**O PAPEL DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

OLIVEIRA, Josiane Duarte de[[1]](#footnote-1)

SANTOS, Kelen Conrado de Souza[[2]](#footnote-2)

**RESUMO**

A educação infantil é o ponto de partida dentro da formação do ser humano, compreendido como fundamental. Dentro dos sistemas de aprendizagem tem-se o lúdico, o qual pode ser utilizado como uma ferramenta na construção do saber. Frente a isso, educadores ainda tem certa resistência quanto a essa modalidade de ensino por ser ligada somente a jogos e brincadeiras. Neste tema é proposto o brincar, o jogo e o lúdico, fazendo-se necessário e indispensável na constituição e no processo de aprendizagem, levando a criança a aprender e brincar, sem perder a essência da infância. Baseado na literatura e no pouco referencial sobre o assunto, o objetivo deste estudo é apontar as razões pelas quais se faz necessário interligar o lúdico com o processo de ensino e aprendizagem, demonstrado através da interlocução teórico prática, de uma visão psicopedagógica diante da aprendizagem infantil. A conclusão demonstrada é a importância do lúdico dentro na formação infantil, através de autores que nos auxiliam sobre o assunto, deixando-a mais clara e eficaz.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Lúdico. Brincar. Criança.

1. **INTRODUÇÃO**

*“O menino é hoje um homem douto que trata com física quântica.*

*Mas tem nostalgia das latas. Tem saudades de puxar por um*

*barbante sujo umas latas tristes” - Manoel de Barros*

O lúdico tem como origem a palavra em latim “*ludus*”, que significa “jogo” ou “brincar” e conforme o dicionário brasileiro da Língua Portuguesa, a palavra ‘lúdico’, vem com os seguintes sentidos: relativo a jogos, brinquedos ou divertimentos, qualquer atividade que distrai ou diverte (AURÉLIO, 2004). Entretanto, essa ligação entre criança e brincadeira/diversão, só será possível após o surgimento das concepções e sentimento sobre a infância, fruto de um movimento histórico-cultural (ARIES, 1981), que irá compreender a criança como sujeito em desenvolvimento e com demandas específicas na educação, alimentação, lazer, etc. No Brasil, será através do ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) lei de 1990, que compreenderá a criança como sujeito em pleno desenvolvimento e sujeito de direitos. Assim, pesquisas no âmbito da psicologia, pedagogia, filosofia, sociologia, entre outras áreas do conhecimento humano, serão de grande importância para estabelecer parâmetros de como melhor entender e atender as crianças em suas demandas especificas.

Será por volta do século XIX, que muitos estudiosos se atentaram para o assunto e começaram a se debruçar em estudos para trazer importantes contribuições sobre o tema, entre os principais teóricos que estudaram sobre o lúdico, destaca-se os psicólogos Jean Piaget e Lev Vygotsky, o filósofo Jean-Jacques Rousseau, os pedagogos e educadores Friedrich Fröbel, Johann Henrich Pestalozzi e Maria Montessori. Estes teóricos foram de grande importância nos estudos pedagógicos que tomavam o lúdico como método fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem da criança (CARLETO, 2018). Posto isso, percebe-se que a aprendizagem humana se inicia logo na primeira infância, sendo este um momento de grandes descobertas e de uma curiosidade incessante (e necessária) por parte das crianças, onde através do brincar, a curiosidade na criança seria muito mais valorizada e explorada.

Contanto, em nossa sociedade globalizada e mediada pelos aparelhos eletrônicos, percebe-se uma mutação dos sentidos do que é ser uma criança e do que se espera desta. Tal movimento acaba por evidenciar cada vez mais, crianças aptas ao mundo digital, mas distantes do seu mundo infantil, como a curiosidade, o brincar livre, a construção de fantasias, a criatividade e invenção, as descobertas no processo tentativa e erro, entre outros. Reconhece-se a importância dos aparelhos digitais, podendo, se bem utilizados, beneficiar o processo de ensinagem e aprendizagem (ARAÚJO; RESZKA, 2016). Entretanto, falta-se uma integração desses recursos tecnológicos ao processo de educação, para desenvolver um uso consciente de tais tecnologias e respeitando a infância com suas especificidades.

Outro fenômeno que vem sendo recorrente é a banalização da infância, tanto pelos pais, quanto pelas instituições de ensino. O brincar e a brincadeira não fazem mais parte nas relações familiares, bem como, em algumas instituições vendo sendo substituídas precocemente pelos estudos disciplinares e formais, não levando em conta o lúdico como ferramenta excepcional para a aprendizagem das crianças. Assim, no lugar das brincadeiras, outros sentidos vãos tomando espaço na infância, como cursos profissionalizantes e técnicos, o corpo quieto, a criança adultizada, ou até mesmo, a criança medicalizada (GUARIDO; VOLTOLINI, 2009; BOCCHI; HERCULINO, 2017).

Diante disso, esta pesquisa se justifica em apontar as razões pelas quais deve-se interligar o lúdico com o processo de ensinagem e aprendizagem, demonstrando através de um estudo minucioso da literatura, a importância dessa pesquisa. Assim, poderá ser desenvolvido bases acadêmicas que auxilie a uma compreensão com maior dinamismo e de modo mais esclarecedor em relação a aplicação do lúdico como ferramenta indispensável na educação infantil.

O objetivo deste artigo consiste em compreender a interlocução entre aprendizagem e o lúdico, destacando sempre sua importância, além de demonstrar uma visão psicopedagógica diante da aprendizagem infantil, frisando a importância de valorizar o lúdico como uma ferramenta eficaz nesse processo de ensinagem e aprendizagem na formação biopsicossocial das crianças. Também, pretende-se com esta pesquisa apontar aspectos teóricos, para que assim, consiga contribuir com um ensino mais integrado e humanizado, validando a importância em deixar com que as crianças aprendam brincando, respeitando sua fase de desenvolvimento, isto é, a infância.

Foi utilizado como metodologia de pesquisa a abordagem de cunho qualitativa e, como instrumento, a pesquisa bibliográfica. Foram consultadas palavras-chave como, aprendizagem, lúdico, brincar e infância, em artigos científicos, livros acadêmicos e dicionários, ou seja, uma fundamentação teórica consistente sobre o tema de pesquisa.

1. **O LÚDICO E A LUDICIDADE COMO PROCESSO DE FORMAÇÃO E INFORMAÇÃO.**

 O ato de brincar para a criança vai mudando ao longo do tempo, conforme a criança vai passando por suas fases da infância e amadurecendo cognitivamente, não obstante, as suas atitudes em relação às brincadeiras vão tomando outras formas. Assim, o ato de brincar começa a tomar outras formas e outros sentidos, desembocando em uma nova aprendizagem. Cada vivência da criança em suas brincadeiras, torna-se uma experiência e em cada experiência algo novo se forma, mas sem deixar de lado o brincar como algo lúdico, que vem para proporcionar a criança, diversão, alegrias e momentos diferenciados, que irão fazer a mesma sentir-se feliz e com um estado de bem-estar.

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 20).

Deste modo, será através do lúdico que estas crianças vão formando e desenvolvendo suas habilidades físicas, psíquicas, motoras, emocionais, sociais e criativas. Almeida (1995) *apud* (DALLABONA; MENDES 2016, p. 11) diz que a educação lúdica confere em: “[...] uma ação inerente na criança e 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”, ou seja, será através do lúdico que a criança se interage com o mundo, com os objetos e pessoas que estão neles presentes.

É nesse processo de interação e integração da criança com seu mundo externo e interno que o lúdico se mostra o modo mais pertinente e necessário para o desenvolvimento saudável da criança, pois o brincar para a criança torna-se uma necessidade básica, sendo assim, equiparada a nutrição, habitação e educação. Ainda neste sentido, os autores seguem descrevendo o lúdico como sendo uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, “pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca” (DALLABONA; MENDES, 2016, p. 2).

O ato de brincar é uma necessidade interior do ser humano e, portanto, inerente ao processo de desenvolvimento. Observamos na criança o impulso para explorar, experimentar, desde muito cedo. Quando apresentamos a uma criança um brinquedo, a primeira ação que observamos é a exploração, considerando suas possibilidades psicomotoras, sua faixa etária e interesse. Utilizando seu corpo ela vai pegar, jogar, chutar, amassar, cheirar, morder. Ela interage com o objeto de brincar até conhecê-lo bem, o que é, para que serve, quais são suas características e possibilidades de utilização, e, na medida em que o domina, cria novas possibilidades de uso, inventa brincadeiras, movimenta seu corpo e testa suas capacidades físicas e psicológicas. (MALUF, 2013, p. 18).

É através do lúdico que a criança irá desenvolver-se socialmente, será através das brincadeiras, dos jogos, que a mesma poderá conseguir vivenciar o que vê a sua volta. Pois, a relação da criança com o brincar, desenvolve aspectos como afetividade, criatividade, capacidade de raciocínio, interação coletiva com o(s) outro(s), etc., assim proporcionando um entendimento do mundo. Como nos lembra Papalia & Feldman (2013) o brincar vai tornando-se também uma ação imaginativa, mais elaborada, contribuindo para a criatividade das crianças e propiciando uma capacidade social.

Quando brincam, nomeadamente, as crianças estimulam os sentidos; aprendem a usar a musculatura ampla e fina; adquirem domínio voluntário sobre os seus corpos; coordenam o que ouvem e o que veem com o que fazem; direcionam os seus pensamentos e lidam com as suas emoções; exploram o mundo e a si mesmas; reelaboram as suas representações mentais; adquirem novas habilidades; tornam-se proficientes na língua, exercitam a criatividade; exploram diferentes papéis e, ao reencenarem situações da vida real, aprendem a gerir a complexidade de seu papel histórico e a fazer decisões com confiança e auto estima. Há, portanto, muito mais complexidade no ato de brincar, do que pode parecer ao observador desavisado. (GORDINHO, 2009, p. 39).

Contudo, é recorrente a escassez de consciência na utilização do lúdico como uma ferramenta de informação e formação. O papel de formação do lúdico, tem como objetivo trabalhar os conceitos pedagógicos nos quais os alunos devem aprender durante todo seu processo de ensino e aprendizagem, onde a criança irá aprender o que lhe é proposto de forma recreativa, usando a brincadeira, o jogo, e outras ferramentas que a exponha a vivências mais coletivas, trabalhando assim não apenas conceitos, mas também experiências de trocas. Com relação ao papel de informação, o lúdico é proposto como intensão de fazer destas crianças, cidadãos que irão deparar-se com a moral, as regras, os valores, deveres e as questões éticas.

Deste modo, torna-se possível conquistar estas duas ferramentas, adaptando-as para uma linguagem infantil, onde utilizando-se da ludicidade como o meio de aprendizagem, estas crianças poderão em suas especificidades, exercerem seu papel de infans, assim como, vivenciarem nos campos socializantes, como ambientes escolares e familiares, relações que o formam e o informam. Diante disso, a ludicidade vem com a seguinte função: “Pensar em ludicidade como recurso pedagógico envolve questões sobre as quais os temas trabalhados nas disciplinas acadêmicas, pedagógicas possibilitando a articulação entre teoria e prática.” (RAU, p.38, 2012).

A ludicidade dentro da educação infantil, vem com a função de fazer a união daquilo que uma criança aprende com o seu educador, só que não apenas teoricamente, mas também na prática, deixando com que as mesmas, coloquem a mão na massa, o que perceptivelmente é bem mais facilitador na compreensão. Esta praxe, vem de encontro com a função do educador e do educar, que pode-se citar como a ferramenta de informação e formação destas crianças enquanto indivíduos, dentro de uma sociedade constituída.

Educar implica em ajudar uma pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo ferramentas que o outro possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com a tua visão de mundo, junto as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. (RAU, 2012, p. 38).

Haja vista que tanto o(a) professor(a), quanto a família, tem um importante papel no educar, mas com um viés diferenciado, principalmente nas fases iniciais, que é o momento onde essas crianças conhecem um mundo que vai além delas mesmas, estabelecendo mecanismos e ferramentas, que possam auxilia-las neste momento de informações e formações enquanto futuros indivíduos inseridos em uma sociedade. Por esta e outras razões citadas aqui, pode-se compreender que o lúdico, tem como função não apenas deixar com que as crianças sejam crianças, mas também servir como mediador diante de uma formação mais saudável e de acordo com a idade. Destarte, o lúdico é matéria prima para se trabalhar com as crianças e nos mostra que através da brincadeira, do jogo, das fábulas, da arte, será possível encontrar e promover um novo modo de educar.

1. **LIGAÇÕES ENTRE O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM E SEU PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Conforme visto no item anterior, compreende-se o lúdico a além do ato de brincar, consideramos como uma forma constante de aprendizagem. No brincar, algo novo está sendo trabalhado na criança, fazendo com que uma nova aprendizagem começa a tomar formas. Através dos jogos e das brincadeiras, a criança consegue aprender, desde questões pedagógicas como, português, matemática, leitura, e interpretações, como também, aprender questões ligadas à sua formação enquanto cidadãos, que seria os valores, a ética, a moral, entre outras coisas. Pensando através desta perspectiva, compreende-se que:

As brincadeiras, os jogos, proporcionam a uma criança crescimento, ocasionando na maioria das vezes conhecimento propício ao aprendizado, soluções como um todo; dando junto com as alternativas desenvolvimento de forma prazerosa ao que lhe é proposto. Estudos psicológicos e educacionais revelam que é fundamental na construção do pensamento, brincar, pois além da criança aprender a se expressar e lidar com suas próprias emoções, a brincadeira contribui para o desenvolvimento da autoestima. (SANTOS, et al. 2017, s/p).

Relaciona-se o lúdico a aprendizagem, como toda ação que gera um conhecimento, podendo aprendê-la na escola, em casa ou em outros ambientes. Quando o infante começa a brincar, mesmo que sem saber ao certo o que está fazendo, essa construção flui naturalmente tornando-se uma constante de acordo com suas evoluções, pois na infância, uma criança começa a lidar com sua própria formação inicial.

No acesso ao ensino formal, isto é, escolar, as crianças e suas brincadeiras vão mudando de direção, voltando-se para novas experiências cotidianas e, também, o processo de ampliação do campo socializante. O ambiente escolar é um campo onde as crianças usam como referência para suas brincadeiras e que acabam sendo aprendidas em sala de aula, seja entre os coleguinhas de classe ou sob orientação do(a) professor(a). Ordinariamente, estas brincadeiras, principalmente as sugeridas pelo(a) professor(a), vem com o intuito de passar algum conteúdo curricular.

Deste modo, o jogar e o brincar, está intimamente imbricado no processo de aprendizagem, ou seja, torna-se impossível uma criança ao brincar não absorver nenhum conteúdo que contribua em seu aprendizado. Haja vista que o lúdico proporciona aprendizados constantes, podendo ser representados em diferentes ambientes.

O brincar é “uma atividade livre e espontânea que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo e psicológico”, além de estimular o desenvolvimento intelectual. Deve ser incitado e aproveitado no contexto escolar e psicopedagógico. (GRASSI, 2008, p. 38).

 A escola de Educação Infantil, é a base inicial quando se pensa em educação. Será através da infância que irá iniciar o aprendizado pedagógico e individual (construção do eu, enquanto indivíduo). Na formação infantil que o indivíduo irá começar a conhecer a si próprio, conhecer o outro e conhecer o mundo, portanto, desenvolvendo e compreendendo seus limites em relação a essas instâncias. A infância é compreendida pelos conhecimentos pedagógicos, como o primeiro momento onde o indivíduo inicia uma construção das suas noções base, isto é, que fara chão no desenvolvimento do sujeito conforme o passar dos anos (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Por esta razão, o lúdico entra como uma ferramenta que irá auxiliar de uma maneira mais adequada a fase do desenvolvimento em que a criança se encontra, proporcionando a estas uma compreensão mais simples de certas informações. Ou seja, desenvolve um ambiente onde a criança aprenda, de forma recreativa, tudo que cabe a sua fase, onde os adultos possam ser auxiliadores e monitores desses momentos, fazendo com que a criança viva cada fase da sua vida, conforme a sua idade, lembrando sempre da importância que o lúdico tem para cada um destes momentos, onde ser criança é sempre a base constitutiva.

As instituições educacionais deveriam investir nos seus educadores, proporcionando uma formação que os levasse a incorporar o lúdico em suas propostas pedagógicas, esclarecendo que seu uso não é uma perda de tempo, mais sim um parceiro. (OLIVEIRA, 2014, p. 98).

Posto isso, é possível pensar como o lúdico é visto habitualmente pelos pais, quando a criança cita para os mesmos, que brincou na escola. Pois os pais ou responsáveis, veem a escola como o meio no qual a criança irá aprender e não ‘apenas’ brincar, reverberando na banalização da brincadeira e do lúdico. Com isso muitos pré-conceitos e julgamentos surgem sobre o assunto, dificultando o trabalho do professor(a)/educador(a), fazendo com que o mesmo acabe por começar a repensar sobre o papel do lúdico em sala de aula, fazendo com que o mesmo acabe por ir distanciando-se de se tomar esta prática da ludicidade como um meio de aprendizagem.

O educador deve considerar a essência inseparável do ato de brincar com o ato de aprender. Em muitas escolas, essas atividades acontecem como se fossem instancias independentes, não se considerando que as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento de conteúdos que são pré-requisito para a aquisição de muitos conhecimentos, uma vez que estão envolvidos no ato de jogar diversos aspectos do desenvolvimento, como físico, intelectual, cognitivo, artístico, criativo, sensorial, ético, funcional e psicomotor. (OLIVEIRA, 2014, p. 100).

Pode-se então, até o momento, compreender: O papel do lúdico nas escolas de educação infantil é servir como base aos aprendizados posteriores, pois é uma forma adaptada para que a criança aprenda de acordo com a sua fase de desenvolvimento biopsicossocial, e também, em sua singularidade. Utilizando-se de jogos, brincadeiras, torna-se o lúdico uma ferramenta que deixará todas as informações necessárias serem passadas, conseguindo chegar a seus objetivos estimulados e organizados por seus educadores, sendo o lúdico na formação infantil um fazer essencial.

Portanto, vamos jogar, brincar, propiciar espaços de autoria de aprendizagem tanto da parte do educador como do educando. Ensinar e aprender devem ser processos indissociáveis e complementares, em que o desejo e o prazer sejam molas mestras para a aquisição de conhecimento. (OLIVEIRA, 2014, p. 106).

Desta forma, compreende-se que o lúdico vai além de todos estes preconceitos sobre ser apenas brincadeiras, deve-se pensar no lúdico como um meio muito eficaz para ensinar as crianças, devendo ser repensado tanto por parte dos pais, quanto das escolas, que também, em sua maioria, não faz uso desta ferramenta como um meio de aprendizagem.

1. **PSICOPEDAGOGIA COMO CAMPO PROMISSOR NA APLICAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINAGEM/APRENDIZAGEM.**

A psicopedagogia pode ser considerada uma ciência nova e em constante construção, uma área que resulta da vinculação entre a psicologia e psicopedagogia, por volta do final do século XIX, na tentativa de compreender o fracasso escolar e traçar possíveis intervenções visando tratar e evitar tais fracassos (SÁ, 2008; GRASSI, 2009). Mais precisamente “A psicopedagogia é uma área que desenvolve seus estudos concretizando seu corpo teórico e aprimorando seus instrumentos para compreender, cada vez com mais precisão, o processo de aquisição do conhecimento, isto é, o aprender do ser humano” (OLIVEIRA, 2009, p. 12). Desta maneira, a psicopedagogia procura pesquisar e desenvolver instrumentos no processo de ensino e aprendizagem.

Aprendizagem é o processo pelo qual um sujeito, em sua interação com o meio, incorpora a formação oferecida por este, segundo suas necessidades e interesses. Elabora esta informação através de sua estrutura psíquica, constituída pelo interjogo do social, da dinâmica do inconsciente e da dinâmica cognitiva, modificando sua conduta para aceitar novas propostas e realizar transformações inéditas no âmbito que o rodeia. (DABAS, 1988 apud RUBINSTEIN, p. 23, 1999).

Pode-se então compreender que a psicopedagogia tem uma ligação direta também com a pedagogia e com a educação, porém, com um viés mais voltado para o atendimento, seja ele individual ou coletivo (clínico ou institucional), interligando a aprendizagem e o lúdico, fazem parte deste tipo de atendimento psicopedagógico.

A Psicopedagogia como área ou campo de estudo surgiu com o objetivo de contribuir na busca de soluções para a difícil questão do problema ligada aprendizagem. No contexto atual, ela caminha com o objetivo de contribuir a uma melhor compreensão do processo de aprendizagem do sujeito cognoscente. Seu caráter interdisciplinar denota especificidade como área de estudo, buscando conhecimentos em outros campos e criando seus próprios objetos de estudo, campos de aplicação, corpo teórico e instrumentos. (OLIVEIRA, 2014, p. 18).

Diante desta definição, compreendesse que aprendizagem é o objeto de trabalho da psicopedagogia, enquanto lúdico pode ser considerado como uma ferramenta auxiliadora, que traz um melhor atendimento principalmente com crianças nas suas fases iniciais de aprendizado. Portanto, a ludicidade torna-se peça fundamental no trabalho do(a) psicopedagogo(a), já que através do lúdico o profissional poderá infiltrar no mundo da criança e traçar todo o tratamento para determinada demanda do infans.

A Ludicidade é o ingrediente fundamental no caso desses recursos psicopedagógicos por ser uma característica importante das atividades do ser humano que a relaciona com divertimento e, portanto, não carrega em si um grau de resistência elevado que pode auxiliar no enfrentamento de obstáculos e de dificuldades. (BARBOSA, 2012. p. 183).

Por esta razão, compreende que a psicopedagogia se encontra interligada com a aprendizagem, afinal é o seu objeto de estudo, pois o lúdico (e/ou ludicidade), encontra-se como ferramenta que tem como função, executar o trabalho psicopedagógico, trabalhando as dificuldades e os obstáculos desses alunos diante dos seus aprendizados. Por conta disso, conseguimos perceber que a psicopedagogia, a aprendizagem e o lúdico, caminham juntos em momentos de avaliação e de intervenções, seja em ambientes institucionais e/ou clínicos.

É valido supor que a psicopedagogia confere um campo promissor para a (re)tomada do lúdico no processo de ensinagem e aprendizagem na educação infantil. Não apenas como uma área interventiva e de tratamento, mas também como uma área de prevenção de possíveis dificuldades e transtornos de aprendizagem, bem como, área de promoção de novas possibilidades de modelos de ensino-lúdico.

1. **METODOLOGIA**

A presente pesquisa é de cunho qualitativo, que tem como objetivo interpretar o fenômeno estudado – o lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil – e compreender a importância do tema, tendo como base a literatura sobre o assunto. Segundo Kardorff e Steinke (2000 *apud* GUNTHER, 2006), a pesquisa qualitativa confere em quatro bases teóricas, sendo elas, 1) a realidade social é construída e atribuída de sentidos; 2) frisa o caráter processual e reflexivo; 3) o objetivo torna-se relevante pelo significado subjetivo e, por fim, 4) o ponto de partida da pesquisa qualitativa consiste no processo comunicativo da realidade social e na construção de outras realidades. Deste modo, a pesquisa de cunho qualitativo compreender em descobrir e construir teorias, sendo este seu objeto e além de conferir em um ato subjetivo de construção (GÜNTHER, 2006).

Sobre a pesquisa qualitativa Lakatos e Marconi (2010, p. 107) diz:

A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Como instrumento de coleta de informações sobre o tema, foi utilizada a Pesquisa Bibliográfica que consiste em uma “pesquisa que abrange toda bibliografia já tornado pública em relação ao tema de estudo” (LAKATOS; MARCONI, 2010, p. 166). Em vista disso, a pesquisa bibliográfica nos favorece referências teóricas para que possamos tentar apresentar, explicar, compreender, analisar e verificar determinado assuntos, temas ou problemas. Assim, compreende-se que diante do objetivo deste estudo, a pesquisa bibliográfica é condizente e pertinente para responder o problema de pesquisa.

A pesquisa bibliográfica, “[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc. [...] e sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto [...]”. Em suma, todo trabalho científico, toda pesquisa, deve ter o apoio e o embasamento na pesquisa bibliográfica, para que não se desperdice tempo com um problema que já foi solucionado e possa chegar a conclusões inovadoras (LAKATOS; MARCONI, 2010, p. 183)

Desta forma, compreende-se melhor que a pesquisa bibliográfica, vem a ser considerada como uma fonte bem favorável de coleta de dados, pois através dela conseguimos compreender que, através de uma pesquisa em fontes confiáveis que abordam o tema de pesquisa e das contribuições culturais ou científicas realizadas no passado sobre um determinado assunto, tema ou problema que possa ser estudado (CERVO; BERVIAN, 2002; LAKATOS; MARCONI, 2010).

Portanto, para realização desta pesquisa, pesquisou-se artigos científicos publicados em periódicos, dicionários e livros acadêmicos com as palavras-chave: aprendizagem, lúdico, brincar e infância. Assim, através de uma minuciosa e criteriosa pesquisa bibliográfica em bancos de dados confiáveis, como: SciELO, Biblioteca Nacional Digital, Biblioteca Digital UNICAMP e USP, Google Acadêmico, livros acadêmicos, entre outros, foi possível fazer um levantamento de um material consistente, coerente e conciso.

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

 Pode-se concluir que a criança, a infância e a aprendizagem constituem um tripé fundamental para uma construção saudável destes indivíduos enquanto futuros cidadãos, repletos de direitos e deveres, mas também que sejam munidos de uma infância construtiva para sua formação. Desta forma, verificou-se o papel do lúdico, enquanto uma rica ferramenta para o ensino, principalmente na formação infantil, onde o objetivo principal é uma criança sendo criança, ou seja, uma criança que é respeitada em sua fase de desenvolvimento, a infância, sem abdicar a aprendizagem cabível a sua faixa etária.

 Conforme visto nas discussões deste trabalho, que as questões da ludicidade não compreendem apenas jogos e brincadeiras, mas como um mecanismo no qual possibilita momentos de lazer, divertimento e aprendizagem, propiciando as crianças experiências únicas, diferenciadas, singulares. Será através da proposta lúdica que as crianças irão deparar com momentos ricos em criatividade e imaginação, favorecendo assim uma aprendizagem mais integrada e adaptada ao seu mundo.

 Ainda, no percurso deste estudo, foi possível analisar a importância do lúdico para o desenvolvimento biopsicossocial da criança, tecendo-se no tear da pesquisa, questões históricas que fundaram o sentimento da infância e o quão torna-se importante estabelecer e desenvolver parâmetros e formas singulares e especificas para lidar, entender e cuidar das nossas crianças. Tomando o lúdico como uma ferramenta fundamental para o processo de ensinagem e aprendizagem do infans na educação infantil, deparamos com um universo teórico consistente que faz chão, sustentando o presente trabalho e confirmando à hipótese de pesquisa, ou seja, o lúdico é peça fundamental e indispensável na educação infantil e no processo de constituição da criança.

 Diante disso, reitera-se que esse encontro entre a criança e o lúdico como forma de aprendizagem tem como agentes principais, as famílias e, também, as instituições de ensino e suas equipes. Só assim, poderá se construir ambientes e espaços que proporcionam a ludicidade como formação e informação dos sujeitos crianças. Portanto, conclui-se que a psicopedagogia tem como função, além de estudar, investigar e desenvolver instrumentos sobre o processo de aprendizagem, tem também a função de fazer laço entre a criança, o lúdico e o ensino.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ARAÚJO, C.; RESZKA, M. F. O brincar, as mídias e as tecnologias digitais na Educação Infantil. Taquara, v. 9. n. 1. 2016.

ARIES, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LCT, 1981.

FERREIRA, A. B. H. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Positivo Editora; 2004.

BARBOSA, S, M, Laura. **Intervenção Psicopedagógica: no espaço da clínica.** 1º Ed. Curitiba: Intersaberes, 2012.

BARROS, Manoel. **Manoel de Barros:** Poesia Completa. São Paulo: Leya, 2010.

BOCCHI, A. F. A; HERCULINO, B. M. “Em que momento serei uma criança?”: o discurso do pós-humanismo e a medicalização do corpo infantil. Pouso Alegre: **Revista DisSol**. ano IV. n. 06. 2017.

BRASIL. (1990). Casa Civil. **Lei N°. 8.069/90**. Acesso: 07 de julho de 2017. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil/lEIS/l8069.htm>. Acesso em 15 de setembro de 2017.

CARLETO, E. A. **O lúdico como estratégia de aprendizagem**. Disponível em: < http://www.seer.ufu.br/index.php/olharesetrilhas/article/viewFile/3572/2615>. Acesso em: 05/03/2018.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia Científica**. 5ª edição. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** Instituto Catarinense de Pós-Graduação. Sem data. Disponível em: <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>. Acesso em: 15 de setembro de 2016.

GORDINHO, S. S. V. **Interfaces de comunicação e ludicidade na infância: brincriações na programação** Scratch. 2009. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Aveiro, Aveiro, 2009.

GÜNTHER, Hartmut. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão? **Psicologia: teoria e pesquisa**. v. 22. N. 2. Março-Agosto, 2006.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas.** Curitiba: Ibpex, 2008.

GRASSI, T. M. Psicopedagogia: um olhar uma escuta. Curitiba: Ibpex, 2009.

GUARIDO, R; VOLTOLINI, R. O que não tem remédio, remediado está? Belo Horizonte: **Educação em Revista**. v. 25. n. 01, 2009.

LAKATOS & MARCONI, **Fundamentos de metodologia cientifica.** 7º Ed. São Paulo: Atlas 2010.

MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 2003

OLIVEIRA, C, A, **Mari. Psicopedagogia a Instituição educacional em foco.** 1º Ed. Curitiba: Intersaberes, 2014.

OLIVEIRA, M. A. C. **Intervenção psicopedagógica na escola**. Curitiba: IESDE Brasil S. A. 2009.

PAPALIA, Diane E.; FELDMAN, Ruth Duskin. Desenvolvimento Humano. Porto Alegre: Artmed, 2013.

RAU, D, T, Maria Cristina. **A Ludicidade na educação: Uma atitude pedagógica.** 1º Ed. Curtitiba: Intersaberes, 2012.

RUBINSTEIN, E. (org.). **Psicopedagogia: uma prática, diferentes estilos**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.

SÁ, M. S. M. M. Et al. **Introdução à psicopedagogia**. Curitiba: IESDE Brasil S. A. 2008.

SANTOS, S. M. P. dos (organizadora). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

SANTOS, A. N.Et. al. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**. Disponível em: <http://www2.seduc.mt.gov.br/-/a-importancia-do-ludico-para-o-desenvolvimento-da-crian-1>. Acesso em 09/10/2017.

1. Graduada em Psicologia pela Universidade de Franca (Unifran), pós-graduanda na Pós de Psicopedagogia Institucional e Clinica, pelo Centro Universitário Internacional (Uninter). [↑](#footnote-ref-1)
2. Psicopedagoga Clínica e Institucional (IBPEX); Especialista em EAD (IBPEX); Pós-graduada em Educação Infantil e Alfabetização (Universidade Tuiuti do Paraná - UTP); Pedagoga (Universidade Tuiuti do Paraná - UTP); Orientadora de TCC do Centro Universitário Internacional (Uninter). [↑](#footnote-ref-2)