

SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA

**FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

ISABELA MARIA DE JESUS SANTOS NUNES

**LUDICIDADE: o jogo como recurso educativo no processo de ensino e de
aprendizagem na educação infantil**

**Aracaju – SE
2018**

ISABELA MARIA DE JESUS SANTOS NUNES

LUDICIDADE: o jogo como recurso educativo no processo de ensino e de aprendizagem na educação infantil

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profª Drª Maria Aparecida Souza Couto

**Aracaju – SE
2018**

LUDICIDADE: o jogo como recurso educativo no processo de ensino e de aprendizagem na educação infantil

Isabela Maria de Jesus Santos Nunes¹

RESUMO

O jogo como recurso educativo no processo de ensino e de aprendizagem na educação infantil apresenta-se como tema central deste artigo. O estudo expõe uma reflexão quanto ao caráter educativo do jogo e a ludicidade que o mesmo proporciona. Visando analisar a importância do jogo como recurso educativo no processo de ensino e de aprendizagem. Apresenta como objetivos específicos refletir sobre os benefícios do jogo e sua inserção em sala de aula, além de discutir as contribuições do jogo como instrumento educativo no processo de desenvolvimento das crianças. A origem do interesse sobre a temática em foco se deu a partir da experiência do estágio supervisionado, a escolha justifica-se pelo fato de considerar o aspecto lúdico uma estratégia fundamental nas classes de educação infantil a ser usada como estímulo na construção do conhecimento e progressão de habilidades. A metodologia foi inspirada na pesquisa de cunho qualitativa subsidiada pela pesquisa bibliográfica por meio de acesso a livros periódicos, revistas, teses, artigos e dissertações sobre a temática em foco. Como resultado verificou-se que o simples fato das crianças saírem da sala de aula para procedimentos habituais no pátio utilizado pelas professoras as tornam incontroláveis, ocorrendo assim uma dificuldade do professor em manter o comando da classe. Considera-se que a pesquisa ora proposta contribuirá para a reflexão da prática cotidiana no interior das instituições de educação infantil.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação Infantil. Jogo. Ludicidade

ABSTRACT

The game as an educational resource in the process of teaching and learning in children's education presents itself as the central theme of this article. The study exposes a reflection on the educational nature of the game and the playfulness that it provides. Aiming to analyze the importance of the game as an educational resource in the process of teaching and learning. It has as specific objectives to reflect on the benefits of the game and its insertion in the classroom, besides discussing the contributions of the game as an educational tool in the process of children's development. The origin of interest on the subject in focus was based on the experience of the supervised stage, the choice is justified by the fact that the ludic aspect is considered a fundamental strategy in the child education classes to be used as a stimulus in the construction of knowledge and progression skills. The methodology was inspired by qualitative research subsidized by the bibliographical research through access to periodical books, journals, theses, articles and dissertations on the subject in focus. As a result, it was found that the simple fact that the children leave the classroom for usual procedures in the courtyard used by the teachers makes them uncontrollable, thus causing a difficulty of the teacher in maintaining the command of the class. It is considered that the research proposed

here will contribute to the reflection of daily practice within the institutions of early childhood education.

Keywords: Learning. Child education. Game. Playfulness

INTRODUÇÃO

O presente estudo busca promover reflexão quanto ao caráter educativo do jogo e a ludicidade que o mesmo proporciona. É na infância que surge o brincar como interação da criança com o mundo que a rodeia. Nesse novo mundo, a criança poderá imaginar, criar, recriar, associar e descobrir. Assim, o desafio na escola é proporcionar às crianças experiências diversas dentre elas o brincar no espaço educativo.¹ Partindo deste pressuposto, ressalta-se que para que haja êxito no processo de ensino e de aprendizagem, os profissionais da educação infantil precisam rever seus conceitos sobre a brincadeira para aproximá-la de sua prática cotidiana, e dessa forma conceber o lúdico como parte integrante do processo educativo.

Friedmann (1996, p.14) afirma que o jogo implica para a criança muito mais do que um simples ato de brincar. Através do jogo ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando.

Diante disto, compreende-se que as atividades lúdicas têm um valor educacional intrínseco, o jogo é importante, pois desperta na criança a imaginação, o prazer, a alegria, o divertimento e em consequência disso, a aprendizagem.

De início, é importante explicar que a palavra “jogo”, associando-a conceito de ludicidade, origina-se do vocábulo latino ludus. Brougère (2003), explica que significa jogo, diversão, brincadeira e que é visto como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem. Dessa maneira, as crianças podem através do jogo compreender os diferentes conteúdos pedagógicos².

O lúdico é qualidade daquilo que estimula através da fantasia, do divertimento ou da brincadeira. Trata-se de um conceito bastante utilizado na educação, principalmente a partir da criação da idéia de “jardim de infância”, final da década da Revolução Francesa, por Friedrich Froebel (1840), que defendia o uso pedagógico de jogos e brinquedos. Vários educadores como Piaget e Montessori, alertaram sobre a importância do lúdico na educação. (FROEBEL 2001, p.58 Apud MENEZES 2001).³

¹ BIASI, Mari de. **Brincar e Aprender na educação infantil. O lúdico como recurso educativo.** 1ª Ed.2012.

² BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Ed. Artes Médicas 2003.

³ MENEZES, Ebenezzer Takuno de SANTOS, Thais Helena dos. **Verbetes lúdico.** Dicionário Interativo da Educação Brasileira- EducaBrasil. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <http://www.educabrasil.com.br/ludico/Acesso> em: 06 de Abril de 2018.

Concordo com o autor no que diz respeito ao uso pedagógico de jogos e brinquedos no ambiente educativo por se tratar de uma ferramenta de grande valia para promover situações de aprendizagem/ensino, podendo contribuir para o desenvolvimento e habilidades da criança.

O jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informação e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. Paralelamente, o jogo consolida habilidades já dominadas pela criança e a prática das mesmas em novas situações. (FRIEDMANN, 1996, p. 64)

A partir do exposto, questiona-se: quais os desafios enfrentados e os motivos que faz o jogo se tornar pouco utilizado no processo de ensino e aprendizagem nas classes de educação infantil? Nesta perspectiva, o presente artigo tem como objetivo geral analisar a importância do jogo como recurso educativo no processo de ensino e de aprendizagem e, como objetivos específicos, elenca-se: refletir sobre os benefícios da utilização e inserção do jogo em sala de aula e discutir as contribuições do jogo como instrumento educativo no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças nas classes de educação infantil.

Por confiar na importância do jogo como promotor da capacidade e potencialidade cognitiva da criança e que deve ocupar um espaço privilegiado na sala de aula, tendo como experiência desencadeadora do interesse sobre a temática em foco o estágio supervisionado, a escolha do tema justifica-se pelo fato de que será fundamental ampliar a compreensão sobre o papel do aspecto lúdico como estratégia para ser usada como estímulo na construção do conhecimento e progressão de habilidades, além disso, trata-se de importante ferramenta de progresso pessoal e alcance de objetivos institucionais.

Os procedimentos metodológicos foram inspirados na pesquisa de cunho qualitativo, que segundo (MALHOTRA et al 2005)⁴, é a obtenção da compreensão qualitativa do problema.⁵ Desta forma, a coleta de dados se deu por meio de pesquisa bibliográfica, e o método de análise utilizado foi à análise de conteúdo. Além de buscar identificar as tendências dos textos (BARDIN 2004), o método de análise do conteúdo foi empregado visando organizar os dados e analisar os resultados obtidos a partir do referencial teórico.⁶

⁴ MALHOTRA ET AL. **Introdução a Pesquisa de Marketing**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.

⁶ BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições70, 2004.

Esta pesquisa é subsidiada pela pesquisa bibliográfica que, de acordo com Gil (2010.p.50), é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Para tanto, ampara-se no conhecimento fornecido por meio de acesso a livros periódicos, revistas, teses, artigos e dissertações.

Utilizam-se como referencial teórico os autores: Santos (1995) e colaboradores, que valorizam a essência da criança e reconhece o brinquedo como veículo de crescimento infantil; Freire (2005), que faz uma excelente relação entre o jogo e a educação. Kishimoto (2017) que fala sobre o jogo e a educação infantil, enfatizando a idéia de que o jogo só é visto como recurso pedagógico quando há uma intencionalidade de aprendizagem. Antunes (2017) discorre sobre o jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Macedo, Petty & Passos (2007), que fala sobre os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar; Biasi (2012), que discorre sobre a importância do lúdico no ambiente educativo, Friedmann (1996) que fala sobre a importância de resgatar o aspecto lúdico e alerta para a riqueza e a contribuição do jogo como estímulo para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e social na aprendizagem de diversos conteúdos na educação infantil, além das orientações legais contidas no Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil (RCNEI).

2. O Jogo Como recurso Pedagógico

Neste tópico apresenta-se o jogo como recurso pedagógico no qual é entendido como valor educacional intrínseco. Neste sentido, considera-se que o jogo é uma atividade que tem valor educacional constitutivo, Leif (1978) diz que “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa.”⁷ Sabendo-se da importância do jogo como uma ferramenta de ensino, é de grande valia ressaltar que:

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados. (MACEDO, PETTY & PASSOS 2007, p.14).

O jogo passa a fazer parte da vida da criança desde muito cedo, podemos perceber isso a partir do cotidiano delas, quer seja o brincar fisicamente, as perseguições de faz-de-conta, imitando o mundo dos adultos, brincadeiras de dramatizações entre outras expressões do brincar. Por conseguinte,

A brincadeira de faz-de-conta- mágica por excelência - aparece com maior freqüência entre os dois e quatro anos e é considerada uma das fases mais marcantes da fantasia infantil. A criança, quando se envolve nesta brincadeira, assume papéis da vida adulta, e isso proporciona que ela faça mediação entre o real e o imaginário. (SANTOS 1995, p.4).

A partir da contextualização do autor, podemos compreender que a brincadeira de faz-de-conta é marcante e proporciona a criança o desenvolvimento da imaginação. Neste sentido, Santos (1995), enfoca que:

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se por isso, em peça importantíssima na sua formação. Seu papel transcende o mero

⁷ LEIF, Joseph e Brunelle, Lucien. **O Jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978, p.11.
www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/210/o-jojo-como-recurso-de-aprendizagem:acessoem06deabr.2018

controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que através dessas atividades a criança constrói seu próprio mundo. (p.04).

As crianças poderão aprender e apreender de forma melhor socializando experiências com outros coleguinhas, observando o jogo de forma prazerosa e descobrindo um mundo de alegria através da ludicidade, apropriando-se do aprendizado. É importante, no âmbito da educação escolarizada, que o jogo e o lúdico não sejam entendidos pela criança como um brincar sem objetivo. É necessário relacionar o jogo com a aprendizagem.

2.1. Utilização e inserção do jogo na sala de aula: Brinquedo educativo/Jogo Educativo.

Neste tópico, pretende-se apresentar a distinção entre brinquedo, jogo e potencial educativo.

O brinquedo é um objeto facilitador do desenvolvimento das atividades lúdicas, que desperta a curiosidade, exercita a inteligência e permite a imaginação e a invenção. A ausência do brinquedo, entretanto não impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar. (SANTOS 1995, p. 05).

Concordo com o autor quanto à definição do brinquedo como um objeto que facilita o desenvolvimento das atividades, e como é importante como ferramenta que desperta inteligência, imaginação, curiosidade e permite que a criança tenha autonomia para inventar.

O brinquedo educativo é entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. O uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento na educação infantil. (KISHIMOTO 2017, p. 42).

A partir do que foi exposto, compreende-se que é fundamental a utilização desse instrumento pedagógico em sala de aula, pois promove situações de ensino/aprendizagem o que facilita a compreensão das crianças quanto ao que está sendo aplicado, além de desenvolver e educar de forma prazerosa.

O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. (KISHIMOTO 2017, p. 24-25).

Nesta perspectiva, considera-se de suma importância que os jogos sejam inseridos em sala de aula, pois facilita a aprendizagem do educando. A escola deve atuar positivamente, garantindo possibilidades para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem da criança. A realização de atividades lúdicas planejadas e organizadas pelos professores é extremamente importante, bem como também uma possível brinquedoteca onde as crianças possam tocar e manipular os objetos de aprendizagem.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vista a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, 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/aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO 2017, p. 42-43).

É importante que as situações lúdicas sejam criadas pelo educador no sentido de estimular a aprendizagem da criança. Contudo, deve-se manter a ação intencional do educando. Agindo dessa forma, o professor estará potencializando a aprendizagem e maximizando, ou seja, expandindo a construção do conhecimento da criança introduzindo o prazer, a ação motivadora, a diversão e conseqüentemente a aprendizagem.

Não se pretende aqui exemplificar classificações de modalidades de brincadeiras na educação infantil, apenas ressaltar algumas, a exemplo do quebra-cabeça, jogos de tabuleiro, brinquedos de encaixe, carrinhos munidos de pinos, parlendas, brincadeiras envolvendo músicas, danças e etc. Que são enfatizadas por Kishimoto (2017):

O brinquedo educativo passou a ganhar força com a expansão da educação infantil do século XXI, quando passou a ser entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa.

O brinquedo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, brinquedos de tabuleiro que exigem compreensão de números e de operações matemáticas, o de encaixe, que trabalham noções de seqüência, tamanho e forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização de função psicopedagógica: móveis destinados a percepção visual, sonora e motora, carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora; parlendas para a expressão da linguagem; brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora gráfica e simbólica. (KISHIMOTO 2017, p. 41-42).

Santos (1995) considera que o brinquedo é a essência da infância e o brincar, um ato indutivo e espontâneo. Por isso, é importante e convidativo garantir um espaço destinado a facilitar o ato de brincar. Afirmo ainda que a brinquedoteca sé um espaço que se caracteriza por possuir um conjunto de brinquedos, jogos e brincadeiras, oferecendo um ambiente agradável, alegre, colorido, onde mais importante que o brinquedo é a ludicidade que este proporciona.

Considerando a afirmação do autor, a brinquedoteca é o ambiente propício criado especialmente para a finalidade de desenvolver essas habilidades, pois tem todo o suporte que possibilita o desenvolvimento de atividades que promovam a ludicidade. É um ambiente atrativo, agradável, confortável, que permite a criança uma aproximação do mundo imaginário, além de incitar o conhecimento.

3. Contribuições do jogo como instrumento educativo no processo de ensino e aprendizagem.

Neste tópico pretende-se apresentar o conceito de desenvolvimento e aprendizagem tendo em vista o ambiente escolar.

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social, e o jogo constituem uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Mais ainda, o jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga, antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor após o jogo trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações e de convívios sociais. (ANTUNES 2017, p11).

O autor enfatiza que a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento, pois é uma ferramenta pedagógica que promove o

desenvolvimento cognitivo e social. A criança quando brinca, faz porque se diverte, é algo que produz prazer, porém dessa diversão adquire a aprendizagem.

De acordo as idéias de Skinner (2005), pode se dizer que aprendizagem é uma mudança na probabilidade da resposta, devendo especificar as condições sob as quais ela acontece. Assim, é necessário que se saiba a natureza do comportamento, bem como, entenda-se o seu processo de aquisição. (SKINNER 2005, Apud OGASAWARA 2011).⁸

Concordo plenamente com a idéia pautada pelo autor, a aprendizagem é uma mudança, ou seja, alteração no resultado da resposta, neste caso, positiva, portanto, é necessário compreender o processo de aquisição.

Desenvolvimento e aprendizagem expressam as duas fontes de conhecimento: uma endógena: que é interior a um a pessoa, grupo ou sistema; e outra exógena, que produz no exterior. No primeiro caso, o desafio é desdobrar-se para fora, conservando uma identidade ou envolvimento. No segundo, o que interessa é incorporar algo que, sendo externo, há de se tornar nosso individual ou coletivamente. A criança desenvolve brincadeiras e aprende jogos. Pode também aprender brincadeiras com seus pares ou cultura, e com isso desenvolver habilidades, sentimentos ou pensamentos. O mesmo ocorre nos jogos, ao aprendê-los, desenvolvemos o respeito mútuo (modo de se relacionar entre iguais), o saber compartilhar uma tarefa ou um desafio em um contexto de regras e objetivos, a reciprocidade, as estratégias para o enfrentamento das situações-problemas, os raciocínios. (MACEDO 2007, p. 04).

O jogo é uma maneira de impulso da criança e ocorre de forma natural e espontânea. Ao jogar a criança está realizando uma atividade natural e prazerosa. Ensinar utilizando jogos e brincadeiras tornam o ambiente e a aprendizagem mais atraente, estimulante, produtivo, significativo, instigando assim o desenvolvimento da criança.

Através da brincadeira é que as crianças começam a desenvolver a motricidade, a atenção, a sociabilidade, a imaginação e criatividade. A brincadeira e o jogo precisam estar presentes na escola. É urgente resgatar a importância do brincar na prática escolar. O jogo e a ludicidade precisam estar presentes no ambiente educativo. É possível transformar a escola num lugar onde “o brincar” não

⁸ OGASAWARA, Jenifer Satie Vaz. **O conceito de aprendizagem de Skinner e Vigotsky**: Um diálogo possível Disponível em: <http://www.uneb.br>dedc>files>2011/05>acesso> em 25de Outubro de 2018 às 18h35min.

seja entendido pela criança como momento de bagunça ou como algo sem significado, mas como necessidade humana e um direito inquestionável.

3. O papel do educador

Neste tópico pretende-se apresentar o papel do educador como ferramenta fundamental no intuito de preparar a criança para jogar e competir de maneira saudável.

O papel do educador é fundamental no intuito de preparar a criança para jogar e competir de maneira saudável, sem despertar espírito de competição. É necessário que o emocional da criança seja preparado para a aceitação do ganhar ou perder de forma natural. Os jogos devem estar conectados com a aprendizagem. O Jogo na educação infantil só é importante, quando o educador o relaciona com a aprendizagem.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (RCNEI), os jogos promovem contextos ricos e desafiadores para ao aluno explorar diferentes tipos de situações- problemas.

Nas situações de aprendizagem o problema adquire um sentido importante quando as crianças buscam soluções e discutem-nas com as outras crianças. Não se trata de situações que permitem “aplicar” o que já se sabe, mas sim daquelas que possibilitam produzir novos conhecimentos a partir dos que já s tem e em interação com novos desafios. Neste processo, o professor deve reconhecer as diferentes soluções, socializando os resultados encontrados. ((RCNEI, volume 1, 1998, p.33-34).

Diante disto, a escola deve agir positivamente, caso contrário, estará impedindo que isso aconteça de forma correta. A criança deve ser compreendida como um ser em pleno desenvolvimento é importante que as escolas e os educadores incentivem a prática do jogo como forma de aperfeiçoar o desenvolvimento infantil.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil (RCNEI) o papel do professor é fundamental, pois o bom andamento das atividades de ensino depende diretamente da ação docente, de como se faz a mediação conhecimento/criança.

A organização de situações de aprendizagem orientadas ou que dependem de uma intervenção direta do professor permite que as crianças trabalhem com diversos conhecimentos. Estas aprendizagens que as crianças devem estar baseadas não apenas nas propostas dos professores, mas, essencialmente, na escuta das crianças e na compreensão do papel que desempenham a experimentação do erro na construção do conhecimento. (RCNEI, volume 1, 1998, p.29).

Deve-se levar em consideração o ritmo de aprendizagem de cada criança. O educador deve orientar e intervir quando necessário. É importante promover a autonomia do educando.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil ⁹ (RCNEI) enfatiza que:

O trabalho direto com crianças pequenas exige que o professor tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento. Este caráter polivalente demanda por sua vez uma formação bastante ampla do profissional que deve tornar-se, ele também um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo, com seus pares, dialogando com as famílias e a comunidade buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve. São instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças a observação, o registro, o planejamento e avaliação. ((RCNEI, volume 1, 1998, p.41)

Desse modo, é importante que o professor seja criativo e estabeleça um relacionamento e parceria com outros educadores. Ser um professor polivalente e realizar seu trabalho com capricho e competência, podendo aprender, bem como também refletir sua prática pedagógica.

4. Considerações finais

Ao final da pesquisa realizada, considera-se que, na qualidade de docentes, preocupados com o desempenho intelectual e o futuro de nossos alunos, devemos adotar como compromisso primordial a construção de saberes, utilizando

⁹BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular Nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. volume 1.

técnicas para amenizar as dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos alunos. Para tanto, antes de utilizar a lúdico como ferramenta de ensino e de aprendizagem, é necessário que paremos de pensar na ludicidade apenas como forma de passa tempo ou diversão nas horas livres, passando a encará-la como ferramenta de grande importância que se usado estrategicamente, colherá grandes resultados.

Mas, se o jogo e a ludicidade cooperam para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças como estímulo na construção do conhecimento e progressão de habilidades, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e alcance de objetivos institucionais, porque alguns educadores resistem em adotar e resgatar essa prática prazerosa em seus planejamentos educativos? Provavelmente por terem dificuldade de manter o comando da classe e por se tratar de algo que exige cuidados no planejamento e execução.

Considerando o referencial teórico adotado nesta pesquisa, pode se compreender o caráter educativo e o valor educacional intrínseco que o jogo proporciona. Através deste trabalho, pretendeu-se analisar a importância do jogo como recurso educativo no processo de ensino e de aprendizagem, refletindo sobre os benefícios do jogo e sua inserção em sala de aula, bem como discutir as contribuições do jogo como instrumento educativo no processo de desenvolvimento das crianças. Portanto, compreendeu-se que o jogo é uma ferramenta fundamental no desenvolvimento da criança, e que este, é inserido na vida da criança desde o seu nascimento, no seu convívio social e ambiente familiar.

O educador não deverá apenas instruir o aprendiz, mas permitir e proporcionar condições de aprendizagem, sem que o mesmo desvie sua atenção do objetivo educacional do jogo e o prazer que a ludicidade proporciona.

As crianças podem aprender desde cedo que nem sempre ganhamos em todas as circunstâncias. Este aprendizado é de fundamental importância para prepararmos indivíduos mais tolerantes. Por isso, não é interessante que a criança ganhe toda vez em um jogo. Podemos aproveitar esse momento de forma prazerosa, saudável, criando condições para a diversão, o conhecimento e observar como as crianças se comportam, caso tenham dificuldade para aceitar perder. É necessário, ajudá-la a compreender essa situação. Podemos explicá-la, por exemplo, que erros e acertos fazem parte do aprendizado e que haverá outras oportunidades. Sendo assim, podemos ensiná-las a valorização do prazer do processo de aprendizado e não somente do resultado. O Jogo e a ludicidade abrem

espaço para aprendizagem, as crianças poderão exercitar habilidades cognitivas, desafios, além de favorecer o aprendizado. Sabendo-se das dificuldades e dos obstáculos, é importante que o educador tenha força de vontade, sendo assim, desfrutaremos de excelentes resultados.

Tendo em vista a pesquisa realizada por meio dos referenciais que foram citados percebe-se a extensão, a riqueza de conteúdos e o quanto pode ser discutido e estudado o tema em questão.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso, 1937. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2017.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições70, 2004.

BIASI, Maride. **Brincar e aprender na educação infantil**. O lúdico como recurso educativo. 1ª Ed. Prestígio Editorial. 2012.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas 2003.

FREIRE, João Batista. **O Jogo: entre o riso e o choro**. 2ª. Ed. Campinas, São Paulo: Autores Associados 2005.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender**- o resgate do jogo na educação infantil. Ed. Moderna, São Paulo 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de Pesquisa Social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e A Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LEIF, Joseph e Brunelle, Lucien. **O Jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: Sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: 1995.

MALHOTRA ET AL. **Introdução a Pesquisa de Marketing**. São Paulo: Pearson Prentice Hall 2005.

DIGITAIS:

BRASIL. Ministério da Educação e do Deporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular para a educação infantil. Brasília: MEC;SEF,1998.volume1.

MACEDO, Lino de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar** [recurso eletrônico] /Lino de Macedo, Ana Lúcia Sicoli Petty,Norimar Christe Passos-Dados eletrônicos-Porto Alegre: Artmed, 2007.

OGASAWARA, Jenifer Satie Vaz, título do artigo: **O conceito de aprendizagem de Skinner e Vygotsy: Um diálogo possível** disponível em:
<http://www.uneb.br>dedc>files>2011/05>acessoem25deoutubrode2018às18h35min>.

MENEZES, Ebenezer Takuno de SANTOS, Thais Helena dos Verbetes lúdico. Dicionário Interativo da Educação Brasileira- Educa Brasil. São Paulo: Midiamix,2001. Disponível em: <http://www.educabrasil.com.br/ludico/>Acesso em: 06 de Abril de 2018.

www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/210/o-jojo-como-recurso-de-aprendizagem:acessoem06deabr.2018