua didática para que a aula possa ser mais leve e significativa, utilizando os jogos e brincadeiras de maneira dinâmica e direcionada como uma estratégia pedagógica, em virtude de estimular positivamente o processo escolar.

Nesse ponto de vista, os docentes devem estar em constante atualizações e disponíveis para explorarem diferentes experiências de atividades lúdicas para que estimulem seus alunos a participar e interagir entre si e o outro, em que permite que as crianças expressem seus sentimentos de maneira livre e prazerosa, no qual concede uma relação mais afetiva entre professor e aluno.

Conclui-se que a ludicidade na educação infantil tem função de aprimorar conhecimentos e habilidades, concedendo desenvolvimentos primordiais de suma importância que irão auxiliar além da vida escolar, também orientará na vida pessoal futuramente, auxiliando como por exemplo para entrar no mercado de trabalho no qual ajudará a entender e seguir regras, trabalhar com a interação social, respeito ao próximo e valores formando um cidadão melhor com mais autonomia e responsabilidade.

4. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.

ALVES, Doralice Veiga. **Psicopedagogia: avaliação e diagnóstico**. Ed. Vila Velha, 2007.

ARANHA, Mauricleide Leandro. **A Importância da Ludicidade e da Psicomotricidade para a Educação Infantil**. Disponível em <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1770/1/MLA12122016>>. Acesso em 02 de maio de 2021.

ARAÚJO, Fábio; MENEZES, Sandra de Souza; SOUZA, Silvestre de. **A importância do Lúdico na educação infantil**. Mato Grosso. 2012. Disponível: <http://www.lambaridoeste.mt.gov.br/secretarias/educacao-e-cultura/artigos-dosprofessores/59/view/672>>. Acesso em: 02 de maio de 2021.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Livros técnicos e científicos. Editora, 1981.

ASSUNÇÃO, Elisabete. COELHO, José Maia Tereza. **Problemas de aprendizagem**. São Paulo: Ática, 1997.

BRASIL, M. E. C. **Base nacional comum curricular**. Brasília-DF: MEC, Secretaria de Educação Básica, 2017.

BUENO, Jocian Machado. Desenvolvimento psicomotor. **Psicomotricidade: teoria & prática.** São Paulo: Lovise, p. 33-40, 1998.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança.** São Paulo: Summeus, 1987.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis E. **Educação infantil: pra que te quero?** Artmed Editora, 2009.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

DA ROCHA, Irary Genuíno *et al.* **Atividades Lúdicas: Análise Das Características Proporcionadas Na Construção E Aplicação Do Jogo Da Senha No Ensino Fundamental Na Cidade De Matinhas-Pb.**

DA SILVA MACHADO, Samara; DOS SANTOS, Silvia Maria Barreto. **O Lúdico Na Alfabetização.** Revista da Mostra de Iniciação Científica e Extensão, v. 3, n. 1, 2017.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras-um olhar psicopedagógico.** Revista científica aprender, v. 5, n. 12, p. 1-17, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Mochila. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Cortez editora, 2017.

KREFTA, Silvana. **Metodologia de Ensino e Educação Infantil: Algumas Considerações Sobre a Trajetória da Escola Infantil no Brasil.** Publicado em, v. 24, 2011.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado.** Vozes, 2003.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas.** Editora Vozes Limitada, 2011.

MELO, Luciana de Lione; VALLE, Elizabeth Ranier Martins do. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil.** Psicol. argum, p. 43-48, 2005.

PORTUGAL, Gabriela. **Uma proposta de avaliação alternativa e "autêntica" em educação pré-escolar: o Sistema de Acompanhamento das Crianças (SAC).** Revista Brasileira de Educação, v. 17, n. 51, p. 593-610, 2012.

REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

SANTOS, S.M.P.; (Org). **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: vozes, 1999.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem**. 2010.

SILVA, AG da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física Infantil**. Monografia de conclusão de curso. UEL: Londrina, 2011.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. Cortez, 1995.