

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

DANIELLY KOCK PORFIRIO

**IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

SÃO MATEUS

2021

DANIELLY KOCK PORFIRIO

## **IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia do Centro Universitário Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.  
Orientador Prof. Me. Betina De Cácia E Souza Baptista

SÃO MATEUS

2021


DANIELLY KOCK PORFIRIO

## IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em 06 de julho de 2021.

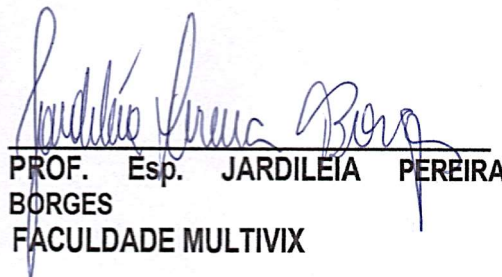
**BANCA EXAMINADORA**



**PROF. Ma. BETINA DE CÁCIA E SOUZA  
BAPTISTA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO  
CRICARÉ  
ORIENTADOR**



**PROF. Ma. MARLI QUINQUIM  
CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO  
CRICARÉ**



**PROF. Esp. JARDILEIA PEREIRA  
BORGES  
FACULDADE MULTIVIX**

Com gratidão, dedico este trabalho a  
minha mãe, minha maior inspiração.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, por ter nos dado saúde e força para superar as dificuldades.

A esta faculdade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior, enviada pela acendrada confiança no mérito e ética aqui presente.

A orientadora pelo suporte, pelas correções e pelo incentivo sempre.

Aos meus familiares, pelo apoio, incentivo e o amor incondicional e a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação.

“A educação é a arma mais poderosa que  
você pode usar para mudar o mundo”.

Nelson Mandela

## RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso, tem como tema, a importância do lúdico na educação infantil, tendo como linha de pesquisa a ludicidade no ensino na construção do conhecimento. Deste modo, como problemática, pretende-se responder ao seguinte questionamento: Como o lúdico contribui para a formação social, educacional e motor da criança na Educação Infantil? Os objetivos deste trabalho de conclusão de curso portanto, é refletir sobre a importância dos jogos e das brincadeiras, numa perspectiva lúdica, no processo de ensino aprendizagem do aluno da educação infantil. A escolha pelo tema se justifica pela ideia de abordá-lo na ânsia de compreender que o lúdico precisa ser considerado como um recurso de lazer e aprendizagem, onde o educador, deve planejar as suas aulas, baseada em atividades dinâmicas e criativas. Como metodologia optamos por uma pesquisa bibliográfica para a conclusão deste trabalho e assim buscou-se, de forma referenciada, que este esteja de acordo com o tema escolhido de forma clara.

**Palavras-chave:** Jogos. Brincadeiras. Lúdico. Educação Infantil. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

The present end-of-course paper has as its theme, the importance of play in early childhood education, having as its line of research the playfulness in teaching in the construction of knowledge. Thus, as a problem, it intends to answer the following question: How does play contribute to the social, educational, and motor formation of children in Early Childhood Education? The purpose of this final paper, therefore, is to reflect on the importance of games and play, from a ludic perspective, in the teaching-learning process of students in early childhood education. The choice of the theme is justified by the idea of approaching it in order to understand that play must be considered as a leisure and learning resource, where the educator must plan his/her classes based on dynamic and creative activities. As a methodology, we opted for a bibliographic research for the conclusion of this work and thus sought, in a referenced way, to be in agreement with the chosen theme in a clear way.

**Keywords:** Games. Pranks. Ludic. Child education. Learning.



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>11</b>
2.1	EDUCAÇÃO INFANTIL: ASPECTOS LEGAIS E PEDAGÓGICOS.....	11
2.2	EDUCAÇÃO DA CRIANÇA: BREVE HISTÓRICO.....	13
2.3	O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	16
2.4	PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO POSSIBILIDADES.....	21
2.4.1	<b>As brincadeiras e sua contribuição para o ensino .....</b>	<b>23</b>
2.4.2	<b>Jogos no processo de aprendizagem .....</b>	<b>29</b>
<b>3</b>	<b>PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>	<b>33</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>34</b>
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS. ....</b>	<b>36</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>38</b>

## INTRODUÇÃO

A educação infantil torna-se uma base para o conhecimento da criança em sua fase inicial de vida, onde este processo contribuirá grandemente para sua formação. Seja qual for a idade, o lúdico contribui de forma significativa no desenvolvimento humano nos mais diversos aspectos emocionais, pessoais, culturais e sociais. O lúdico não se restringe apenas ao brincar, mas está comprometido com o desenvolvimento integral do indivíduo.

Ao brincar a criança desenvolve sua capacidade motora, intelectual, social e cultural, e ainda obtém grandes benefícios a sua saúde, no entanto, o lúdico possui um grande diferencial, na Educação Infantil, ao processo de aprendizagem do aluno.

Ensinar, na fase Infantil, envolve muito mais do que decorar ou tentar inculcar aquilo que não se faz tão importante em dado momento. Ensinar vai além e esse processo abrange a afetividade, a cooperação, a vontade, a motivação, forma lúdica o ensino se torna mais dinâmico e prazeroso à criança.

Utilizar uma postura lúdica em sala de aula, permite que o professor envolva as crianças no processo de aprendizagem e as torne agente do próprio saber. Quando brincam exercitam sua curiosidade e descobrem o mundo a sua volta com suas próprias percepções.

As experiências vivenciadas na Educação Infantil, são muito importantes, pois elas servirão como base na construção integral da identidade e da criança em formação.

Para que este processo seja um elo significativo na aprendizagem torna-se necessário ao professor estar consciente de seu papel mediador no intuito de direcionar as propostas de ensino, de modo que as atividades lúdicas, além de prazerosas, sejam um momento de importante descobertas.

Este trabalho segue a linha de pesquisa na docência em Educação Infantil, onde o uso dos recursos lúdicos constitui-se como uma importante ferramenta à efetivação do processo de ensino aprendizagem, uma vez que a criança ainda precisa dos meios concretos para ser alfabetizada.

Como problema deste trabalho se questiona: Como o lúdico contribui para a formação social, educacional e motor da criança na Educação Infantil?

O objetivo geral deste trabalho de conclusão de curso consiste em refletir sobre a importância do lúdico como estratégia facilitadora ao processo de ensino

aprendizagem na educação infantil, onde buscou-se realizar especificamente uma análise bibliográfica, conferindo as contribuições do lúdico numa perspectiva pragmática à educação.

Quanto a temática, justifica-se a abordagem do lúdico, não como um momento de lazer ou passatempo, mas conduzi-lo como método à concretização do trabalho docente a fim de promover o desenvolvimento individual e coletivo de seus alunos.

Sendo assim, essa pesquisa foi dividida em quatro capítulos, constituindo-se uma revisão de literatura com os tópicos: Educação infantil: aspectos legais e pedagógicos, Educação da criança: breve histórico, O lúdico no processo de aprendizagem, Práticas pedagógicas na educação infantil: jogos e brincadeiras como possibilidades, sendo este, dividido em dois subtópicos: As brincadeiras e sua contribuição para o ensino e Jogos no processo de aprendizagem.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 EDUCAÇÃO INFANTIL: ASPECTOS LEGAIS E PEDAGÓGICOS

A Educação no Brasil vem passando por diversas mudanças, desde a Constituição de 1988 até da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em 1996, o atendimento de crianças de 0 a 6 anos em espaços coletivos passou a ser considerado questão de Educação. Nesse contexto, muitos documentos já foram elaborados e pesquisas desenvolvidas buscando delimitar contornos especificamente educativos pedagógicos para tal etapa da Educação Básica.

Dois anos depois, a LDB 9.394, promulgada em 20 de dezembro de 1996, em consonância com a Constituição Federal, reconhece, em seus artigos 29 e 30, a educação infantil como a primeira etapa da educação básica, e neste discorre-se sobre a importância da educação infantil em aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais.

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Art. 29 LDB 9394/1996 pág.17)

Quando se fala em educação, percebe-se que ao longo dos tempos obteve-se várias modificações, surgindo então os primeiros conceitos de Educação no Brasil, principalmente no que diz respeito a Educação Infantil que é a fase inicial da vida da criança.

Segundo Vygotsky, é na educação infantil que a criança, em seus primeiros dias, adquire um significado próprio num sistema de comportamento social. O objeto chega até a criança através do outro, em um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social. (VYGOTSKY, 1991, p. 33)

Os direitos das crianças quanto aos ingressos na educação infantil foram se modificando em decorrência das inúmeras transformações econômicas, sociais, políticas e culturais que foram ocorrendo na sociedade, através da atuação governamental.

É nessa fase infantil que a criança, ganha um espaço para proporcionar as capacidades motoras, de forma continuada e processada na qual a criança assimila ao comportamento do adulto, em que este deve orientar e ensinar com base no aprendizado infantil.

A Educação Infantil torna-se cada vez mais indispensável ao desenvolvimento social do indivíduo, sendo este um período em que o ser humano possui facilidade para aprender, se comparado com a fase adulta. As experiências, vivenciadas na Educação Infantil, são muito importantes, pois elas servirão como base na construção integral da identidade e da criança em formação.

Dessa perspectiva, não há uma essência humana, mas uma construção do homem em sua permanente atividade de adaptação a um ambiente. Ao mesmo tempo em que a criança modifica seu meio, é modificada por ele. Em outras palavras, ao constituir seu meio, atribuindo-lhe a cada momento determinado significado, a criança é por ele constituída; adota formas culturais de ação que transformam sua maneira de expressar-se, pensar, agir e sentir. (OLIVEIRA, 2002, p. 126).

Para se entender melhor os conceitos de infância, de criança e de educação infantil é preciso antes de tudo, ter conhecimento que estes se constituíram a partir da construção social com inúmeras situações que influenciam sua concepção e estilo de vida.

Todos têm direito à Educação de qualidade, esse direito deve ser respeitado pela escola, corpo docente e também da família do aluno, além da responsabilidade governamental e dos direitos constitucionais.

Na educação infantil, este direito torna-se ainda mais garantido pela LDB, pois é a primeira fase do conhecimento do indivíduo que ele levará para a vida toda. Assim a educação infantil torna-se um base para o conhecimento da criança em sua fase inicial de vida, onde este processo contribuirá grandemente para a formação do discente.

A partir de uma ampla escuta a educadores, pesquisadores, movimentos sociais, que expuseram as suas preocupações em relação à Educação Infantil, ouve a elaboração das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEIs), considerando o conhecimento existente acerca da fundamentação na realização de um bom trabalho junto aos alunos dentro das escolas.

(...) a educação infantil pela sua especificidade ainda não estava madura para produzir um referencial único para as instituições de educação infantil no país. Os pesquisadores e pesquisadoras da área revelam nestes pareceres que o fato de a educação infantil não possuir um documento como este não era em ausência ou falta, mas sim especificidade da área que precisa ainda refletir, discutir, debater e produzir conhecimentos sobre como queremos que seja a educação das crianças menores de sete anos em creches e pré-escolas. (CERISARA, 1999, p. 44).

A caracterização das instituições da educação infantil como um ambiente de cuidado e de educação, adquire a perspectiva em destinar a criança como um ponto de partida para formulação das propostas pedagógicas, que levam o ensino a ser qualificado com o fator cuidado e aprendizado na primeira fase da vida, no qual o aluno está apto a conhecer o mundo de forma a que será orientado, seja por educadores ou pelo grupo familiar.

A educação infantil é a primeira etapa para a educação básica da criança e está vinculada diretamente a uma idade própria, na faixa etária de zero a três anos nas creches e de quatro e cinco anos na pré-escola. É nessa fase que a criança desenvolve todos seu processo cognitivo do saber.

Vê-se então, a importância de uma educação sistematizada, apesar das mudanças que são estabelecidas e amparadas por leis, que estão em constantes mudanças, a fim de modificar formas e meios do aprendizado para que seja de forma positiva tanto para o educador quanto para o educando e assim estabelecer um ensino de qualidade.

## 2.2 EDUCAÇÃO DA CRIANÇA: BREVE HISTÓRICO

A publicação da Constituição Federal de 1988 estabelece o direito à educação onde houve a integração do ensino de adolescentes, de jovens, adultos e da educação infantil agregado ao conjunto das obrigações governamentais que se promulgam em políticas educacionais para todos.

A Constituição Federal de 1988, em seu Artigo 205, diz que:

A educação, é um direito de todos e o dever do Estado, bem como da família, que será promovida e incentivada com colaboração de toda sociedade, visando assim um pleno desenvolvimento do indivíduo, seu preparo para o exercício da cidadania e a qualificação para o trabalho.

Existe um frequente desafio da escola o conhecimento que é propagado no cenário escolar sendo apresentada como uma das fundamentais ferramentas sociais,

que amplia esse conhecimento com a realidade social do aluno, suas dificuldades e obrigações. Ter informação e uma boa compreensão dessa realidade do aluno é primordial para que a escola consiga ter um alcance positiva com as famílias e com a sociedade no que se refere a inclusão.

A educação deveria se libertar das amarras que a prendiam à igreja e subordinar-se ao Estado. Só assim o ensino poderia atingir todo o povo, nobres e plebeus, ricos e pobres, meninos e meninas. Caberia ao estado tornar a frequência à escola obrigatória e cuidar para que todos os seus súditos cumprissem a obrigação de enviar seus filhos à escola (PILETTI, 2006, pag.75).

A escola atual tem a obrigação de se manter atenta quanto a construção de cada indivíduo na sociedade incentivando-os a tornarem-se membros vigilantes perante os mais distintos contornos de manifestação quanto à inserção social.

A evasão escolar, que nos últimos tempos, vem se transformando num grande desafio, que acaba por extrapolar as ações dos professores, pedagogos e gestores, deixando claro a necessidade de outros profissionais para integrarem a equipe, na luta pela prevenção e resgate dos alunos que se distanciam da escola (AREQUE; SOUZA, 2009, p. 104).

Os altos índices de evasão escolar vêm se tornando uma problemática educacional, porém, tem origem na família e na comunidade, na qual deve ser trabalhado de forma com que o processo de inclusão esteja voltado para a participação de todos no contexto social.

Compreendendo assuntos de discriminação, de classe, de sexo, de etnia, violência, de gênero, atitudes e reprovações, até evasão escolar, que está relacionado a contribuição com o sustento da família, tudo isso para que seja evitado o fracasso escolar.

A escola existe para aprofundar a reflexão sobre os valores fundamentais para o ser humano, a fim de torná-la efetivamente livre e libertadora. Só assim será resgatada a dimensão ética do conhecimento e do trabalho e o homem será sujeito de sua própria história e construtor de um mundo novo (MEZOMO, 1994, p. 162).

É função da escola alcançar o novo, uma nova abertura, uma inovação no descobrimento, com o desígnio de fazer parte de uma sociedade que é eficaz, que se modifica a cada dia, precisando unificar-se ao socialmente e culturalmente, transformando a sociedade em um ambiente melhor.

A instituição escolar é um local social e pedagógico, que tem como principal finalidade, ensinar, mostrar e viver a democracia. Esse espaço escolar possibilita um aprendizado eficiente, a partir de troca de experiências, onde o aluno aprende a vivenciar o problema, dentro das situações reais, para saber entendê-las e resolvê-las coletivamente (CAMPOS; DAVID, 2010).

Estas condições e dificuldades são reflexos de uma vivência social, econômica e política que foi instituída no decurso das últimas décadas e com o avançar da tecnologia, aumento dos meios de comunicação que permitiu diminuir valores e a expandir o consumo para as classes menos favorecidas, obtendo assim, aumento de produção, libertando-as das hierarquias que apoiariam o desenvolvimento social, e naturalmente o desenvolvimento social econômico e cultural.

A fórmula educação para o desenvolvimento é realmente proveitosa, entretanto difícil se torna a educação sem o desenvolvimento, já que a educação, sendo um privilégio de minorias privilegiadas e ricas, só floresce nas áreas de prosperidade, e não nas áreas de pobreza (PINTO, 1995, p. 261).

A função da escola é preparar os indivíduos para a vida em sociedade. Para tanto, é necessário que seja um espaço que institua informações e valores dos sociais dos indivíduos, fazendo com que os alunos busquem a sua autonomia e sejam capazes de conduzir seus objetivos

A escola, uma das instituições responsáveis pela socialização e transmissão de valores, saberes e habilidades fundamentais para a formação do sujeito, representou e representa para a maioria da população que historicamente esteve excluída de seus bancos, a esperança de um futuro melhor, ainda que essa escola mantenha suas antigas características: discriminar os mais pobres (FRANCISCO FILHO, 2009; DUBET, 2004; GOUVÊA, 2000).

Neste sentido, ressalta-se a necessidade de um acompanhamento com as famílias de maneira grupal e não somente as crianças e os adolescentes, no ambiente escolar, com a finalidade conduzir e revigorar para a sociedade o fato de que todos devem buscar seus direitos sociais.

A construção social da escola pública, no Brasil, não foi e não é somente um “reflexo” da estrutura econômica. Essa escola também resultou da opinião que várias camadas sociais compartilharam a respeito dos seus próprios direitos de mobilidade, os quais não se apresentaram sem demonstrar também uma disponibilidade a procurar na esfera privada os signos de sua



distinção de modo a fazer com que instituições básicas da plataforma republicana como a escola pública e o hospital público, por exemplo, em menos de um século fossem convertidos em símbolos de decadência social para alguns ou em expressão de homologia entre o que são os pobres e o que são as instituições que os pobres frequentam, ainda que seja inconsistente a presunção de que a escola pública só receba aluno pobre (FREITAS ; BICAS, 2009, p.22).

O ambiente escolar é onde se manifestam as divergências do capitalismo, que é manifestado através de entorpecentes, a falta de proteção à infância e a adolescência, falta de acesso a tratamentos de saúde e de assistência social.

### **2.3 O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

As atividades lúdicas possuem extrema importância como recurso didático e metodológico ao processo do ensino – aprendizagem, pois permite à criança expressar-se e desenvolver sua autonomia e ainda expor suas vivências em seu meio social. Segundo Friedman (2003), muitos profissionais da educação não estão preparados para lidar com as brincadeiras em sala de aula e consideram que estes não foram preparados em sua formação para essa consciência.

Friedman afirma ainda que as atividades lúdicas revelam e apoiam o desenvolvimento do aluno. O professor precisa tomar conhecimento disso e não exercer uma pressão que ignore a fase do faz de conta, do brincar e dançar. Normalmente, são atribuídas responsabilidades muito precoces aos alunos e assumir as brincadeiras na escola é uma postura que pede muita reflexão aos educadores em sua atuação.

Com as formas lúdicas no ensino, a criança trabalha com mundo imaginário, passando a produzir de forma menos complexa a compreensão e a reformulação das suas ideias e experiências cotidianas, tornando-se assim, criadora de novos conhecimentos.

A partir da ludicidade, no processo de ensino-aprendizagem, possibilita ao aluno vivenciar as diferentes experiências nas quais envolvam a lógica e raciocínio onde permitirá as atividades físicas ou mentais que atuem no desenvolvimento da sociabilidade, estimulando a afetividade, as reações cognitivas, morais, sociais culturais e linguísticas (SANTOS, 2014, p.3).

Vale lembrar que, todo o processo da aprendizagem está baseado em

imitações e o que desejamos que a criança aprenda deva ser vivenciado pelo educador em sua rotina diária como incentivo e um exemplo a ser seguido, enfatizando a tolerância, o respeito a si mesmo e ao próximo, a justiça, a paz, a solidariedade, a aceitação e o reconhecimento das diferenças existentes.

Um dos maiores desafios da educação na atualidade é encontrar meios que tornem o processo de aprendizagem mais eficiente e facilitado para os alunos, e neste sentido é preciso refletir sobre uma abordagem do lúdico neste processo de ensino-aprendizagem que é uma questão muito pertinente, pois o mesmo, perfaz uma estratégia de estímulos quanto ao processo da elaboração do conhecimento, podendo contribuir para uma ampliação de diferentes habilidades, pautando-se de ferramentas do progresso e objetivos escolares (SANTOS, 2014).

A aprendizagem precisa ser compreendida de forma que não haja a intolerância sobre atitudes espontâneas e a repressão corporal, sobrepondo uma metodologia descontextualizada, mecânica e abstrata, excluindo a realidade da criança, propagando a imposição de uma disciplina rígida e obsoleta predominando a imobilidade e o silêncio.

Um aspecto essencial das práticas lúdicas é a criatividade. Deve-se buscar com frequência momentos em que as crianças possam exercitar sua natural capacidade de imaginar, pois com isso, elas sempre serão desafiadas a transpor suas ideias para oralidade, o corpo, o desenho e a escrita (BEZERRA, 2012, p. 114).

Entre as variadas oportunidades em que as atividades lúdicas possibilitam, esta, a facilidade de as crianças aprenderem e de se relacionarem, de interagirem, de se comunicarem e de se expressarem de forma individual e coletiva.

O lúdico deve ser considerado como uma estratégia significativa na construção do aprendizado e como um potencial efetivo para uma prática pedagógica transformadora proporcionando uma aprendizagem mais espontânea, prazerosa e efetiva.

Vieira e Rodrigues (2016, p. 136) afirmam que:

Cabe ao educando, estimular os alunos através de métodos lúdicos para que os mesmos tenham uma atuação efetiva e prazerosa no aprendizado. É necessário que os professores abandonem a estagnação tradicional de instrumentos pedagógicos com finalidade de formar um ambiente mais dinâmico e participativo.

Por meio das atividades lúdicas assimila-se os valores, onde a criança interage uns com os outros do meio no qual ela está inserida, como também ajuda a desenvolver diversas áreas positivas que todo o ser humano precisa em sociedade que é a convivência em grupo.

A ludicidade tanto é importante para a saúde mental quanto física, portanto é necessário que os educadores e os pais compreendam a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança, pois neste processo acontece a expressão mais genuína do ser humano onde ela tem seu espaço e o direito para a prática efetiva e espontânea de sua relação com as pessoas, com os objetos e com o mundo em sua volta.

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 mudado conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas”.

Em um novo cenário educacional, surge como uma das respostas à necessidade de aprendizado, a integração do lúdico em conteúdos disciplinares, num processo necessário do conhecimento, buscando intermediar o conceito de brincadeira e aprendizagem em diversas áreas da educação.

A ludicidade em seu planejamento propõe uma dinâmica de transformação promovendo um ambiente rico, agradável, prazeroso e saudável para que os alunos possam mobilizar seus saberes em diferentes perspectivas para que a aprendizagem ocorra de forma efetiva e contínua. “O ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso, e o ponto fundamental da essência do equilíbrio humano”. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento” (BERTOLDO; RUSCHEL, 2005).

A ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico, pois é uma atividade com valor educacional intrínseco que desempenha um importante papel na educação como facilitador na assimilação do conhecimento e na resolução de conflitos, ajudando a superar as dificuldades no processo de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança.

De acordo com Rau (2012, p. 31):

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito.

O lúdico quando usado intencionalmente transforma o processo de ensino-aprendizagem numa atividade prazerosa, criativa e espontânea estabelecendo vínculos significativos, tais como a amizade e o respeito entre educando/educando e educando/educador.

A ludicidade no contexto atual da educação constitui-se como um instrumento essencial para a aquisição de novos saberes evidenciando a necessidade de aprender e reaprender, pensar e repensar a prática pedagógica buscando construir novos alicerces em substituição a perspectivas estáticas, substituindo a rigidez pela flexibilidade, a insatisfação pelo prazer, a passividade pela ação de aprender muito mais que ensinar.

Assim, na Educação Infantil, o lúdico proporciona a evolução do aluno, além do desenvolvimento do cognitivo, motor, físico, afetivo, aquisição dos valores humanos em sua formação, caminho didático, sendo utilizado para se alcançar êxito no ambiente escolar. O professor deve relacionar o desenvolvimento com a aprendizagem do aluno, onde o conteúdo deve estar estruturado de forma que ele aprenda e coloque em prática no seu dia a dia (FRIEDMANN, 2003).

As atividades lúdicas tornam-se um importante recurso pedagógico pelo aspecto do envolvimento emocional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia em função da satisfação de atuar em situações nas quais ele se identifica plenamente contribuindo direcionar suas metas com a finalidade de alcançar o objetivo desejado.

A ludicidade é um conteúdo que tem ganhado espaço nos mais diferentes setores da sociedade, as “atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança” (SANTOS, 2008, p. 57).

Porque falar de ludicidade é lembrar do brincar e do jogar onde as não sendo o lúdico um momento recreativo muito mais entender melhor este tema é preciso lembrar que falar de ludicidade é falar que precisa ser expandido em sala de aula, para assim obter bons resultados na aprendizagem.

O sentido verdadeiro e funcional da educação de forma lúdica pode estar garantindo que o educador esteja realmente preparado para assim realizá-la. Nada poderá ser feito se o professor não tiver o conhecimento necessário sobre todos fundamentos essenciais de uma educação lúdica, pois deve

haver condições suficientes onde possa socializar o conhecimento com a aprendizagem de forma efetiva (ALMEIDA, 2000, p. 63).

Dessa maneira, compreende-se o lúdico como incentivo a exposição de sentimentos dos indivíduos, algo extremamente necessário para se explorar e experimentar, onde ele envolva-se emocionalmente, permitindo descobrir novos sentimentos, sendo incentivado pela inocência e pela curiosidade na qual as crianças possuem em descobrir o novo.

É importante que o adulto compreenda que a ludicidade precisa estar no espaço da criança onde considera-se um processo ao seu aprendizado integral no ponto de vista físico, social, afetivo emocional e cognitivo, onde as crianças se aprimoram da fantasia das brincadeiras.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade. (DALLABONA; MENDES, 2004, p. 107).

A escolha por lúdicos mais tradicionais é uma forma de resgatar essas brincadeiras e jogos, que se perderam no tempo, mas que ainda têm sua importância no contexto escolar.

Albrecht (2009) destaca em seu legado teórico o jogo como uma ação representada pelos movimentos simples que a criança realiza em seus primeiros anos de vida, através do agitar objetos, se prolongando através de atividades mais ou menos complexas, como jogos tradicionais ou o esporte institucionalizado, porém sem perder o sentido do brincar, nem o prazer da atividade lúdica, que é o que faz a criança ser ativa.

As estratégias para uma educação de qualidade, que abranja o desenvolvimento da criança com conteúdos dinâmicos e interativos, é muito importante para que a mesma, aprenda de modo menos forçado, possibilitando uma integração maior de todos os alunos na aula.

O uso de atividades lúdicas na educação infantil tem sido tema de estudos por diversos teóricos assuntos positivos e relevantes ao desenvolvimento educacional da criança. A ludicidade é praticada no dia a dia de uma criança quando os pais e outras pessoas do seu convívio social as estimulam com músicas, com brincadeiras, com

variadas maneiras de jogar e assim faça acontecer o momento prazeroso que ela vivencie.

Agora é importante destacar que a criança amplia os seus conhecimentos quando esta interage com outras crianças. Sendo assim, existe espaço na educação infantil para que aconteça um ensino significativo tem o espaço educacional onde a criança é direcionada à inserida no espaço da educação infantil e saber utilizar este ensino é necessário quem o educador desenvolva um papel de mediar o conhecimento deste processo de aprendizagem e inclua na educação infantil e suas práticas pedagógicas a ludicidade no processo de ensino.

## 2.4 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO POSSIBILIDADES

A forma lúdica está sempre presente na nossa vida cotidiana e os jogos e brincadeiras são usados para diversão ou até mesmo para introduzir um grupo seja ele profissional ou no lazer, sendo as crianças os maiores usufruidores que passam uma infância inteira ladeadas de inúmeras diversões tanto nas escolas ao lado de coleguinhas quanto em casa com os pais e famílias.

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçada de punição ou tema algum insucesso ou perda mais apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca. A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança. (VYGOTSKY, 2001, p. 315).

A ludicidade através de jogos e brincadeiras torna-se um divertimento utilizado pelos professores, onde contribui a promoção do ensino e aprendizagem. É possível destacar que o processo de aprendizagem é voltado as vivências diárias dos alunos nesta fase.

Da mesma forma que a imitação, a brincadeira é fundamental para que a criança desenvolva a sua identidade e autonomia. Quando brincam, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Além de amadurecerem algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. Estes se fazem presentes, sobretudo, no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis, vilões, entre outros, imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas

vivências (FRIEDMANN, 2012, p. 43).

Os jogos e brincadeiras, contribuem no processo de desenvolvimento das crianças, com o uso de diferentes linguagens, dos recursos afetivos e emocionais e da capacidade de interação e integração social.

A importância de se desenvolver os jogos e brincadeiras nas aulas estimula o desenvolvimento físico e pessoal do aluno onde são aplicados métodos estratégicos a fim de estimular ainda mais a participação dos mesmos nas atividades em sala de aula.

Conforme Lira e Rubio, (2014 p.11), salientam que:

[...] educadores, devemos estar atentos ao brincar da criança, pois muitas vezes, estamos preocupados com os resultados do jogo, com as habilidades e competências que a criança deve desenvolver, ou até mesmo com aquilo que nós consideramos importante para o seu desenvolvimento, e não observamos na riqueza deste momento, que a criança por si só e na relação com seu par, alcançou ou superou seus limites considerados essenciais para sua aprendizagem.

Durante os jogos e brincadeiras as crianças propõem-se a fazer algo, procurando realizar as suas proposições, isto ocorre, porque há uma tarefa a ser cumprida. Assim, portanto, o significado de atividades lúdicas, pode compreender de melhor forma, quando considerando aos vários aspectos entre a preparação para vida como todo (em questão da vida adulta), a liberdade das suas ações, o prazer obtido, a possibilidade das repetições de inúmeras experiências obtidas, da realização simbólica de seus desejos, entre outros.

Para Friedman (1996), a brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas. O jogo é uma brincadeira que envolve certas regras, estipuladas pelos próprios participantes. O brinquedo é identificado como o objeto de brincadeira. A atividade lúdica abrange todos os conceitos anteriores.

Dessa maneira, ao resgatar o significado dos jogos e brincadeiras descreve-se a sua importância delineando caminhos que possibilitem alcançar a qualidade do ensino. Esta é a oferta de uma aprendizagem prazerosa que contribui de maneira significativa para o desenvolvimento pleno da mente, da motricidade, da criatividade e de tantas outras habilidades de forma natural e espontânea na qual são direcionadas as crianças.

### **2.4.1 As brincadeiras e sua contribuição para o ensino**

A brincadeira é uma atividade espontânea, que tem por finalidade distanciar a criança da realidade e introduzi-la num mundo imaginário, gerando prazer ao praticante e estimulando o aprendizado que a brincadeira está inserida.

Ao brincar de faz de conta, a criança utiliza um objeto querendo simbolizar outro. Essa atitude chama-se transposição, ou seja, a criança atua com um determinado objeto que é real, mas o utiliza com uma função imaginária, diferente da original. Por exemplo, a criança tem vontade de andar a cavalo, porém, não sabe ou não tem um animal disponível no momento. Então, ela pega uma vassoura – um objeto real – e a coloca no lugar do cavalo – mundo imaginário (SEBASTIANI, 2003).

Brincando, a criança aprende e se desenvolve aumentando sua independência; estimulando a sua habilidade visual e auditiva; valorizando a sua cultura; desenvolvendo habilidades psíquicas e motoras; estimulando a criatividade e a imaginação; contribuindo para a socialização e a interação; favorecendo o equilíbrio e a reciclagem de suas emoções; suprimindo a necessidade de conhecer e inventar/reinventar; construindo o seu conhecimento.

A brincadeira encontra-se em um papel educativo muito importante na fase escolar das crianças onde vão se desenvolvendo e se conhecendo, assim como entendendo sobre o mundo que é construído a partir dos intercâmbios sociais no qual surgem, a partir de diferentes histórias da vida dos pais, crianças e professores em que compõem um corpo docente numa instituição que nela interage cotidianamente (PEREIRA, 2014, p.40).

É com a brincadeira que a criança aprende a comunicação com os demais colegas, ela mesma e com o mundo em sua volta, passando então a estruturar-se de modo a conhecer a sua realidade. O ato de brincar na infância, encaminha a criança a respeitar novas regras e informações. Mas para que haja interesse, ela precisa ser motivada a participar do momento lúdico.

Para as crianças, as brincadeiras tendem a proporcionar prazer, um estado de euforia, que leva a uma descontração total, conseqüentemente, o surgimento de ideias mais criativas em que facilita o processo de aprendizagem, através de conteúdos inovadores, das interações de forma conscientes e também inconscientes, o que favorece a confiança individual e coletiva na qual ela estiver inserida (OLIVEIRA, 2002).



Desta forma a criança organiza o seu pensamento ampliando e elaborando acerca da compreensão do mundo. As histórias infantis, o teatro, a música e a dança também, são consideradas atividades lúdicas, agregando valores importantes a aprendizagem.

Através do brincar, a criança cria formas conceituais sobre as coisas, selecionando ideias, percebendo e se socializando a cada dia mais. O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam. (TEIXEIRA; VOLPINE, 2014, p.82).

Ao brincar, a criança desenvolve o aspecto físico, psíquico e psicomotor, onde auxiliará em sua rotina e convivência diária, pois, quando a mesma tem o hábito de brincar, aflora sua criatividade de forma positiva em todas as fases do desenvolvimento infantil.

De acordo com Kishimoto (2015, p.01),

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, solucionar problemas e criar.

A brincadeira é uma linguagem própria da criança onde se estabelece um vínculo essencial com aquilo que não se refere ao brincar. Ao brincar a criança desenvolve algumas potencialidades importantes onde ela analisa, compara, associa, nomeia, mede, calcula, classifica, compõe e cria.

Segundo Kishimoto (2003), as brincadeiras permitem que as crianças desenvolvam capacidades importantes, sejam elas a observação, a repetição, a recordação, a fantasia, além de favorecer a socialização, por meio da interatividade, da utilização e da experimentação de normas e papéis sociais. A brincadeira é um ato educativo que abre as portas para a ampliação da vida social, das emoções, do conhecimento e dos aspectos físicos da criança. É nesse enlace de prazer e liberdade que a criança assimila um viver interativo, envolvendo-se existencialmente com o meio: pessoas, objetos etc.

O professor deve oferecer circunstâncias adequadas para uma boa aprendizagem, através de brincadeiras e dinâmicas diferenciadas com situações pedagógicas de forma orientada, para que o aluno aprenda a importância de brincar. No entanto, é necessário que o professor saiba conduzir o aluno a diferenciar as brincadeiras que serão formas de aprendizado com as de recreação.

O ato de brincar representa uma ação livre e espontânea representado pela imaginação, do faz de conta, liberando o seu potencial estético e artístico onde ela representa ou recria a própria realidade.

O brincar para a criança é fundamental para o seu desenvolvimento, pois é no lúdico que ela aprende a interagir com os outros e compartilhar as diferenças de uma forma espontânea. O brincar favorece o desenvolvimento, o equilíbrio, a comunicação, a criatividade, a independência e o crescimento intelectual e emocional da criança. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio de articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano de emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser (BRASIL, 1988).

As atividades lúdicas como por exemplo o brincar e o jogar além de outras formas dinâmicas não fazem parte de um simples passa tempo, mas significativamente no processo de aprendizagem da criança. Assim a criança precisa ter um momento lúdico onde a família, escola e toda sociedade priorize o direito que a cada criança tem.

Ao desenvolver uma brincadeira que a criança ainda não conhece, faz com que ela experimente o novo, o que ainda não foi conhecido que para ela é uma descoberta de envolvimento com o não experimentado onde assim, facilitará para o seu aprendizado.

No ato de brincar a criança passa a ser mais feliz, vive a idade e muda o seu comportamento diário. Assim, com a brincadeira do faz de conta, crianças tendem a se manifestar e expor suas habilidades, nas quais não são esperadas para idade. Assim, a aprendizagem tende a criar uma zona de desenvolvimento de forma proximal, onde a aprendizagem passa a despertar vários processos onde a criança se desenvolve. Nesta forma de análise a aprendizagem não tende a ser um desenvolvimento, porém o aprendizado de modo adequado, resulta numa evolução mental, colocando em movimento os processos evolutivos nos quais de outra forma, eles seriam impossíveis ter acontecido (OLIVEIRA, 2002, p. 132).

Toda criança desenvolve as brincadeiras de acordo com que elas percebem suas dificuldades, neste momento as crianças devem interagir com as outras, descobrindo assim a satisfação pelo aprendizado.

De acordo com Kishimoto, 2002, p.146, “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que ocorre de forma desordenada, e exerce assim, um papel fundamental na construção de saber fazer”.

A criança independente do lugar está sempre criando e recriando sua forma de brincar, e com a presença da família, elas desenvolvem brincadeiras no intuito de que as famílias possam perceber o brincar naturalmente do seu imaginário de forma prazerosa e afetiva.

As brincadeiras não só dão prazer às crianças, quanto é parte da cultura lúdica infantil e, utilizá-los é uma forma de resgatá-los. Podem servir como um recurso metodológico destinado a diagnosticar necessidades e interesses dos grupos de crianças e, também destinado a contribuir para o desenvolvimento da inteligência e de aprendizagens específica (FRIEDMANN, 1996).

Assim, da mesma forma que estudar, o brincar torna-se muito importante em sala de aula, pois ajuda, inclusive, a lidar com as crianças nos momentos difíceis. Quando elas brincam, conseguem distrair-se entre um período ou concentrar-se nas ações em que podem, inclusive, ajudar a sanar as futuras dificuldades do aprendizado.

Souza e Martins (2005) vão ao encontro das ideias, evidenciadas de que a brincadeira se torna um momento de aprendizagem no qual a criança age muito além do seu comportamento cotidiano. No ato de brincar, a criança simboliza o que mais tarde poderá realizar na vida real.

Quando as crianças brincam, tendem a viver num mundo fantasias, onde elas interagem em seu próprio desenvolvimento e o seu processo de autoconhecimento, ensinam o que realizarão assim que chegarem à fase adulta. O professor passa a dar oportunidade para que elas brinquem, onde muito de seu potencial é o trabalhado por si próprias, onde elas brincam do que gostariam realmente que o mundo fosse para elas.

Oliveira (2010, p. 26) afirma que:

Brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório,

em que crianças e adolescentes experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora.

É compreendido que o professor deve utilizar as brincadeiras para introduzir, para fixar e para verificar resultados sobre o determinado conteúdo. Dessa forma, acredita-se que a brincadeira ocupará um melhor lugar junto a educação infantil, pois ela não será dispersa onde não dependa de atenção dos professores, ao passo que não será tão dirigida para que estas percam as características de brincadeiras e assim, não comprometa a infância.

Segundo Sebastiani (2003), brincando, a criança tende a criar uma postura imaginária, a mesma se comporta se estivesse atuando num mundo imaginário, no mundo dos adultos. A criança tende a realizar atitudes nos quais os adultos podem fazer e a mesma ainda não, sendo uma atitude de compensação. Por exemplo, ao brincar de cozinhar, brinca de bombeiro e dirigindo um carro. A criança observa nos adultos e realiza tais atividades, imitando os seus comportamentos, reproduzir os detalhes, como barulho da mangueira apagando o fogo, barulho do motor do carro, barulho de comida cozinhando.

O professor pode e deve utilizar-se de brinquedos e brincadeiras não apenas para que as crianças brinquem, sem que se estabeleçam objetivos ou relações entre as atividades lúdicas a serem desenvolvidas durante esse período de desenvolvimento.

Segundo Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através das trocas recíprocas nos quais são estabelecidos por durante toda a sua vida.

Desse modo, vê-se que a brincadeira precisa ser explorada e cultivada, independentemente da idade e dos espaços disponíveis, pois divertir-se é desfrutar da vida que é, em si, um atributo humano valiosíssimo para todos e assim é de grande importância para criar e recriar emoções.

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um ponto de vista – tudo

isso ensina a viver (FORTUNA, 2011, p. 9).

Quando a criança escolhe uma brincadeira que exige movimentos do corpo a uma que a deixa limitada apenas a uma parte deste, está mostrando que se interessa por um dinamismo maior.

À medida que a criança cresce as brincadeiras vão ganhando um aspecto mais socializador, com o qual as crianças aprendem a lidar com o outro, a compartilhar e a dividir tarefas (CRAIDY; KAERCHER, 2001).

Brincando, a criança tende a aprender com uma maior relevância no período no qual é experimentado por ela. Temos inclusive, que afirmas que seja verdade o ditado” Quem não brincou, não viveu”. Assim, a vida expressa-se também pela forma alegre, dinâmica e divertida.

Para uma aprendizagem efetiva da criança é necessário mobilizar várias ações, elaborando um mundo através do imaginário, com de brincadeiras que as levam para um faz de conta e desta forma gera um conhecimento fictício, onde pode ser manipulado com as suas ideias sobre o que está brincando e transformar no seu mundo de fantasias.

Enquanto a criança brinca ela amplia seus conhecimentos, sendo assim cria estratégias que faz esses momentos importantes mediante suas necessidades suas atitudes que irão tornar a situação prazerosa entre fantasia e a realidade cultural e social. Visto que, ao brincar a adquire ainda mais conhecimento e curiosidades ao que não foi aprendido ou não experimentado.

## **2.4 Jogos no processo de aprendizagem**

Portanto, o professor deve considerar o lúdico como uma contribuição significativa na ampliação do conhecimento. As atividades lúdicas quando orientadas pelo professor deve respeitar a realidade da criança alcançando a escuta, compreendendo a dimensão do papel que desempenham as experiências e a observância dos erros na construção do conhecimento.

Em uma ação em que o jogo tem como objetivo contribuir na formação do ser humano, preparando-os de certa forma a viver em sociedade. Sob este contexto, Porto (2015, p.25) menciona que o “jogo é uma atividade livre, espontânea, fonte de alegria e diversão”.

O jogo é geralmente estabelecido por regras e é preciso que haja um espaço para que as crianças participem, manipulado por competições entre os participantes, mas também pode haver sem regras somente como recreação.

O brincar é uma necessidade básica da criança estando presente em todas as dimensões da existência do ser humano, e particularmente, na vida das crianças. É fato que a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo, um princípio vital para manter o equilíbrio com o mundo.

Os jogos como atividade lúdica apresenta caráter formativo, pois desenvolve habilidades físicas e emocionais intervindo nas relações sociais e interpessoais das crianças em fase de aprendizagem.

Na perspectiva de recurso pedagógico vemos o jogo sendo utilizado como um meio, um instrumento educativo para o ensino de outro determinado conhecimento. Nesse aspecto ao se aplicar o jogo o professor tem a oportunidade de relacionar um assunto que está sendo estudado, durante a realização do jogo. Tem a possibilidade de problematizar determinado conteúdo nos diferentes momentos e ações realizadas pelos alunos no jogo escolhido (SANTOS, 2009, p.4).

Através dos jogos as crianças põem em prática habilidades importantes por meio do raciocínio; estimulando a coordenação motora; estabelecendo relações inter e intrapessoal, considerando seus sentimentos e emoções ao se integrar a uma equipe.

Seguindo na linha de entendimento de Porto (2015, p.16)

Quanto aos jogos podem ser entendidos como uma categoria com propriedades amplas, estudadas por diversas áreas do conhecimento. No entanto, percebe-se que o jogo possibilita a criança a se desenvolver e ter uma integração melhor dentro e fora da sala de aula. Assim, os jogos contribuem na formação do ser humano, preparando-os de certa forma para a convivência em sociedade, visto que nenhum indivíduo consegue viver de forma isolada.

Os jogos quando bem desenvolvidos nos ambientes escolares, passa a ser uma ferramenta de grande importância para professores e alunos, pois contribui para o processo de aprendizagem. O jogo é uma ferramenta pedagógica que potencializa a percepção, a inteligência, o ser social do aluno, contribuindo para a formação da personalidade do mesmo, como recurso pedagógico.

Neste sentido, as atividades lúdicas têm sua função distorcida determinando a disputa e a competitividade deixando de transparecer seu valor pedagógico e seu caráter formativo.

Os jogos tradicionais são também denominados de jogos populares, sejam aqueles praticados por adultos ou pela população infantil, principalmente por crianças integrantes de famílias menos privilegiadas. Estes ocorrem com frequência em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, ao passo que aqueles se tornam parte da vida cotidiana de seus praticantes em seus momentos de tempo livre e oportunidade de encontro grupal (MELLO, 2006, p. 01).

Assim, podemos observar que o desenvolvimento da criança com os jogos e brincadeiras em questões psicológicas, tende a ser mais dinâmica, onde a mesma prende sua atenção em foco mais interessantes para um bom aprendizado.

Nota-se que a criança presta atenção nos jogos que estão sendo produzidos, tendem a ter um comportamento menos agitado e a probabilidade de compreender melhor o ensinamento. A criança quando brinca, desenvolve seu imaginário, estimulando sua habilidade visual, auditiva, criatividade e imaginação e isso contribui para a socialização e o processo de aprendizagem do aluno, na construção do seu conhecimento.

Os jogos contribuem para o processo de desenvolvimento das crianças em fase infantil, onde é estabelecido regras para que os alunos aprendam a respeitar e conviver uns com os outros.

Oliveira (2011, p. 163) destaca que o jogo simbólico do faz de conta abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão.

Nos jogos, nota-se que as crianças passam a trabalhar o seu psicológico, de forma com que a socialização dos alunos é muito importante para que a aprendizagem seja mais facilitada e deixa as crianças mais comunicativas, interagindo de forma positiva com as demais crianças.

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para a maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2008, p.37).

O jogo tornou-se uma das principais estratégias para envolver e desenvolver o intelectual da criança, assim desenvolvendo uma boa interação entre professor e aluno. O jogo traz sensação do prazer, pois se constrói e constitui em ação sobre o mundo exterior.

As crianças se tornam capazes de conquistar o seu lugar na sociedade também através das brincadeiras, mesmo que para isto tenham que viver em seu “mundo de faz de conta”. Por isso é importante que estejam sempre desenvolvendo sua aprendizagem através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, não os utilizando como simples formas de ocupar tempo, mas ao aproveitamento de recursos que podem influenciar significativamente no desenvolvimento infantil. O uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete – nos para relevância desse instrumento para situações de ensino – aprendizagem e de desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2003, p. 36).

No jogo simbólico, o exercício se torna em autonomia, com características íntimas interno, inerentes, constitutivas e se classifica com a maneira na qual se é praticado pelos alunos. Quando a criança compartilha momentos de convivência, sem ser orientado por um adulto como condutor de sua prática, eles tornam-se autores da sua própria aprendizagem.

Podemos encontrar jogos que envolvem a coordenação motora das crianças como corridas, partida jogos, pique, e outros tipos de jogos que desenvolve mais o intelectual das crianças como o xadrez, dama, também outros que desenvolvem o raciocínio lógico e atenção do competidor, fazendo com que a criança desenvolva ainda mais suas habilidades de forma natural.

A função lúdica na educação: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. (KISHIMOTO, 2003, p.37).

Os jogos, quando aplicados em sala de aula, tendem a ser uma ferramenta pedagógica no auxílio da aprendizagem das crianças, contribuindo de forma positiva para um ensino de qualidade, onde a criança aprende regras, trabalhar em equipe e ter disciplina.

Segundo Kishimoto (1999), o jogo educativo utilizado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado. Para que o jogo seja um aprendizado e não uma obrigação para a



criança, é interessante deixar que o aluno escolha com qual jogo queira brincar e que ele mesmo controle o desenvolvimento do jogo sem ser coagido pelas normas do professor. Para que o jogo tenha a função educativa não pode ser colocado como obrigação para a criança e sim como diversão.

O jogo por suas características, principalmente as regras, é uma das atividades infantis mais importantes, pois para manter o seu equilíbrio com o mundo é necessário ela brincar, jogar, criar/recriar, inventar/reinventar. “O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. (ALMEIDA, 2000).

A criança precisa ser compreendida como um sujeito que compreende, que assimila as regras do jogo e aprendem como deve ser o trabalho em equipe: vencer ou fracassa e que para elas o que importa é competir e participar.

Sobre brinquedo, Vygotsky (2003) frisa que este não deve ser definido como um objeto que dá somente prazer à criança, pois outras atividades além do brinquedo são prazerosas, mesmo existindo jogos que só ocasionarão prazer se o resultado for favorável à mesma. Além disso, na idade final da pré-escola, a criança só considera o brinquedo interessante quando ela vence um jogo esportivo ou quando ela consegue obter um resultado que julga ser interessante.

A criança aprende o tempo todo, sua imaginação fica em movimentação, devido ao seu aprendizado constante, acompanhando o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo e dando a ela a importante liberdade de se expressar de uma forma prazerosa.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa caracterizou-se a partir da abordagem qualitativa, envolveu, um levantamento bibliográfico realizado na biblioteca da UVC e pela internet onde levantou-se os principais autores que dialogam com o tema desta pesquisa, e com o problema pesquisado foi aprofundado nas análises de exemplos que estimulem a compreensão do que está sendo estudado.

Ao iniciar a pesquisa para o desenvolvimento do estudo, foi utilizada uma revisão bibliográfica, pois “[...] a revisão bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002, p. 3).

Para obter o conhecimento mais específico para a pesquisa apresentada foi utilizada como procedimento o estudo bibliográfico, pois, especificará os pensamentos e experiências de autores quanto ao tema.

Sendo assim, para a realização desta pesquisa bibliográfica foram utilizados os seguintes percursos:

- a) Seleção bibliográfica e documentos afins à temática na biblioteca da UVC e na Internet através do google acadêmico, para que o pesquisador construa um referencial teórico coerente sobre o tema em estudo, responda ao problema proposto, corrobore ou refute as hipóteses levantadas e atinja os objetivos propostos na pesquisa;
- b) Leitura do material selecionado;
- c) Análise e reflexão crítica sobre o material selecionado;
- d) Exposição dos resultados obtidos através de um texto escrito

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado ao objetivo geral proposto nesta pesquisa identificamos o seguinte resultado: O Lúdico como método de ensino - aprendizagem constitui-se como importante ferramenta ao docente, por propiciar nas crianças seu desenvolvimento, permitindo ao professor o resgate do princípio posto que o brincar faz parte da infância.

Segundo Kishimoto, 2002, p. 139, [...] “A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar”

A percepção do mundo de faz de conta, o criar e recriar situações, inverter os papéis, expressar suas emoções são prazeres que as acompanham subjetivamente e as formas lúdicas com jogos e brincadeiras as integram a esse contexto através das interações que estas atividades proporcionam.

A brincadeira de faz de conta está ligada ao sentimento de como se caracteriza o jogo simbólico, que de acordo com Piaget (1951) tem apogeu aos quatro anos. O “Como se” pode ser observado em crianças que brincam imitando barulhos de carro, apitos de trem ou tiros de canhão, tendo como suporte da brincadeira, apenas alguns pedaços de madeira e soldados de plástico. (OLIVEIRA, 2005, p.130)

A criança é um ser em desenvolvimento, no entanto ao elaborar estratégias que a possibilitem alcançar este desenvolvimento, o professor tem a possibilidade de avaliar as limitações e capacidade de cada criança em todas as suas abrangências por meio dessas atividades.

Os jeitos de expressar-se ludicamente e os repertórios lúdicos de cada criança são os canais de comunicação que elas têm para apreender o mundo à sua volta, relacionar-se com os outros e com seus encontros. (Friedmann, 2012, p.24)

No entanto, o contexto social se opõe ao lúdico no que se refere ao sistema capitalista que extrai do universo infantil o seu direito de ser livre. A inviabilidade deste sistema retira do contexto, no qual a criança está inserida, inúmeras são as razões pelas quais as crianças brincam menos: o amadurecimento precoce, a restrição do espaço físico e a redução do tempo para brincar.

O que está em jogo não é o que deve ser (o tempo, a infância, a educação, a política), mas o que pode ser (poder ser como potência, possibilidade real) o que é. Uma infância afirma a força do mesmo, do centro, do tudo; a outra, a diferença, o fora, o singular. Uma leva a consolidar, unificar e conservar; a outra a irromper, diversificar e revolucionar. (KOHAN. 2002. P.4)

A discussão dos autores no trabalho, expõe as possibilidades de atuar em sala de aula, utilizando-se de metodologias capazes de prender a atenção do aluno ao conteúdo e assim, poder desenvolver técnicas de aprendizagem através de propostas lúdicas.

Este é, um universo bastante vasto, criativo e necessário as crianças. Sendo por meio de brincadeiras e brinquedos que é oportunizado às crianças um desenvolvimento voltado ao diálogo, que abre espaço para o progresso no convívio com adultos, onde ela se auto restabelece um controle interior, sua autoestima, assim como desenvolve relações confiáveis com outras pessoas e consigo mesma.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996, p. 26).

Através das brincadeiras as crianças podem se aproximar por prazer, por alegria de estar próximo e pelas brincadeiras compartilhadas, trazendo para si uma satisfação no ato de brincar com brincadeiras inocentes, nas quais elas lembrarão pro resto da vida.

No entanto, a escola necessita repensar as suas práticas considerando a criança em sua vivência, a sua história e a sua individualidade para que possa ocorrer um enriquecimento permanente e integrado de ações democráticas que garantam o direito à Educação.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entre tantos benefícios torna-se compreensível a importância do lúdico como recurso pedagógico de extrema necessidade, tornando-se vital para a educação. Sabemos que a aprendizagem é um processo pessoal e quanto mais a criança explora as coisas do mundo, muito mais ela será capaz de relacionar fatos e ideias que permitam que ela chegue a conclusões por referências, assimilações e acomodações.

A ludicidade é praticada no dia a dia de uma criança quando os pais e outras pessoas do seu convívio social as estimulam com músicas, com brincadeiras, com variadas maneiras de jogar e assim faça acontecer o momento prazeroso que ela vivencie.

As imposições criadas pela necessidade de sobrevivência separam cada vez mais a criança de sua infância, aproximando cada vez mais do mundo adulto onde os pais quase sempre estão ausentes e para suprir esta necessidade buscam mantê-los ocupados, distraídos seja com a oferta de um brinquedo ou com ocupações diversas subtraindo do seu alicerce princípios de base, fundamentais para a sua estruturação e equilíbrio.

A criança constrói o seu conhecimento por meio da experiência, da observação e da exploração de seu ambiente, modificando situações e reestruturando seus esquemas de pensamentos, fazendo interpretações e buscando soluções para novos fatos através da ludicidade.

Desenvolver aulas criativas que prendam a atenção do aluno é um fator essencial para conseguir resultados positivos no aprendizado, pois a aprendizagem é um processo no qual a criança tende a viver coisas inovadoras, conhecendo o mundo através de formas dinâmicas onde ela aprenderá a se relacionar com o grupo através das brincadeiras.

A conduta do educador deve constar da observância das crianças ao executarem as atividades lúdicas em grupo para que sejam despertados princípios de conduta moral e ética construtivos, extraindo situações de competitividade, absolutismo e a desigualdade.

O objetivo proposto para a realização deste trabalho foi alcançado, pois foi constatado que a ludicidade é uma ferramenta extremamente proveitosa no desenvolvimento do aluno em todas as fases da educação básica, porém destaca-se a suma importância na Educação infantil, tendo em vista que na fase dos 4 e 5 anos

a brincadeira é a base do aprendizado e a essência da infância, seja no ambiente escolar ou familiar, o faz sujeito da sua própria aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALBRECHT, T. D. **Atividades Lúdicas No Ensino Fundamental: Uma Intervenção Pedagógica**. UCDB - Campo Grande – MS, 2009.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

AREQUE, I. C.; SOUZA, J. A. N. O serviço social no enfrentamento da evasão escolar através do centro municipal de atendimento sócio psicopedagógico ao educando – CEMASP. **Revista de Ciências Humanas e Sociais da FSDB**, ano V, v. IX, jan-jun, p. 103-114, 2009.

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

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma Revisão Conceitual**. 2005. Disponível em: [www.ufsm.br/gepeis/jog](http://www.ufsm.br/gepeis/jog). Acesso em 21 de janeiro. de 2021.

BEZERRA, L. T. S., OLIVEIRA, M. L. G d. **Pensamento, Linguagem e Ludicidade na Educação Infantil**. João Pessoa/UFPB, 2012.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

CAMPOS, L. D. S.; DAVID, C. M. **O profissional de serviço social no ambiente escolar, uma vivência prática**. Serviço Social & Realidade, Franca, v. 19, n. 1, p. 269-294, 2010.

CERISARA, A.B. **Educar e cuidar: por onde anda a educação infantil? Perspectiva**, Florianópolis, v. 17, n. especial, p. 11-24, jul./dez. 1999.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. (orgs.) **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre, 2001.

DALLABONA, S. R; MENDES, S.M.S. **O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar**. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v.1, n. 4, p.107- 112, mar./2004.

DUBET, François. **O que é uma escola justa?** Cad. Pesquisa, São Paulo, v. 34, n. 123, p. 539-555. dez. 2004. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-15742004000300002&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742004000300002&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 10 de abr. 2021.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O lugar do brincar na educação infantil**. Revista Pátio Educação Infantil, ano IX, n. 27, p. 8-10, abr./jun. 2011.

FRANCISCO FILHO, Geraldo. **História Geral da Educação**. 2 ed. Campinas, São Paulo: Alínea, 2009.

FREITAS, Marcos Cezar de. BICAS, Maurilane de Souza. **História social da educação no Brasil (1926-1996)**. São Paulo: Cortez, 2009.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender** – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN. **A importância do brincar**. Jornal diário na escola: Santo André/SP, 2003.

FRIEDMANN. **Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. 1ª Ed. São Paulo; Moderna; 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOUVEA, Gilda Figueiredo Portugal. **Um salto para o presente: a educação básica no Brasil**. São Paulo Perspec., São Paulo, v. 14, n. 1, Mar. 2000

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **O brincar e suas teorias**. SÃO PAULO: PIONEIRATHONSON Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomson Learning, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. [et al.]. **O brincar e suas teorias** – São Paulo: Cengage Learning, 2015.

KOHAN, Walter Omar, A Infância Da Educação: O Conceito Devir-Criança, **Revista Educação Pública**, janeiro de 2002

Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/2/1/a-infancia-da-educacao-o-conceito-devir-crianca> Acesso em 24/06/2021

KUHLMANN JR. **O jardim de infância e a educação das crianças pobres: final do século XIX, início do século XX**. In: MONARCHA, Carlos, (Org.). Educação da infância brasileira: 1875- 1983. Campinas, SP: Autores Associados, 2001. p. 3-30

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A Importância do Brincar na Educação Infantil**. **Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1**, 1-22, 2014.

MELLO, Alexandre Moraes. **Jogos Tradicionais e Brincadeiras Infantis**. Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro. CONFEEF, 2006.



MEZOMO, J.C. **Gestão da qualidade na escola**, 1994.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos**. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **Brincar: caminho de saúde e felicidade**. In: OLIVEIRA, Vera Barros de; SOLÉ, María Borja i, Fortuna, Tânia Ramos. Brincar com o outro: caminho de saúde e bem estar. Petrópolis: Vozes, 2010. Cap.1, p. 13-46.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PEREIRA, Uiliete Márcia Silva de Mendonça. **O olhar da criança sobre a brincadeira nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Programa de Pós-Graduação em Educação, Natal/RN, 2014.

PILETTI, Nelson. PILETTI, Claudino. **História Da Educação**. 7ª edição, São Paulo, Ed. Ática, 2006.

PINTO, Ferreira. **Curso de direito constitucional**. 7ª ed. São Paulo: Saraiva, 1995.

PORTO, Iris Maria Ribeiro. **Desenvolvimento Infantil e a Dimensão Lúdica**. São Luis: UemaNet, 2015.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneslles. **Educação infantil: práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem**. Curitiba: Inter Saberes, 2012b.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo” perdido**. 4º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar. Anais. Londrina: UEL, 2009.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2014. Disponível em: [http://need.unemat.br/4\\_forum/artigos/elia.pdf](http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf) . Acesso em de 12 abr. 2021.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e metodológicos da Educação Infantil**. Curitiba: IESDE, 2003.

SOUZA, Márcia Helena de; MARTINS, Maria Aurora Mendes. **Psicologia do Desenvolvimento**. Curitiba: IESDE, 2005.

TEIXEIRA, Héliça Carla; VOLPINI, Maria Neli. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP**, (1): 76-88, 2014. Disponível em: <http://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074001.pdf> Acesso: 08 de abr. 2021.

VIEIRA, Luciene Batista; RODRIGUES, Elaine Aparecida Fernandes – O Ensino Lúdico Nos Anos Iniciais. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento, ANO 1. VOL. 10**, Pp. 136-153. Novembro de 2016. ISSN. 2448-0959. Disponível Em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensinoludico-nos-anos-iniciais>. Acesso em 12 de abr. 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L.S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7. ed. São Paulo: Icone, 2001.