



A EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DA LUDICIDADE: A eficácia dos jogos dramáticos no processo de aprendizagem


EARLY CHILDHOOD EDUCATION THROUGH LUDICITY: The effectiveness of dramatic games in the learning process


 DOI: 10.5281/zenodo.8342702

 ARK: 57118/JRG.v6i13.715

Recebido: 16/08/2023 | Aceito: 11/09/2023 | Publicado: 13/09/2023

Luis Fernando Pires Pinto¹

 <https://orcid.org/0009-0003-7350-9051>

 <http://lattes.cnpq.br/4755177319574919>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA), MA, Brasil

E-mail: pirespintolf@gmail.com



Resumo

O presente período histórico traz grandes consequências para a educação nacional, a entrada na era digital e o constante uso da tecnologia alteraram todos os setores da sociedade, inclusive aqueles que dizem respeito à educação e as salas de aula. Na primeira infância, as crianças já costumam ter acesso a celulares, *tablets* e computadores, como uma forma de distraí-las. Porém, esse uso pode ser prejudicial caso não seja mediado e controlado. O presente estudo pretende mostrar que atividades milenares como brincar e jogar, mais especificamente o jogo dramático, podem trazer diversos benefícios para o desenvolvimento motor, mental e até mesmo cognitivo dessas crianças. É preciso que essas atividades sejam trazidas para dentro das salas de aula e que o uso de jogos educativos se torne um hábito para essas crianças. A metodologia selecionada é descritiva e qualitativa, podendo ser categorizada como uma pesquisa bibliográfica. Os resultados apontam para o fato de que tais medidas fazem com que os alunos se interessem mais pelas aulas e se empenhem nas mesmas, muitas vezes até mais do que quando são expostos a metodologias de ensino tradicionais.

Palavras-chave: *Educação Infantil. Desenvolvimento. Ludicidade. Jogo.*

Abstract

The present historical period has great consequences for national education, the entry into the digital age and the constant use of technology have changed all sectors of society, including those related to education and classrooms. In early childhood, children already have access to cell phones, tablets and computers as a way to distract them. However, this use can be harmful if it is not mediated and controlled. The present

¹ Mestre em Gestão e Desenvolvimento Regional pela Universidade de Taubaté (UNITAU). Especialista em Psicopedagogia Institucional pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Possui licenciatura em Educação Artística e bacharelado em Direito, ambos pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). É técnico em Assuntos Educacionais no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.

study aims to show that millenarian activities such as play and play, more specifically the dramatic game, can bring several benefits to the motor, mental and even cognitive development of these children. It is necessary that these activities are brought into the classrooms and that the use of educational games becomes a habit for these children. The methodology selected is descriptive and qualitative, and can be categorized as bibliographic research. The results point to the fact that such measures make students more interested in classes and engage in them, often even more than when they are exposed to traditional teaching methodologies.

Keywords: *Early Childhood Education. Development. Playfulness. Game.*

1. Introdução

A presente pesquisa busca analisar a forma como a ludicidade, as brincadeiras e os jogos, com ênfase nos jogos dramáticos, podem favorecer o desenvolvimento e o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Ademais, propõe uma reflexão sócio-histórica sobre a criança e o seu papel social, a importância da autonomia e protagonismo para a formação e a construção de um espaço escolar saudável e propício a desenvolver a criatividade através da ludicidade. A problemática dessa pesquisa é descrita pela questão: *Como o ensino lúdico e os jogos dramáticos podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil?*

A justificativa está nas estatísticas que apresentam as dificuldades nos processos de ensino e aprendizagem. Dificuldades essas que são iniciadas nas fases iniciais e perpetuam nos próximos anos, prejudicando a base educacional do aluno e trazendo consequências maléficas para o seu desenvolvimento.

Diante disso, compreende-se como hipótese de pesquisa que o uso das metodologias lúdicas, brincadeiras e jogos dramáticos, servem para facilitar o ensino e tornar a aprendizagem mais leve. Além disso, essa proposta pode ser uma importante ferramenta para aliviar a pressão que existe no espaço escolar por rendimento e para atender as necessidades daqueles alunos que possuem formas diferentes de absorver conteúdo.

A metodologia escolhida para o desenvolvimento desse trabalho é descritiva e qualitativa e faz parte da classe das pesquisas bibliográficas. A pesquisa bibliográfica ocorreu nas plataformas como *Scientific Electronic Library Oline* (SCIELO), *Literatura Latino-americana em Ciências da Saúde* (LILACS) e *Public Medine or Publisher Medine* (PUBMED), nos idiomas português e inglês.

2. A construção do espaço escolar moderno

As políticas educacionais vigentes no país são amparadas pela legislação nacional, chamada de Legislação Educacional. Para visualizar melhor esse cenário, é importante compreender que as políticas educacionais são, também, políticas públicas. Conforme, o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas (INEP, 2016), as políticas públicas estão diretamente interligadas com as Políticas Sociais, que possuem como compromisso atender as necessidades da população, através da criação e distribuição de benefícios e programas sociais. Nessa linha de realização, entram as Políticas Educacionais, visto que a educação é um direito básico que deve ser garantido a todo e qualquer cidadão.

É importante salientar que a Política Educacional deve ser formulada mediante as necessidades do povo e respeitando sempre as singularidades de cada um. Entretanto, tais ações nem sempre são usadas como elemento norteador, devido ao

fato de a política como um todo ser também moldada por meio dos interesses pessoais de quem faz a mesma.

Em 1932, nascia o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova, que tinha como objetivo delimitar as missões e metas centrais para a educação do país. Para o contexto da época, tal documento representou grande importância para a luta de uma educação melhor para jovens e crianças, e trouxe a tona também, o que seria o ato de formar um novo ser humano da maneira correta. Posterior a esse manifesto, foi criada as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996) que sofreu uma série de alterações em seu conteúdo até resultar no formato que conhecemos hoje.

A LDB pode ser compreendida como o conjunto de leis relacionadas à educação nacional em todas as suas fases, desde o maternal até o nível superior. Nesse documento se encontram garantidos por lei o direito e o dever a educação para todos os cidadãos maiores de seis anos. Compreendendo assim a Educação Infantil que vai do zero aos cinco anos, até o Ensino Superior que tem apenas idade mínima para ingresso. São também separadas pela LDB, as responsabilidades educacionais direcionadas aos municípios, estados e da federação.

Em 1996 foram lançadas as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BNCC) que visava equiparar os conteúdos e as metodologias de ensino de todas as séries da trajetória escola, em todo o território Nacional, sendo considerada uma extensão mais específica da BNCC que a antecedeu. No ano seguinte, 1997, o Estado lança dez volumes de cadernos onde estão descritos os chamados Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o Ensino Fundamental, do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, visando não apenas direcionar os educadores para os conteúdos a serem passados, mas principalmente para qualidade do ensino e a forma como seriam passados.

Em 1998 surgiram os PCNs para alunos do 6º ao 9º do Ensino Fundamental II que focava na participação da comunidade no ensino dos alunos, incluindo pais, pedagogos, governantes, dentre outros. Nos anos 2000 foram lançados os quatro volumes do Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCNEM), que tinha como objetivo passar novas metodologias para os professores combaterem a evasão escolar que era, e ainda é, um grande problema da educação nacional nessa faixa etária.

Assim se constrói e se fortalece até os dias de hoje o documento que compreende a Base Nacional Comum Curricular que assegura o direito constitucional ao acesso à educação de qualidade para todos os brasileiros, na idade correta e sem distinção de raça, etnia, credo ou classe social. É apresentado no documento que, portanto, o maior objetivo da BNCC² é estabelecer a relação de conteúdos que devem ser passados em todas as escolas para todos os alunos.

Em tese, é possível afirmar que a Base Nacional Comum Curricular foi idealizada e desenvolvida com o objetivo de encaminhar todos os alunos para o aprendizado pleno dos conteúdos pré-determinados a cada um dos anos que compreende o período escolar. Todavia, é preciso problematizar que os seres humanos – como já supracitado – são seres plurais, ou seja, não aprendem, não se comunicam, não se relacionam e não se posicionam da mesma forma. Sendo assim, torna-se difícil que uma padronização com essa dimensão seja realmente eficaz durante a formação escolar desses jovens.

² É importante salientar que o documento que corresponde a conhecida Base Nacional Comum Curricular está previsto na constituição vigente no país até os dias de hoje. Em seu Artigo 210, a Constituição Federal de 1988 prevê a elaboração e a aplicação de um documento que aplique as diretrizes para a educação na República Federativa do Brasil.

O novo texto da reforma da Base Nacional Comum Curricular entende que as atividades lúdicas são um caminho eficaz para a facilitação dos processos de ensino aprendizagem. Além disso, essas metodologias são uma forma de inclusão tendo em vista a pluralidade de alunos, limitações, peculiaridades e formas de absorver e exercitar seus conhecimentos. Os jogos e as brincadeira proporcionam o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo desses alunos, aspectos importantes para a formação psicossocial deles.

3. A importância da autonomia e do protagonismo no desenvolvimento

A construção cultural, que é o ato de criar filhos e a forma como se deve educá-los e tratá-los, vem sofrendo alterações ao longo do tempo, ao passo que a figura da criança e do jovem, também, é vista de outra forma. No passado era comum criar os filhos de maneira omissa e até mesmo rigorosa demais, pois assim eles estariam preparados para a vida adulta. Essa visão era sustentada pelo fato de que a criança era vista como um adulto em tamanho reduzido que com o tempo cresceria sustentando a mesma mentalidade.

Após as mudanças sociais que aniquilaram essa visão passamos pela fase em que a criação deveria ser totalmente assistencialista. Ou seja, era obrigação dos pais executar todas as tarefas possíveis para que essa criança tivesse uma vida confortável até que atingisse a maior idade. Entretanto, ações como essa resultaram em toda uma geração de adultos cômodos, intolerantes e que não possuíam bagagem emocional e psicológica suficientes para lidar com as adversidades naturais da vida adulta.

A consolidação dos estudos científicos relacionados ao comportamento infantil e juvenil, com a fixação da ideia de que o profissional educador seria aquele que está apto para executar ações e passar ensinamentos que sejam benéficos para o desenvolvimento acadêmico e pessoal dessa criança, contribuíram de grande forma para uma criação cada vez mais saudável. O equilíbrio foi encontrado e consiste em não deixar esse jovem sem nenhum auxílio e compreender as limitações da idade que sobre ele recaem, ao mesmo tempo que se deve incentivar o protagonismo e a autonomia dessa criança desde os primórdios da infância.

A autonomia é muito discutida em meio às ciências humanas, seu significado etimológico é definido pela filosofia como o poder de tomar decisões livremente, enquanto indivíduo, país ou instituição. Marques (2003) esclarece que a autonomia vai muito além de fazer o que se tem desejo quando se deseja. Principalmente no ambiente escolar a autonomia não deve ser apenas viabilizada, mas deve ser ensinada.

Muito mais importante do que dar liberdade para os alunos, é ensiná-los como fazer uso dela de forma saudável e favorável ao seu desenvolvimento acadêmico e pessoal. A autonomia não deve ser ensinada no âmbito escolar através da formulação de uma norma que decreta que o aluno tem liberdade para sair das dependências da escola quando desejar, sem antes explicar para ele as consequências de suas ações.

A autonomia tem o seu significado prático totalmente atrelado ao cumprimento de regras sociais, mesmo que o seu significado teórico nos passes uma impressão exatamente contrária. Vianna (2016) explica que atitudes autônomas compreendem também em analisar, entender e seguir leis e regras sociais que apesar de não serem de nossa livre e total escolha, são plausíveis para uma sociedade pacífica. É de livre autonomia de um cidadão escolher cumprir as regras sociais que ele julgue que façam sentido e sejam benéficas para a convivência em sociedade, mesmo que tal regra não lhe agrade todos os momentos.

Dessa forma podemos notar a grande importância de compreender de uma forma muito mais profunda todos os significados do termo autonomia e levar em consideração todas as óticas que avaliam tais ações. É preciso que ações autônomas sejam incentivadas no ambiente escolar, mas é função dela – através dos conteúdos passados em matérias como sociologia e filosofia – explicar todo o contexto e todas as consequências das ações que estão disponíveis para escolha.

Já em relação ao protagonismo sabemos que a palavra, em sua tradução literal, significa “lutador principal”. Aquele que está em posição de destaque quando analisamos determinadas situações, sempre tomando a iniciativa e assumindo riscos. Já no contexto escolar esse termo é utilizado para designar o líder de um grupo de alunos, de uma turma ou até mesmo de uma escola. Geralmente é quem é escolhido para dar voz aos desejos e reclamações dos demais, aquele que realiza a comunicação entre os alunos e a gestão da escola.

Indo além dessa reflexão, o protagonista pode ser considerado aquele que toma atitudes concretas quando os demais indivíduos não o fazem. Ele sempre se coloca à disposição para servir de exemplo e se voluntariar para realizar ações benéficas para a escola e para a comunidade na qual ela está inserida (COSTA, 2016).

Em muitas situações o protagonismo pode proporcionar ensinamentos ricos e úteis para a vida daquele jovem, principalmente em eventos da vida adulta que exigirão muita desenvoltura. Entretanto, não é preciso passar horas dentro de escolas e observando o convívio dos alunos para perceber que o protagonista é facilmente identificado porque costuma ser uma figura atípica e quase única. Em turmas compostas por uma média de 30 a 40 alunos, apenas um desses se torna o protagonista, o líder e o mediador entre sua sala e a direção escolar.

Essa realidade, é um dos objetivos da escola formar cada vez mais alunos protagonistas e deixar de incentivar que os demais alunos apenas sigam as ideias lançadas pela figura do líder. A sociologia ajuda os alunos no desenvolvimento do conhecimento de si mesmos, do meio em que vivem e também na identificação de traços comportamentais de outros indivíduos. Através da consolidação de um senso crítico bem fundamentado esse aluno pode avaliar de forma mais clara todo o contexto escolar e se tornar o seu próprio protagonista.

4. As atividades lúdicas e o desenvolvimento infantil

A reflexão sobre as atividades lúdicas surge na Grécia e na Roma, quando tais ações são tidas como algo realizado em busca do relaxamento. Platão por sua vez, abrangia o lado educativo da atividade de brincar e imaginar, e apostava nos jogos o aprendizado social das crianças, que através das imitações das ações dos adultos, conseguiam entender melhor a sociedade em que estavam inseridos. Na Renascença, os autores Horácio e Quintiliano, dão origem ao alfabeto móvel, para ensinar as letras para as crianças. Nesse período os jogos passaram a serem usados para que se desenvolvesse o corpo humano, aprendizado das tarefas escolares e a manutenção do convívio social. No século XX surge a psicologia infantil que coloca o ato de brincar como o desenvolvimento de todas as áreas durante a infância (SILVEIRA, 1998).

Para Piaget (1978) o ato de brincar proporciona ao desenvolvimento natural da criança. Auxiliando também, as funções cognitivas e sociais do ser. O ato de brincar é de natureza livre e é executado pela criança em busca de prazer. Os jogos e as brincadeiras são um reflexo direto das relações sociais. Dessa forma as brincadeiras transparecem os costumes, a cultura e o modo de vida de cada sociedade. Resultando

no fato de que para o autor, o exercício da brincadeira durante a educação infantil é de grande importância para o desenvolvimento da criança (VYGOTSKY, 1989).

Para Bruner (1986) a brincadeira é como um comportamento social natural a humanidade. O jogo em si, é como uma realidade alternativa criada unicamente pelos jogadores que estão inseridos neste cenário, que contém regras e objetivos semelhantes ao da vida real. O brincar é tido para este como à linguagem universal infantil, sendo a forma que as crianças encontram para se expressarem.

5. O Brincar e jogar como ação

Segundo Kishimoto (2007) a fase que compreende a infância é recheada de dúvidas e incertezas, sendo assim, a criança procura pelas respostas de seus questionamentos em diversas fontes: adultos, desenhos, outras crianças, músicas, conversas de terceiros e outros. Entretanto, essa criança ainda não se desenvolveu o suficiente para compreender que os até mesmo as brincadeiras, quando bem conduzidas, possuem as respostas das quais ela precisa e essa é a forma mais saudável e educativa de aprender as coisas sobre mundo e as pessoas ao redor.

O ato de idealizar e realizar uma brincadeira exige que esse indivíduo se concentre, se questione, reflita e busque respostas baseadas em seus conhecimentos prévios e nos conhecimentos adquiridos através da execução daquela brincadeira. Essa ação mesmo quando realizada na escola como uma lição, após um tempo, tende a deixar de ser um estudo e se transforma em um prazer, o prazer de saber, de aprender, de viajar e de imaginar as situações descritas pela brincadeira. É uma atividade extremamente lúdica, por si só, e contribui para o desenvolvimento saudável desse aluno.

A criança é um ser que vive em uma constante busca, por conhecimentos sobre si próprios, sobre outras crianças, adultos, animais, objetos e todas as outras coisas. A aproximação cada vez mais frequente das crianças com aparelhos tecnológicos faz com que as mesmas se afastem ainda mais das brincadeiras, mesmo que esses aparelhos possuam aplicativos e atividades infantis, apenas a brincadeira prática pode despertar um hábito saudável para o resto da vida (NOFFS, 2001).

Para Rosa (2010) ações importantes para a etapa que compreende a infância são executadas, em sua maioria, através do que ele chama de “técnica do espelho” onde a criança adquire vocabulário, conhecimentos culturais, sociais e de comportamentos através do que assistem seus pais ou adultos próximos fazerem. Nem sempre esses adultos possuem exemplos bons para serem passados e que sejam adequados para crianças, por isso é tão importante que a criança passe a associar as brincadeiras e histórias que aprende como fonte de conhecimento e não apenas os celulares ou os adultos em si.

As brincadeiras podem envolver leituras em grupos na escola, principalmente quando a mesma é aliada a atividades lúdicas estimula as crianças a socializarem e trocarem conhecimento entre si. De forma que passa a existir um progresso educacional também associado à sua relação com a sociedade e não apenas consigo mesmo. Para Rosa (2010), a narrativa dos livros infantis é realizada por profissionais que pensaram e escreveram da forma correta destinada exclusivamente para o aprendizado e compreensão de crianças, diferente das falas dos adultos que não possuem essa finalidade.

Ainda segundo dados recolhidos pelo Instituto Pró-Livro desde 2012, as crianças entre os 5 e 12 anos de idade vêm preferindo assistir televisão, jogar videogame ou mexer no celular do que ler livros. A estatística mostra que essa realidade se aplica a 86% das crianças brasileiras, o que se mostra extremamente

problemático devido ao fato de que não é uma realidade que possa ser facilmente alterada.

São inúmeras as perdas relacionadas à evolução cognitiva que as crianças sofrem ao escolherem passar horas na frente da televisão, em vez de estarem lendo um livro adequado e pensado para a sua idade ou se movimentando física e mentalmente ao realizar uma brincadeira educativa. Como já citado anteriormente, esse indivíduo ainda não tem noção existencial suficiente para compreender essa realidade, de modo que cabe a escola, aos educadores e aos responsáveis legais fazerem com que essa criança destine alguns momentos do seu dia para exercitar o hábito de brincar de forma lúdica e educativa.

6. Os jogos dramáticos e o psicodrama em unidades escolares

Souza (2008) explica que os jogos dramáticos são atividades lúdicas, mas promovem muito mais do que apenas uma facilitação nos processos de ensino e aprendizagem, mas principalmente são eficazes na melhora do convívio escolar e auxiliam esse aluno no seu desenvolvimento psicossocial.

Os jogos dramáticos também são conhecidos como jogos teatrais e possuem suas bases na linha da psicologia que coloca o psicodrama como tratamento eficaz para o desenvolvimento pessoal e social do indivíduo. Em linhas gerais, Moreno (2014, p. 47), coloca que as técnicas psicodramáticas devem propor uma experiência de transformação para o indivíduo, isso é, o mesmo deve ser desconectado de suas visões e perspectivas para analisar sua situação de fora buscando novas ideias e viabilizando o encontro de novas soluções e da verdade, em si.

Devido a sua alta complexidade o psicodrama pode - e é - considerado uma ciência, que se utiliza da dramatização para instigar a reflexão e possibilitar mudanças de comportamento das pessoas que são submetidas às técnicas psicodramáticas. Em grego, a palavra “drama” significa “ação” e é por isso que este nome foi associado a essa vertente da psicoterapia, visto que é preciso que os pacientes tomem a ação espontânea de absorver a dramatização e fazer uso pleno da mesma (ESTEVES et al., 2011).

Batista (2016) destaca que as cenas utilizadas nas técnicas psicodramáticas devem ser idealizadas e desenvolvidas com base no objetivo da intervenção, e não apenas cenas de teatro dramático naturais. Por se tratar de uma atividade naturalmente coletiva, que é o teatro, é muito comum que as técnicas psicodramáticas sejam aplicadas para grupos em busca de melhorar as relações sociais e desenvolver a habilidade de escutar o outro ativamente.

As técnicas psicodramáticas podem ser aplicadas com pacientes de todas as idades, sempre tendo as cenas adaptadas para a faixa etária do paciente ou do grupo ao qual ele pertence. Sendo assim, é muito comum que crianças sejam submetidas às técnicas de psicodrama para que possam ser diagnosticados, quando necessário, e analisados da maneira correta, gerando um impacto positivo para o seu estado de saúde mental a caráter de manutenção, tratamento efetivo ou prevenção.

Conforme Motta (2008), os papéis dentro das intervenções psicodramáticas ocupam um importante espaço, isso porque é apenas através dos mesmos que os participantes podem desenvolver a capacidade de identificar as suas problemáticas por outra visão para que seja possível interpretar e compreender outra realidade que pode não ter nada a ver com a sua. Ademais, essas técnicas são, também, repletas

de problemas e incertezas que causam uma sensação de conforto e trazem novas realidades para a zona de conforto da criança.

Nesse sentido, a ação é a única forma de transformar a realidade em que se vive, mudando de atitude e repensando novas soluções. É muito comum que na fase inicial da vida as crianças ainda não se reconheçam como agentes sociais e se coloquem a margem das interações sociais e das consequências das mesmas. Esse é um dos principais objetivos a ser alcançado através do psicodrama direcionado a crianças, utilizar o drama e a interpretação para fazer com que esse indivíduo se veja de fora e possa reconhecer sua importância (BARBOSA e RODRIGUES, 2016).

Em consonância com Barbosa e Rodrigues (2016) colocam que a técnica de inversão de papéis, uma das mais clássicas da terapia psicodramática, tem justamente esse objetivo: fazer com que os integrantes possam visualizar diferentes realidades e assim enxergar suas problemáticas com outras perspectivas que sejam mais propícias do que as que cultivavam anteriormente.

Por natureza, o teatro dramático é conhecido pela maximização dos sentimentos através da comunicação corporal e auditiva. Isto é, as cenas mais intensas, devem ser interpretadas de forma amplamente dramática para que possam surtir o efeito desejado na plateia. Na técnica de maximização é exatamente isso que deve ser solicitado ao indivíduo que ele maximize ao máximo suas emoções e seja capaz de conduzir o seu corpo e a sua voz para o ápice, a fim de sentir toda tensão e o drama da cena (CUKIER, 1992).

Apesar de se tratar de um teatro quase que efetivo, é preciso que todos os envolvidos na trama tenham plena consciência que essa encenação é uma técnica terapêutica extremamente conhecida e comprovadamente eficaz em uma série de casos. Com isso, preciso que o condutor, ocupando o seu papel de diretor da cena, congele as ações e solicite reflexões deles em todos os momentos que ver necessidade. Essa ação é chamada de técnica do soliloquio, e cabe ao diretor utilizar a mesma sempre que se deparar com uma cena que possa trazer reflexões profundas e positivas para o indivíduo que se encontra atuando (ESTEVES et al., 2011).

Tendo em vista as problemáticas naturais dos espaços escolares, a convivência social é uma das questões que mais influenciam no desenvolvimento e na formação da criança que se encontra inserida nesse espaço. Por isso, os jogos dramáticos, idealizados com base no psicodrama, podem ser saídas eficazes na evolução dessas relações sociais, gerando compreensão, flexibilidade, empatia e até mesmo relações de amizade.

7. Considerações finais

Mediante os estudos bibliográficos realizados para formular o presente trabalho nota-se a grande importância das atividades lúdicas durante o ensino na educação infantil e de ensino médio. É recomendado que cada professor analise e avalie quais são as suas melhores formas de ensinamentos através das manifestações singulares de cada aluno e como isso formular atividades que atendam ao nível de aprendizagem de cada um deles.

O imediatismo que se torna cada vez mais presente na sociedade atual, pode trazer consequências negativas no desenvolvimento infantil e juvenil. Desse modo, as metodologias de ensino aprendizagem também são afetadas e passam a perder a sua eficácia. O ensino lúdico pode se apresentar como uma boa saída nesse cenário. Visto que, através da curiosidade desses alunos o ensino pode se tornar algo interessante para os mesmos, de novo.

Os jogos e brincadeiras, incluindo os jogos dramáticos, são atividades naturais à fase que compreende a infância, através delas a criança aprende novas formas de se comunicar, se mover, pensar e agir. É importante que essas atividades sejam incentivadas dentro e fora das salas de aula, tendo como objetivo um aprendizado mais saudável e divertido.

Referências

ÁRIES, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981. BRUNER, J. *Juego, pensamiento e lenguaje*. Paris: Perspectivas, 1986.

BARBOSA, Catarina; RODRIGUES, Rosane. Espontaneidade na terceira idade. **Revista Brasileira de Psicodrama**, v. 24, n. 2, 102-107, 2016.

CUKIER, Rosa. **Psicodrama bipessoal**. Editora Agora, 1992.

ESTEVES, Maria Ester R.; MOTTA, Julia M. Casulari; ALVES, Luís Falivene. Psicodrama público: um projeto social em Campinas. **Revista Brasileira de Psicodrama**, v. 19, n. 2, p. 33-39, 2011.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Infância e Pensamento. In: GHIRALDELLI JR., Paulo. (org.). **Infância, escola e modernidade**. São Paulo: Cortez; Curitiba: Editora da UFPR, 1997, p. 83 – 100.

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2004. p. 21-47.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

MORENO, Jacob Levy; MORENO, Zerka T. **Fundamentos do psicodrama**. Editora Agora, 2014.

MOTTA, Júlia Maria Casulari. **Psicodrama brasileiro: história e memórias**. Grupo Editorial Summus, 2008.

NOFFS, Neide de Aquino. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 3 ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2001.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. São Paulo: Zahar, 1978.

ROSA, Sanny. **Brincar, conhecer, ensinar**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SILVEIRA, Maria Joana Martins. **O ensino Lúdico**. Santa Maria: Multiprees, 1998.

VEYNE, Paul. O Império Romano. In: **História da Vida Privada**. v. 1. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. p. 19 – 43.

VIANNA, Elisete Soave. **O despertar para a autonomia, protagonismo e alteridade sob a concepção da pedagogia salesiana e de Paulo Freire.** Centro Universitário Salesiano de São Paulo - UNISAL. São Paulo, 2016.

VYGOTSKY, Lev. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.