



REP's - Revista Even. Pedagóg.

Número Regular: Educação e Literatura: saberes, cultura e leitura

Sinop, v. 10, n. 1 (26. ed.), p. 362-376, jan./jul. 2019

ISSN 2236-3165

<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/index>

DOI: 10.30681/2236-3165

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: as contribuições no desenvolvimento infantil¹

LUDICITY IN CHILDREN EDUCATION: contributions in child development

Marcele Cristina Pereira Barros

RESUMO

Este artigo discorre sobre a ludicidade através dos jogos e das brincadeiras na educação infantil e a sua importância. Para elaboração deste trabalho foi feito um levantamento bibliográfico com teóricos como Tizuko M. Kishimoto, José Luiz Straub e com questionários para professoras em uma Escola Municipal na cidade de Sinop, Mato Grosso. Concluiu-se que os profissionais entendem que ensinar através do lúdico é de grande importância e que jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento das crianças em diversos aspectos proporcionando momentos ímpares e que permitem construir múltiplas aprendizagens.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Crianças. Jogos e Brincadeiras.

ABSTRACT²

¹ Este artigo é um recorte do trabalho de conclusão de curso (TCC) intitulado **A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um instrumento potencializador de aprendizagens**, sob a orientação da Dra: Edneuzza Alves Trugillo, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2018/2.

² Resumo traduzido pelo professor Genivaldo Rodrigues Sobrinho. Professor efetivo do curso de Letras da UNEMAT/Sinop. Mestre e doutor em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo - USP, 2010. Graduado em Licenciatura em Letras - Português/Inglês pela Unemat/Sinop, 1995.

This paper aims at discussing playfulness through games and plays on early childhood education and its importance. It was done a bibliographical research with authors as Kshimoto, Straub and applied questionnaires to teachers at a municipal school of Sinop, Mato Grosso. It was concluded that professional understand that teaching through ludic activities is of great importance and that games and plays contribute to children's development in several aspects providing outstanding moments and allow to build multiple learnings.

Keywords: Ludicities. Learning. Child. Games and plays.

Correspondência:

Marcele Cristina Pereira Barros. Graduanda em Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL), Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT). Sinop, Mato Grosso, Brasil. E-mail: marcele.cp.barros@gmail.com

Recebido em: 31 de maio de 2019.

Aprovado em: 10 de junho de 2019.

Link: <http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/3545/2474>

1 INTRODUÇÃO

A proposta a ludicidade na educação infantil tem a intencionalidade aborda sobre a necessidade da ludicidade na educação infantil. Estamos em um momento, em que, nossas crianças adquirem tantas informações, que não podemos controlar, filtrar e muitas vezes não sabemos, para depois podermos repassar essas informações a elas, não temos a segurança do que elas aprendem com os colegas, é realmente de grande valia para o seu conhecimento.

Em tempos tecnológicos em que vivemos, as crianças estão extremamente informadas, porém não se tem a capacidade de discutir, conhecer e aprofundar-se naquilo que se soube ou seja, ainda que as nossas crianças não tenham acesso à internet elas tem informações repassadas da forma que foi recebida com adereços criados por quem conta “[...] através das atividades lúdicas a criança vai construindo seu vocabulário linguístico e psicomotor. São nestas, e provavelmente somente nestas atividades, que a criança pode ser espontânea e, conseqüentemente, criativa” (NEGRINE, 2001, p. 20).

A pesquisa se orientou pela abordagem qualitativa, segundo Minayo (1994, p. 22) permite compreender com profundidade o “mundo dos significados das ações e relações humanas que é um lado não perceptível e captável em equações médias e estatísticas”.

Apresenta-se a abordagem teórica, em que se demonstra a descrição dos sujeitos da investigação e a análise dos dados, bem como o modo que foram tratados. O presente estudo insere-se numa investigação qualitativa dentro do EMEI, que fica localizado em um bairro de periferia da cidade de Sinop/MT, no período do mês de Abril a Outubro de 2019 a metodologia de pesquisa utilizada foi à observação, e o questionário.

2 CONCEITUANDO BRINCADEIRA OU LUDICIDADE?

Antes de irmos ao ponto que norteia esse trabalho, é necessário entendermos como a ludicidade chegou e como foi percebida, também é necessário nos remetermos a uma sucinta reflexão acerca da historicidade da criança. Por isso é importante sabermos que o lúdico tem sua origem na palavra latina ‘ludus’ que quer dizer ‘jogo’. Dessa forma, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

Além disso, Antunes (2005, p. 34) retrata que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo igual, pelo contrário foi se afirmando dentro das sociedades.

Vale esclarecer que jogos, brinquedo e brincadeiras diferem um do outro, embora sejam indissociáveis, têm conceitos diferentes. Muitas vezes os termos são confundidos como se tivessem a mesma definição, para muitos esses conceitos tem o mesmo significado, mas na verdade eles possuem conceitos bem diferentes. Logo, neste trabalho serão definidas as especificidades que cada um possui brevemente.

A brincadeira é uma palavra ligada e associada à infância e as crianças, o brincar infantil não pode ser considerado apenas um simples brincar, mais sim maneiras em que as crianças despertam e vivenciam fantasias que por sua vez, tem uma ação sob a estruturação do pensamento da criança. O brincar é uma forma

básica, decisiva, e de suma importância para o desenvolvimento e o desabrochar das atividades criativas das crianças.

2.1 O Brinquedo

O brinquedo seja ele qual for, traz consigo uma relação de aprendizagem, Segundo Brougère (2001) o define como detentor de significados e características que vão além do real e do imaginário das crianças. Para o autor brinquedo é um objeto usado na brincadeira, o autor sublinha (2001, p. 8) o brinquedo é “rico em significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura”. Infância, são descobertas, são momentos de imaginações, em que a criança explora seu mundo imaginário podendo ser quem ela quiser, se recriando, e se reinventando, assim o brinquedo entra como o objeto que intermedia, que pode ser usado para essas ações. Brougère (2001, p. 40-41), discorre a respeito.

A infância é conseqüentemente, um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo, é com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados. Por isso, parece útil considerar o brinquedo não somente a partir de sua dimensão funcional, mas, também, a partir daquilo que podemos denominar dimensão simbólica.

Outros autores também esclarecem essa concepção de brinquedo, Freire (2002), diz que o brinquedo depende muito das condições sociais e econômicas, da cultura, do meio, etc. Explica ainda que “quanto mais nova a criança, mais individual e autocentrado é o brinquedo” (p. 14). Kishimoto (1997, p. 18) nos esclarece ainda mais sobre o conceito de brinquedo, diz que “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.

Conseqüentemente, a criança ao ter o brinquedo em mãos, pode representar algo que vive em seu cotidiano, um exemplo claro é o da menina ao brincar com sua boneca, pode representar os cuidados que sua mãe tem com ela, ao pentear os cabelos, ou trocar as roupas, ou colocar para dormir. A mesma pode ter presenciado ou vivido tais momentos.

Kishimoto (1997) esclarece ainda que o brinquedo pode ser um substituto de objetos reais, o qual as crianças podem manusear para estabelecer relações, tais relações proporcionam momentos lúdicos de aprendizagens.

2.2 O Jogo

O jogo se diferencia da brincadeira, basicamente por conter regras, ou normas que devem ser seguidas, as regras também distingue um jogo do outro, inclusive o mesmo objeto pode servir para jogar diversos outros jogos, como por exemplo, o baralho, a bola e outros. Segundo Kishimoto (1997, p. 17), “tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica”.

O jogo proporciona interação, a cognição, a motricidade e a afetividade entre as crianças são de suma importância no processo educativo, Kishimoto (2008, p. 36) corrobora:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), à manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla varias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

Porém, o jogo não deve ser imposto à criança, para criar esse sentimento de ludicidade à criança deve querer fazê-lo, de forma espontânea, Huizinga (2000, p. 9) afirma que “o jogo é uma atividade voluntária”. O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução, por isso deve partir dela o desejo de participar. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.

2.3 A Brincadeira

Brougère (2001, p. 59) compreende que “a brincadeira é, entre outras coisas um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como deveria ser”. A criança recria o mundo em que vive a cultura que está inserida, e a sua visão perante aos acontecimentos, isso a conduz a possibilidade de recriar situações enquanto brinca.

Ferreira (2009, p. 222) define brincadeira como “ato ou efeito de brincar; divertimento, sobretudo entre crianças; entretenimento”, ou seja, criança não precisa de brinquedos necessariamente, para que a brincadeira ocorra, as brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e ao mesmo tempo aprender.

Brougère (2001) considera que através do brincar a criança consegue elaborar histórias e significados de determinadas situações do dia-a-dia, a criança vê a brincadeira como uma forma de interpretação dos significados contidos no brinquedo. Straub (2003, p. 60) enfatiza:

Brincadeiras as crianças podem errar sem que isso gere grandes conflitos; podem experimentar inventar, criar e recriar fazendo com que o novo encontre espaço para surgir. Através das brincadeiras elas aprendem também a viver segundo as regras de seu meio, se enquadram, se normatizam, se auto governam, governam e são governadas, enfim aprendem a viver no mundo adulto preparado para elas.

Logo as crianças fazem as brincadeiras conforme o meio em que vivem, brincam sem medo do certo ou do errado, elas brincam para aprender. Através da brincadeira a criança pode ser quem ela quiser ser, assumir outra personalidade representando papéis, um exemplo, é o faz de conta uma brincadeira que a criança se deixa levar pela imaginação, em que ela cria e recria o que ela pensar, ela constrói seu mundo fictício, para representar além da realidade em que vive, e contribui ainda no desenvolvimento a linguagem e a forma de se expressar.

Brincadeiras e jogos para as crianças lhe proporciona prazer, o que leva a descontração e conseqüentemente, ao surgimento de novas ideias, novas brincadeiras e que facilitam a aprendizagem de novos conteúdos e interações consciente e inconsciente, fazendo com que ela tenha confiança em si e no grupo que ela esteja inserida.

3 METODOLOGIA

No contexto escolar é necessário que os professores consigam dominar alguns conceitos de jogo e de brincadeira, para que ambos sejam utilizados adequadamente no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que estes são presentes nessa primeira etapa da educação básica.

Os momentos lúdicos proporcionados por jogos e as brincadeiras possuem valor imensurável na Educação Infantil. Durante a observação, percebi que os professores explicam sobre a importância da ludicidade, para identificar e perceber como as brincadeiras estão inseridas no cotidiano na Educação Infantil. Fui bem recepcionada, pois já conhecia muito bem a instituição, observei uma turma de creche III, além de conversas informais, apliquei o questionário a duas Professoras, Valentina e Paola respectivamente (os nomes são fictícios). Os jogos e as brincadeiras são para as professoras maneiras lúdicas de aprendizagem, para a professora Valentina, acerca do primeiro questionamento.

Como são as relações/interações das crianças por meio do lúdico no interior da escola? A Professora Valentina diz que:

(01) Professora Valentina: As interações acontecem por meio de projetos que visam as necessidades, das crianças aprenderem a compartilhar seus brinquedos no momento do faz de conta. Este visa que as crianças possam interagir produzir questionamentos de vivências por meio de fantasias, brinquedos contemplando seu imaginário, uma vez que cada aula planejada com esse intuito faz com que as crianças possam explorar seu meio e compartilhar experiências.

(02) Professora Paola: A organização dos espaços na Educação Infantil é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, desenvolvendo suas potencialidades e propondo novas habilidades sejam elas: motoras, cognitivas ou afetadas. A criança que vive em um ambiente constituído para ela e por ela vivencia emoções que a farão expressar sua maneira de pensar, bem como a maneira como vivem e sua relação com o mundo.

Marcelino (1996, p. 38) enfatiza que “É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural”. Tendo uma ligação direta com a fala:

(03) Professora Valentina: Nessa fase a criança aprende brincando, através dos jogos e das brincadeiras direcionadas ou livres, e dos brinquedos. Ela explora o mundo a sua volta, aprende a lidar com suas emoções, a resolver conflitos entre elas mesmas. Quando duas ou mais querem um determinado brinquedo, elas acabam encontrando um jeito de resolver, ou uma desiste para outra ficar com o brinquedo, ou desistem as duas. Não dá para colocar no papel tudo o que as brincadeiras lhes proporcionam, mas que elas são extremamente importantes e essenciais, isso sem dúvida.

Ambas concordam que possuem papel fundamental nesse início de aprendizagem das crianças. O segundo questionamento indaga sobre, qual a influência da ludicidade como metodologia de ensino para a aprendizagem da criança?

(04) Professora Valentina: Positiva, devido conseguir conquistar a atenção da criança para o aprendizado faz com que ela se permita explorar e investigar quais as possibilidades que ela tem de aprender algo novo por meio da brincadeira, seja o cuidar do próximo, do espaço que ela permeia, haja visto que com o lúdico tudo se torna mais fácil de compreender e estabelecer relações”.

(05) Professora Paola: A ludicidade desenvolve a aprendizagem, habilidade cognitiva, proporciona a ética da aprendizagem, criatividade, assim como a habilidade de ler e escrever. Dessa forma não há como negar que o lúdico contribui de forma positiva para a aprendizagem da criança. E quando o educador dá ênfase as metodologias que alicerçam da criança as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno/criança, pois se aprende brincando.

Nos relatos das professoras, percebemos que esse momento que se pode trabalhar com aplicação de jogos e brincadeiras, auxilia fazendo uma junção do concreto com o lúdico. As técnicas que envolvem a ludicidade fazem com que a criança aprenda com prazer e alegria, enfatizo ainda que esse lúdico não é passatempo ou uma concepção de brincadeira superficial e sem significado. Ainda sobre essa relevância Almeida (1995, p. 11) corrobora:

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança que aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

Em seguida a indaguei sobre como se dá a prática de atividades lúdicas para o desenvolvimento de ensino aprendizagem na sala de aula, me referindo ao terceiro questionamento.

(06) Professora Valentina: Quando o educador oferece algo diferente e desafiador faz com que as crianças observem e busquem respostas para resolver a atividade proposta, cada desafio precisa levar em consideração os limites, possibilidades e habilidades que a criança possui. Haja vista, que elas observam seus colegas na realização do desafio e cria algo próprio seu para desempenhar tal desafio.

(07) Professora Paola: Quando falamos em ludicidade lembramo-nos de alegria e de brincadeira. Lembramo-nos da nossa infância e de sua espontaneidade, e isso é trazido pelo educador nas cantigas de roda, brincadeiras de roda, brincadeiras de rua, bola boneca, polícia e ladrão, faz-de-conta e outros, mas das quais permitam usar a imaginação. E nos lembramos de tanta coisa boa é por que foi ofertado essas variações de brincadeiras e jogos, pois nos permite uma liberdade de expressão e desenvolvem aprendizagem nos campos cognitivos, social e motor. Portanto introduzir atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido á influencia que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Rodrigues (2013, p. 10) “compreende a escola como um espaço para as crianças vivenciarem a ludicidade para desenvolver a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa”.

Na quarta indagação sobre, como podemos estimular a criança a aprender através de brincadeiras, jogos, danças, teatro e música.

(08) Professora Valentina: Conhecer quais as habilidades que ela possui, e propor novos desafios com objetos que ela tenha interesse, seja algum personagem, fantasia, música que explore movimentos, fazendo dela protagonista dessa ação.

(09) Professora Paola: Podemos dizer que toda criança tem anseio e necessidade de brincar, isto é um marco da infância. A função do brincar não está no brinquedo, no material usado, mas sim na atitude subjetiva que a criança demonstra na brincadeira e no tipo de atividade desenvolvida. Essa vivência é carregada de prazer e satisfação. Em cada etapa envolvida da criança o brincar vai se modificando, mas é essencial que ela tenha oportunidade de explorar todas as fases do brincar. Sendo assim, os jogos e as brincadeiras proporcionam à criança uma satisfação pelo fato de que para essa criança é somente brincadeira, ela ainda não percebe como essa brincadeira propicia um leque de aprendizagens, sem dizer que ela interage melhor quando se trata de diversão. Aliado a esta satisfação à maneira de proporcionar a criança uma aprendizagem dinâmica e divertida, que encontrar-se associado às brincadeiras com a ludicidade.

Podemos explorar diversos conteúdos como exemplo, as cantigas de roda que proporcionam momentos de interação social. Freire (1991) propõe que é necessário que os professores aprendam a trabalhar com os jogos e com as brincadeiras, a fim de proporcionar o desenvolvimento de habilidades motoras, e cognitivas.

Acerca da quarta questão de forma geral as professoras, concordam que as crianças gostam de praticamente todas, mas o faz de conta é o que elas gostam mais. De acordo com as respostas obtidas as brincadeiras fazem parte do aprendizado.

No entanto, ressaltam a necessidade de se ter um planejamento, pois mesmo com atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, o professor tem que estabelecer critérios para seguir, pois essas atividades também “são instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças” (BRASIL, 1998, v3, p. 41).

A quinta questão, refere se sobre qual relação pedagógica das atividades lúdicas desenvolvidas na educação infantil com a formação social da criança? E por quê?

(10) Professora Valentina: A criança que é estimulada a participar ela cria sua própria identidade, sendo capaz de explorar suas potencialidades, aguarda sua vez de agir, ouvir o outro com atenção e respeito. Uma vez explorada suas potencialidades a criança por si só, permeia um caminho de buscas e aprendizado com as relações que ela estabelece com seu meio, tornando um ser capaz de agir com intenção, visão de mundo estabelecendo suas necessidades de convívio com o próximo.

Sobre essa formação social elas dizem que o brincar, para criança é prazeroso, que nas brincadeiras se explora a criatividade e a curiosidade da criança que vai influenciar na relação social da mesma.

(12) Professora Paola: Para que o uso do lúdico seja de fato uma estratégia didática que auxilie na contribuição do conhecimento e no desenvolvimento Da criança é preciso planejar as situações, visando uma aprendizagem, a um conhecimento, a uma atitude. Estas situações devem ter uma intencionalidade educativa. Portanto devem ser planejadas pelo professor a fim de alcançar objetivos preestabelecidos.

Nas respostas, observa-se que as professoras veem as brincadeiras e as atividades lúdicas como meio de proporcionar relações sociais e afetivas, uma vez que brincando se estreita vínculos e se percebe novas realidades.

Finalmente sobre a última indagação pedir que as professoras como conceituassem ludicidade.

(13) Professora Valentina: Uma busca incessante, uma vez que, o que é prazer para o outro, necessariamente não é prazeroso prazer para si, já que questões como explorar os sentidos podem trazer prazer ou despertar repúdio. Quanto mais nos permitirmos conhecermos interiormente e expressar os que nos torna satisfeitos faz com que crescemos em aceitar o novo, e respeitar o limite que seu cognitivo permite se explorar.

(14) Professora Paola: No meu ponto de vista a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso indispensável á pratica educativa, acredito que através da ludicidade, a criança constrói e reconstrói os seus conceitos tais quais respeito às regras, raciocínio logico, desenvolvimento emocional, social, autonomia, respeito mútuo, interação, concentração etc. e internaliza de maneira natural, ela consegue expandir os limites de seus entendimentos por meio da integração de símbolos elaboradores nas músicas e nas atividades artísticas.

Segundo as professoras aludidas anteriormente as experiências e informações adquiridas incorporam regras e valores necessários ao convívio social, isso é ludicidade, ou pelo menos foi propiciado por momentos lúdicos. A escola vê o lúdico como incentivo a aprendizagem das crianças. O Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI) destaca, que brincar para a criança é essencial, pois ela expressa “emoções, sentimentos, pensamentos” (BRASIL, v1, 1998, p. 63), desejos e necessidades, o que vem a embasar a respostas das professoras.

Durante minhas observações, vivenciei vários momentos em que as crianças deixaram explícitas nas brincadeiras o que vivenciam dentro e fora da escola, inclusive os conhecimentos adquiridos no ambiente familiar. É possível perceber que para realizar as brincadeiras de faz-de-conta, é necessário já ter tido contato com essas experiências, para só então reproduzi-las à sua maneira. Também são necessários que todas do grupo compreendam os papéis que irão desempenhar no decorrer da brincadeira, papéis esses estabelecidos pelas próprias crianças.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento desta pesquisa, foi possível perceber como os momentos lúdicos influenciam diretamente no processo ensino-aprendizagem, estes estão presentes no cotidiano das crianças. A instituição proporciona momentos de entretenimento e socialização para as crianças, através das atividades priorizando aprendizagens significativas.

O objetivo do trabalho teve como foco a EMEI e evidenciar a relevância que a ludicidade tem nesse processo de ensino aprendizagem, nessa etapa primordial da educação. Durante a pesquisa, observei e analisei para compreender a importância dessas atividades que envolvem a ludicidade através dos jogos, das brincadeiras, e os brinquedos, para o desenvolvimento da criança.

Pelo meio das brincadeiras lúdicas são proporcionadas oportunidades de realizar as mais diversas experiências e atingir novas etapas da vida. No ensino infantil, não são aprofundados os jogos com regras. As brincadeiras livres são importantes nesta fase, pois despertam a criatividade, a interação e socialização, já que as crianças utilizam um mesmo brinquedo para várias brincadeiras, podendo assim ter um leque de aprendizagens.

No decorrer da pesquisa, percebi que os profissionais entendem que proporcionar ludicidade tendo como ferramentas os jogos e as brincadeiras, contribui para a formação das crianças, produzindo resultados positivos. Para as crianças, estes são momentos preciosos que permitem estar em contato com vários colegas, experimentar outras vivências e aprender a viver coletivamente, visto que tudo na maioria das vezes tem que ser dividido com outro colega reproduzindo assim, muitas situações da vida adulta. Portanto, os momentos lúdicos na Educação Infantil intensificam as aprendizagens das crianças, o que conseqüentemente contribui para construção de novas aprendizagens.

A presente pesquisa analisou diante das observações a multiplicidade das atividades de uma instituição de educação de ensino infantil e sua interação. Diante das possibilidades apresentadas, é fundamental que se possa refletir como ludicidade faz parte constante nesse período de desenvolvimento da criança, logo, assume papel essencial nesse processo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, São Paulo: Loyola, 1995.

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

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: Introdução v1. Brasília, DF: Ministério da Educação e do Desporto/ Secretaria de Educação Fundamental, 1998, 101 p. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 4 maio 2019.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: Conhecimento de Mundo v3. Ministério de Educação e do Desporto/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998, 253 p. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>. Acesso em: 4 maio 2019.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FERREIRA, Aurélio. **Novo Aurélio século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro**: teoria e prática da educação física. 2. ed. São Paulo: Scipione, 1991.

FREIRE, João Batista. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas, SP: Autores associados, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4184246/mod_resource/content/0/homo_ludens_huizinga.pdf. Acesso em: 02 maio 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer**: uma introdução. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social**: Teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NEGRINE, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância a terceira idade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2001.

PAOLA. Professora Paola. [Questionário cedida à] Marcele Cristina Pereira Barros. **A Ludicidade na Educação Infantil**: um instrumento potencializador de aprendizagens, Sinop, UNEMAT, Curso de Pedagogia dez. 2018.

VALENTINA. Professora Valentina. [Questionário cedida à] Marcele Cristina Pereira Barros. **A Ludicidade na Educação Infantil**: um instrumento potencializador de aprendizagens, Sinop, UNEMAT, Curso de Pedagogia, out./ dez. 2018.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Brasília, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013>. Acesso em: 26 out 2018.

STRAUB, José Luiz. **Infância e brincadeiras**: reciprocidade produzida no contexto escolar e fora dele. Sinop: CEACD/Sinop, UNEMAT, 2003.