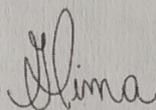


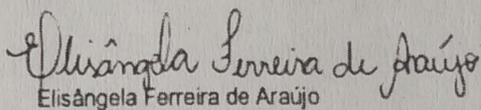


## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

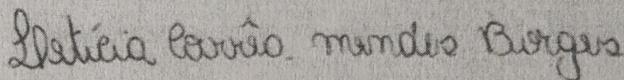
Ao(s) treze dia(s) do mês de abril de dois mil e vinte e três, às 18 horas e 30 minutos, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Michelle Castro Lima (orientador), Elisângela Ferreira de Araújo (membro), Letícia Corrêa Mendes Borges (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado “**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**” da estudante Luciene de Souza Lopes, Matrícula nº 2018206221350344, do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida ao(a) estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição do(a) candidato pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO do(a) estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.



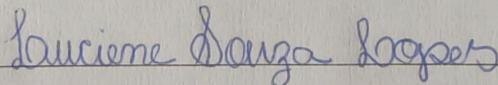
Michelle Castro Lima  
Orientador/Presidente da Banca



Elisângela Ferreira de Araújo  
Membro



Letícia Corrêa Mendes Borges  
Membro



Acadêmico

## TERMO DE RESPONSABILIDADE AUTORA

Eu Luciene de Souza Lopes discente do curso de Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância do IF Goiano, autor do artigo científico intitulado, A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL, declaro, para os devidos fins da Lei nº 9.610, de 19/02/98, que me responsabilizo inteiramente perante o IF Goiano, o (a) professor (a) orientador (a) e demais membros da banca examinadora, pelo aporte ideológico e referencial, me responsabilizando por eventual plágio do texto que consubstancia a obra de minha autoria, submetida à banca examinadora para defesa de Trabalho de Conclusão (TC) do curso de Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. Destarte, sob as penas da lei, estou ciente das responsabilidades administrativas, civis e criminais em caso de comprovada violação dos direitos autorais.

Cidade, Ponte Alta do Bom Jesus –TO de ABRIL de 2023.

Luciene Souza Lopes

Acadêmico/Autor

**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E  
TECNOLÓGICA**

**LUCIENE DE SOUZA LOPES**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Acadêmico (a)/pesquisador (a) Luciene de Souza Lopes  
Orientador (a) Dra. Michelle Castro Lima

CAMPOS BELOS - GO  
2023

LUCIENE DE SOUZA LOPES

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado como pré-requisito para  
avaliação e conclusão do Curso de  
Pedagogia e Educação Profissional.

Orientadora: Dra. Michelle Castro Lima

CAMPOS BELOS - GO  
2023

## RESUMO

O presente trabalho tem como foco a importância das atividades criativas no desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social da criança nas séries iniciais e seu papel nas atividades lúdicas nas séries iniciais, e suas contribuições para a vida da criança. Trata-se de um estudo realizado com o objetivo de compreender o brincar como ferramenta e recurso no ensino da alfabetização infantil. Assim podemos analisar com este estudo as contribuições dos jogos e da ludicidade nas escolas e as possibilidades das brincadeiras no processo de ensinar e aprender. A metodologia utilizada através de pesquisas bibliográficas com estudo em autores renomados como forma de produzir uma reflexão sobre o brinquedo como atividade fundamental na series iniciais considerada primordial no seu desenvolvimento e na possibilidade de criar e transformar o mundo. No contexto de ludicidade dentro da escola e sua importância podemos citar o uso do brinquedo e do jogo educativo com fins pedagógicos, nos remetendo à relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil, trabalhando o cognitivo, afetivo, físico e social da criança.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Atividades lúdicas. Crianças. Jogo.

## **ABSTRACT**

This work focuses on the importance of the activities in the physical, motor, emotional, cognitive and social of the child on the initial series and its role in recreational activities in the initial series, and their contributions to the life of the child. This is a study with the goal of building awareness of the importance of recreational activities, able to intervene positively in the development of the child, attending to their needs, ensuring appropriate conditions for developing skills. So we can analyze with this study the contributions of the games and playfulness in schools and the possibilities that have the games in the process of teaching and learning. The methodology used across bibliographic research with study at renowned authors as a way to produce a reflection on the toy as fundamental activity in the series start in his primary development and considered the possibility of creating and transforming the world. In the context of playfulness within the school and its importance, we can mention the use of toys and educational games for pedagogical purposes, referring to the relevance of this instrument for situations of teaching, learning and child development, working on the cognitive, affective, physical and social aspects of child.

**Keywords:** Playfulness. Playful activities. Kids. Game.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	5
2 REVISÃO TEÓRICA .....	6
A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	6
A IMPORTÂNCIA DO JOGO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	7
ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	8
ESTILOS E CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS EDUCATIVOS E A TEORIA DE PIAGET	12
O PERFIL DO EDUCADOR NA EDUCAÇÃO LÚDICA.....	15
3 METODOLOGIA .....	17
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	18
5 CONCLUSÃO.....	19
REFERÊNCIAS .....	20

## 1 INTRODUÇÃO

Percebe-se a grande dificuldade da oferta de brinquedos, além da pouca importância dada à atividade lúdica para desenvolvimento da criança, em que o brinquedo pode ser considerado como essencial na infância e sua principal atividade, na educação infantil, mas nem sempre as instituições desenvolvem práticas que tomam este pressuposto como orientador da organização de suas rotinas.

Por isso esse estudo aqui realizado tem natureza teórica, na qual preponderou uma análise bibliográfica com o foco em trabalhar com o tema da ludicidade como ferramenta para a alfabetização na educação infantil.

Nessa perspectiva tem se notado as dificuldades desses espaços sócio-educativos (creches e escolas infantis) de ofertar brinquedos para as crianças, bem como de desenvolver atividades lúdicas para o desenvolvimento psíquico e motor das mesmas, fazendo com que o brinquedo que é a essência da infância perca sua principal contribuição na formação para compreensão e desenvolvimento infantil.

As atividades lúdicas influenciam no desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social da criança nas séries iniciais e são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver competências e conhecimentos no processo do desenvolvimento infantil.

É através das atividades lúdicas que a criança desenvolve os aspectos que facilita a aprendizagem, e o desenvolvimento pessoal, social e cultural, com isso facilitando a socialização e a construção do conhecimento.

O lúdico passa a ser visto como oportunidade para a expressão dos sujeitos, assim como para aceitação das suas diferenças, por meio de diferentes formas de manifestações: jogos, brinquedos, brincadeiras, danças e outras formas de ações.

(A partir dessa contextualização o presente trabalho tem como objetivo geral deste trabalho é compreender o brincar como ferramenta e recurso no ensino da alfabetização infantil. E os objetivos específicos: reconhecer a importância do brincar no processo de alfabetização na educação infantil; identificar a importância do brincar e do trabalho lúdico do brincar na educação infantil; prática docente.

Os efeitos das brincadeiras começam a ser investigada pelos pesquisadores que

consideram as atividades lúdicas como ~~uma~~ **SUMÁRIO** comunicação possibilitando a criança a compreender o pensamento do outro.

No contexto de ludicidade dentro da escola e sua importância podemos citar o uso do brinquedo e do jogo educativo com fins pedagógicos, nos remetendo à relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil, trabalhando o cognitivo, afetivo, físico e social da criança.

O presente trabalho se justifica em estudar a importância das atividades criativas no desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social da criança na educação infantil e seu papel nas atividades lúdicas nas séries iniciais, e suas contribuições para a vida da criança.

## **2 REVISÃO TEÓRICA**

### **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Por meio das atividades lúdicas as crianças desenvolvem a aprendizagem pela curiosidade, motivação e o interesse de realizar segundo sua capacidade facilitando sua aprendizagem de recriação nas situações concretas facilitam a aprendizagem e a interação entre os colegas.

O educador pode utilizar como recurso metodológico o lúdico em sala de aula associando a espontaneidade das crianças o uso utilizando na educação o de jogo, para o desenvolvimento físico, social e cultura as canções para educar as sensações e emoções, os brinquedos para aprendizagem ensino da matemática entre outras atividades educativas como roda de conversas, poesias criando-se o hábito que proporcione um melhor desempenho e desenvolvimento cognitivos e psicológicos nos espaços escolares.

É interessante perceber as atividades lúdicas através dos jogos como recursos facilitadores do processo de ensino aprendizagem nas instituições educativas e, ainda, algo prazeroso, interessante e desafiador. Os jogos são ferramentas lúdicas que, se inseridas aos conteúdos formais trabalhados na sala de aula, poderão dinamizar e motivar mais a construção dos conhecimentos por parte das crianças e dos próprios professores.

De acordo com Lara (2004 p. 23), “o jogo pode ser um rico recurso pedagógico, por isso deve ser explorado de diferentes maneiras pelo professor, de acordo com as situações e os objetivos que exigem cada momento de aprendizagem”.

A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na

atividade escolar diária. Neste sentido verificamos que há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. (GROENWALD e TIMM (2002 apud LARA 2004, p. 23).

É através das brincadeiras que a criança expressa situações imaginárias do mundo dos adultos, e com isso amplia seu conhecimento sobre o mundo, podendo recriar e repensar os acontecimentos que assumem aos diferentes papéis na brincadeira, substituindo suas ações cotidianas pela representação da realidade, assumindo as características do papel dos brinquedos substitutos.

## A IMPORTÂNCIA DO JOGO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para as crianças as brincadeiras acontecem onde elas se encontram independentemente do local, basta que seja estimulada sua imaginação que sua criatividade promove seu desenvolvimento nos processos psíquicos acarretando assim o conhecimento do seu corpo, da linguagem e da narrativa.

São várias as dificuldades que existem com relação à definição e caracterização da brincadeira, entretanto, é certo que a brincadeira assume um papel fundamental na infância; numa concepção sociocultural, a brincadeira mostra como a criança interpreta e assimila o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas, sendo um espaço característico da infância (Wajskop, 1995, p.66)

É oportuno ressaltar que o trabalho ser desenvolvido com ludicidade deve adotar os metodologias que se adaptem como eixo condutor do processo, já que ambas abrem caminhos para o desenvolvimento natural e social.

Podemos assim, considerar que o jogo pode ser considerado um exercício de preparação para a vida, pois com eles as crianças podem ser estimuladas a desenvolver as diversas áreas do conhecimento e as áreas cognitivas e afetivas tornando-os sujeitos ativos do processo de aprendizagem.

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção. O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua



sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidade que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e de brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. (SOUZA, 2012, p.8).

A escola deve oferecer oportunidades de associar a educação da criança aos jogos como algo indispensável na aprendizagem da criança e na formação e desenvolvimento pessoal, social e cultural colaborando nos processos de socialização, comunicação e construção de conhecimentos. Acrescenta Kishimoto (1994) a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

## ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Brincar favorece a autoestima da criança e a interação com seus pares, propiciando situações de aprendizagem que desafiam suas capacidades cognitivas. Levando em conta a idade das crianças, brincar significa buscar alternativas para transformar a realidade. Na brincadeira, tudo pode acontecer especialmente à realização de seus desejos, o que denota uma capacidade de criação e recriação de necessidades que estão presentes em sua realidade e expectativas.

O brincar, como afirma o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), possibilita que as crianças reflitam sobre o mundo, reconstruam elementos de seu mundo com outros significados, alterando inclusive, o conhecimento que tem sobre os outros e si mesmas.

Segundo Oliveira (1994, p. 44-45), “as interações da criança com pessoas de seu ambiente desenvolvem lhe, pois, a fala interior, o pensamento reflexivo e o comportamento voluntário”.

Cabe à escola disponibilizar muitas opções de brincadeiras para as crianças, assim como deixá-las inventarem as suas próprias brincadeiras, e a partir das experiências vividas nas classes de Educação Infantil, as crianças pequenas vão, gradativamente, perceber as relações, desenvolver capacidades, e utilizar de diferentes linguagens, nomear e representar mundo. Assim, comunicam aos outros suas preferências, desejos e conhecimentos sobre o mundo que observam e vivem.

Os elementos de que são construídos foram hauridos da realidade pela pessoa. Internamente, em seu pensamento, foram submetidos a uma complexa reelaboração, transformando-se em produto da imaginação. Finalmente, ao se encarnarem, retornam à realidade, mas já como uma nova força ativa que a modifica. Assim é o círculo completo da atividade criativa da imaginação. (VIGOTSKI, 2011, p. 28-29).

Brincar é algo próprio do universo Infantil, por isso é necessária uma compreensão mais ampla da brincadeira, como sendo um transmissor de cultura. A brincadeira tem um aspecto livre e possui uma função simbólica (que simboliza alguma coisa) e funcional (que é a função do brincar, por quê a criança brinca).

O lúdico passa a ser visto como oportunidade para a expressão dos sujeitos, assim como para aceitação das suas diferenças, por meio de diferentes formas de manifestações: jogos, brinquedos, brincadeiras, danças e outras formas de ações.

Portanto, o presente trabalho vem contribuir para a formação acadêmica e profissional quando docente, demonstrando a importância do trabalho lúdico no aprendizado das crianças acreditando que a brincadeira de forma natural e guiada, tenderá a melhorar o desempenho do jovem e, conseqüentemente, do adulto.

Este levantamento realizado através de uma pesquisa bibliográfica é fruto de um estudo realizado através de obras e autores pertinentes ao tema como referencial teórico foi utilizado autores que enfatizam a importância do jogo e da ludicidade no aprendizado escolar, para evidenciar uma educação onde o aprendizado acontece e flui no cotidiano social.

É interessante perceber as atividades lúdicas através dos jogos como recursos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem nas instituições educativas e, ainda, algo prazeroso, interessante e desafiador. Os jogos são ferramentas lúdicas que, se inseridas aos conteúdos formais trabalhados na sala de aula, poderão dinamizar e motivar mais a construção dos conhecimentos por parte das crianças e dos próprios professores.

É através das brincadeiras que a criança expressa situações imaginárias do mundo dos adultos, e com isso amplia seu conhecimento sobre o mundo, podendo recriar e repensar os acontecimentos que assumem aos diferentes papéis na brincadeira, substituindo suas ações cotidianas pela representação da realidade, assumindo as características do papel dos brinquedos substitutos.

Assim, podemos ver que os jogos e brincadeiras se tornam atividades que tem uma razão de ser em seu objetivo de criar significado conforme o desenvolvimento e as necessidades das crianças. FRIEDMANN (1996, p. 12), esclarece a questão do brincar, do jogar e do lúdico mostrando que:

[...] brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada: jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras: brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar: atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. (FRIEDMANN, 1996, p. 12).

É de suma importância agregar atividades lúdicas e recreativas na Educação infantil, além de envolver o caráter cultural e o próprio saber das crianças, que já sabem brincar. Vale dizer que o jogo, como atividade por excelência, mobiliza a vivência e a expressão de afetos, emoções e sentimentos.

No jogo, por sua própria natureza de atividade, a participação é voluntária e parte da iniciativa própria do sujeito, sendo impossível de ser imposta sem que se descaracterize esse princípio básico: o desejo pessoal de jogar e obter satisfação com ele.

O brinquedo possibilita à criança uma referência à infância, trazendo consigo as representações. A brincadeira, a ação lúdica que a criança executa, relaciona-se ao brinquedo, a qual pode fazer parte de um jogo.

Brincar proporciona o trabalho com diferentes tipos de linguagens, o que facilita a transposição e a representação de conceitos pelo adulto para os educandos. Educar, nessa perspectiva, é ir além da transmissão de informações ou de colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento. (RAU, 2011, p.40).

Os jogos educativos, além de serem divertidos, trabalhados de forma lúdica e, quando usados em uma abordagem pedagógica, auxiliam os educandos na criação e na familiarização de conhecimentos, eles possibilitam a interação entre os jogadores e/ou trabalho em equipe, transformando a criança de hoje no adulto de amanhã, para que saiba trabalhar em equipe, dentro das possibilidades de ganhar e perder.

A ludicidade não é apenas uma forma de diversão, ela torna-se uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Ao desenvolver atividade com aspectos lúdicos possibilita e facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultura, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil. No desenvolver das ações lúdicas percebe-se que ela auxilia no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, pois possibilitam experiências que constroem valores também para aspectos pessoais. (FREIRE, 2011, p. 41 e 42).

Assim, podemos ver que os jogos e brincadeiras se tornam atividades que tem uma razão de ser em seu objetivo de criar significado conforme o desenvolvimento e as necessidades das crianças.

Isso pressupõe que existe a necessidade de escolas e educadores conhecer o comportamento conforme o desenvolvimento das crianças, pois, é através das representações: desenho, linguagem, imitação, jogos simbólicos que elas se apropriam da cultura e seu comportamento produz conforme o ambiente e os saberes infantis.

Através dos jogos a criança interage com a realidade e estabelece relações com o mundo em que vive. Daí a importância do brincar como atividade fundamental para a formação de sua identidade cultural e personalidade.

Para as crianças as brincadeiras acontecem onde elas se encontram independentemente do local, basta que seja estimulada sua imaginação que sua criatividade promove seu desenvolvimento nos processos psíquicos acarretando assim o conhecimento do seu corpo, da linguagem e da narrativa.

Assim, as brincadeiras podem ser vistas como expressão do período de desenvolvimento e específico com características próprias da criança na infância e devem ser utilizadas como atividade significativa na educação infantil.

A escola deve estar atenta aos benefícios que a brincadeira traz, e transformá-los em aliados do educador para assim trabalhar diversos conteúdos de forma lúdica e estimular o raciocínio, a concentração, o desenvolvimento psicomotor a socialização, a imaginação, o desenvolvimento social, afetivo e o raciocínio de cada criança.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 23) ressalta a importância da brincadeira quando afirma que educar significa “propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas”.

A escola deve oferecer oportunidades de associar a educação da criança aos jogos como algo indispensável na aprendizagem da criança e na formação e desenvolvimento pessoal, social e cultural colaborando nos processos de socialização, comunicação e construção de conhecimentos. Acrescenta Kishimoto (1994) “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”.

O educador é um eterno aprendiz, pois está em reflexão constante da sua prática educativa e sempre em busca de novas metodologias que podem ser vivenciadas e compartilhadas com seus

alunos, como forma de contribuir com sua aprendizagem identificando o desenvolvimento de cada um valorizando a vivência de grupo e auxiliando na apropriação e conhecimentos das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, éticas e na formação de cidadãos construtivos.

O desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física, inseridos no processo de brincar, deve ter por finalidade o prazer, a alegria e a livre exploração do brinquedo, unindo o prazer de aprender brincando, sobre a facilidade do professor em conduzir as atividades, utilizando jogos e brincadeiras que podem ser vistas como expressão do período de desenvolvimento e específico com características próprias da criança na infância e devem ser utilizadas como atividade significativa na educação infantil.

## ESTILOS E CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS EDUCATIVOS E A TEORIA DE PIAGET O

papel principal da escola é promover a construção do conhecimento e garantir o acesso ao saber baseado em formação de atitudes e habilidades criando condições para o exercício da cidadania plena estabelecendo uma ponte entre os conhecimentos adquiridos e os novos.

A utilização de jogos e brincadeiras na escola de Educação Infantil traz muitas vantagens para o processo da aprendizagem e dá um grande destaque às brincadeiras e jogos na Educação Infantil, tanto por ser uma forma de linguagem quanto por ser uma forma natural de a criança se manifestar a respeito do mundo que a cerca, dos seus anseios, desejos e felicidades.

As atividades que envolvem jogos e brincadeiras não devem ser descontextualizadas do universo infantil, nem do que se está trabalhando naquele momento. Os jogos e as brincadeiras são elementos privilegiados de desenvolvimento das crianças, mas cabe aos professores criarem propostas pedagógicas que aliem o aprendizado e a grande diversão que o jogo e a brincadeira proporcionem.

Quando as crianças manipulam brinquedos, elas têm a chance de reproduzir, transformar e até negar situações que vivenciam. Também colocam em cena o que desejam conhecer. Mesmo que sejam carregados de traços culturais,

Nessa perspectiva, tem se notado as dificuldades dos espaços educativos de ofertar brinquedos para as crianças, bem como de desenvolver atividades lúdicas para o desenvolvimento

psíquico e motor das mesmas, fazendo com que o brinquedo que é a essência da infância perca sua principal contribuição na formação para compreensão e desenvolvimento infantil.

Quando o professor insere a atividade lúdica em seu planejamento ele oferece às crianças a compreensão do mundo e o seu conhecimento a respeito dele, e assim conseqüentemente ela passa a desenvolver a investigação e, a despertar sua imaginação e criatividade .

Para Piaget (1978), a brincadeira é uma atividade que transforma o real, por assimilação, conforme as necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos, tornando uma forma de expressão da conduta humana, dotada de características espontâneas e prazerosas, que passa a ser um processo assimilativo.

Desta forma, Jean Piaget (1973), realizou estudos sobre as diferentes categorias de jogos e descreveu a evolução das formas fundamentais do jogo. Tais categorias e suas características são citadas logo abaixo:

**1 - Jogos de Exercícios** (dos primeiros meses até a vida adulta): esses jogos surgem, como simples exercícios motores, apenas de maturação do aparelho motor. O período para a realização desse jogo vai do nascimento até o surgimento da linguagem pré-verbal. Na fase dos jogos de exercícios, a ação se torna mais elaborada e mais complexa à medida que a criança começa a combinar ludicamente ações diferentes, passando de uma a outra ação.

**2 - Jogos Simbólicos** (dois anos aos seis anos): implica a representação de objetos e acontecimentos ausentes. Na verdade, o jogo simbólico se desenvolve a partir do esquema sensorio-motor e, à medida que são interiorizados, dão origem à imitação e, posteriormente, à representação. A representação simbólica supõe a formação da imagem mental.

**3 - Jogos de regras simples e complexas** (cinco anos até a vida adulta) que começam a se manifestar por volta dos quatro anos de idade e se desenvolvem somente na fase que vai dos sete aos doze anos. Os jogos de regras são jogos de combinações sensorio-motoras (corridas, jogos com bolinhas de gude, bolas), entre outros, ou jogos intelectuais, como cartas, xadrez, dominó etc. Os jogos de regras são aqueles em que há competições dos indivíduos e que são regulamentados por um código transmitido de geração em geração, ou por acordos momentâneos.

De acordo com Piaget (1977 p.56), quando a criança começa a entender as regras do jogo, pensa que são absolutas, inquestionáveis e não podem ser mudadas. Somente a partir do momento que é capaz de cooperar com as outras crianças, consegue perceber que as regras não

são assim tão absolutas, mas apenas relativas: podem ser mudadas, desde que todos concordem, e precisam ser respeitadas também por todos, para garantir o bom funcionamento do jogo.

Na concepção piagetiana, os jogos, em todas as fases da criança, correspondem a um impulso natural que, consciente ou inconscientemente, satisfaz as necessidades dela por meio da assimilação do real.

Atualmente, encontramos jogos de todos os estilos, para todas as idades e para todos os gostos. Mas esses jogos só poderão ser ferramentas educativas se os educadores souberem explorar o potencial de cada um deles, visando atingir a formação da criança. Valente (1993) aponta que existem jogos que não despertam o potencial existente nas crianças, apenas exploram conceitos banais, sem nenhuma significação, impedindo-as de fazer com que reflitam sobre sua aprendizagem no jogo.

Nessa perspectiva, é muito interessante a mediação do educador para que o objetivo do jogo não seja um fim em si mesmo, mas o começo para novas aprendizagens, sendo necessário para que o educador não cometa falhas ao trabalhar com os jogos, pois existe uma infinidade deles e que a grande maioria são jogos de aplicabilidade que envolve construção, aprofundamento, treinamento e estratégias por parte do jogador.

Segundo Lara (2004, p. 25) os jogos de aplicabilidade são aqueles que trazem aos educandos um assunto desconhecido fazendo com que, por meio da sua prática, os alunos sintam a necessidade de buscar novos conhecimentos para resolver as questões propostas pelo jogo. Jogos desse tipo permitem a construção do aprendizado, despertam a curiosidade e levam o aluno à procura de novos conhecimentos.

A brincadeira propicia que a criança elabore hipóteses que servirão ou não para resolução de seus problemas imediatos. Ao brincar, a criança pode: reconstruir elementos do mundo que a cerca com novos significados; tecer novas relações; desvincular-se dos significados; e tecer novos elementos sobre o mundo adulto e sobre lugares distantes das ideias e conhecimentos que tem sobre si e sobre as outras crianças.

É no ato de brincar que as crianças, de uma forma privilegiada, apropriam-se de aprender, considerando o ambiente lúdico como o mais adequado para envolver criativamente a criança no processo educativo. É no ato de brincar que as crianças se apropriam do aprender, já que o ambiente lúdico é primordial para que criança de inteire ao processo educativo, de forma a desenvolver seu potencial criativo e imaginário.

Neste sentido podemos assim destacar a importância da atividade lúdica na educação infantil apontando como objetivos: refletir sobre o papel da brincadeira como espaço de

aprendizado e cultura e conceber que, ao brincar, a criança tem envolvidos os seus aspectos sociais e cognitivos, mas também históricos e culturais, e que o desenvolvimento integral para as crianças deve levar a relação brincadeira/cultura a sério. Analisar as atividades lúdicas, como forma de intervir positivamente no desenvolvimento da criança.

Brincar favorece a autoestima da criança e a interação com seus pares, propiciando situações de aprendizagem que desafiam suas capacidades cognitivas. Levando em conta a idade das crianças, brincar significa buscar alternativas para transformar a realidade. Na brincadeira, tudo pode acontecer especialmente à realização de seus desejos, o que denota uma capacidade de criação e recriação de necessidades que estão presentes em sua realidade e expectativas.

Cabe a escola disponibilizar muitas opções de brincadeiras para as crianças, assim como deixá-las inventarem as suas próprias brincadeiras, e a partir das experiências vividas nas classes de Educação Infantil, as crianças pequenas vão, gradativamente, percebendo as relações, desenvolvendo capacidades, utilizando diferentes linguagens, nomeando e representando o mundo. Assim, comunicam aos outros suas preferências, desejos e conhecimentos sobre o mundo que observam e vivem.

A atividade lúdica é importante para qualquer idade, mas em cada tempo do desenvolvimento humano as brincadeiras tomam uma ou outra proporção, e a brincadeira na escola, com momentos livres, a criança, por meio dela, pode aprender e se desenvolver.

Uma importante função da atividade lúdica é a percepção de conflitos e ansiedades das crianças, demonstrados, muitas vezes, durante a brincadeira. Enquanto brincam, as crianças constroem seu próprio mundo, ressignificam e reelaboram os acontecimentos que deram origem a vivências e sentimentos.

## O PERFIL DO EDUCADOR NA EDUCAÇÃO LÚDICA

Considerando os desafios encontrados pelos educadores na busca de utilizarem novos recursos metodológicos, nota-se uma grande preocupação dos educadores em utilizar metodologias que favoreçam o desenvolvimento de habilidades na formação de alunos autônomos preparados para a vida.

É de suma importância que o educador seja participativo, crítico e reflexivo capaz de criar metodologias de ensino motivadoras e coerentes com sua prática na busca da construção do conhecimento e da aprendizagem.

O lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente, ao mesmo tempo em

que possibilita a esperança de liberdade para o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana. (ALVES, 1995, p.104).

A importância das atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem e na formação de educadores se faz necessário por serem considerados primordiais no desenvolvimento infantil e um importante recurso pedagógico para uma prática educativa de qualidade com vista a atender as necessidades, habilidades e potencialidades das crianças.

Quando brincam, as crianças reelaboram suas ideias e se reconhecem como pessoas que pertencem a um grupo social que participa, e ao aprender sobre si mesmas, aprendem também sobre o mundo que as cerca, sobre as relações da sociedade, o que transforma o brincar numa grande experiência de cultura, por meio da qual, valor, habilidades, conhecimentos e formas de participação social são constituídos e reinventados pela ação coletiva das crianças

Há uma grande preocupação entre os educadores em construir métodos de ensino em que os alunos assimilem os conteúdos, muitas vezes não levando em consideração se a aprendizagem é eficaz. Neste sentido, o professor pode adequar suas estratégias de ensino, ao modo de aprender de cada criança. Toda criança aprende brincando, o que pode ser uma maneira de aprender de forma prazerosa e podendo obter uma aprendizagem com resultados positivos.

Para que essa aprendizagem ocorra utilizando o lúdico, é necessário que o professor saiba escolher estratégias que busque alcançar os objetivos propostos e construa conhecimentos adequados para cada conteúdo e promovam desenvolvimento infantil.

Neste sentido, podemos afirmar que o brincar favorece a cultura, e também cria e enriquece a cultura. Dessa forma, cabe aos professores a consciência de que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam o que sabem e podem até criar novos conceitos. “O ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do

desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.” (CARVALHO, 2003, p.28)

O desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física, inseridos no processo de brincar, deve ter por finalidade o prazer, a alegria e a livre exploração do brinquedo, unindo o prazer de aprender brincando, sobre a facilidade do professor em conduzir as atividades, utilizando jogos e brincadeiras.

Isso faz com que seja possível a intervenção intencional onde o professor observa as brincadeiras das crianças, oferece um material adequado e espaço estruturado para brincar, facilitando o desenvolvimento da imaginação e das aprendizagens.

Devemos ver a atividade lúdica infantil como um elemento que fornece informações a respeito da criança como suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral e destacar a força do brinquedo e do brincar com caráter pedagógico e como métodos e estratégias de produzir conhecimentos através da ludicidade no ato de aprender.

### **3 METODOLOGIA**

A pesquisa é descritiva com intenção de estudar sobre o lúdico como recurso didático na educação infantil, descrevendo sobre os princípios fundamentais. A coleta de dados foi realizada por meio de levantamentos bibliográficos, análise de textos e livros.

Vergara (2000, p. 47) argumenta que a pesquisa descritiva expõe as características de determinada população ou fenômeno, estabelece correlações entre variáveis e define sua natureza. "Não têm o compromisso de explicar os fenômenos que descreve, embora sirva de base para tal explicação".

O estudo do presente trabalho classifica-se quanto à finalidade metodológica qualitativa de forma básica como forma de adquirir conhecimentos sobre o assunto.

Quanto ao procedimento metodológico à pesquisa foi realizada como pesquisa bibliográfica, tendo em vista a busca por material já publicado, conforme Beuren (2004, p. 87):

O material consultado na pesquisa bibliográfica abrange todo referencial já tornado público em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, dissertações, teses, entre outros. Por meio dessas bibliografias reúnem-se conhecimentos sobre a temática pesquisada.

Utilizamos á a pesquisa fundamentada em escritores renomados para a fundamentação teórico-metodológica utilizando principalmente livros e materiais disponíveis em meio eletrônico e internet. Em busca de resposta à questão proposta pelo estudo, é que se tornou muito importante a pesquisa bibliográfica para a obtenção de informações essenciais para a realização e conclusão do trabalho.

Este estudo realizado através de uma abordagem qualitativa com pesquisas e observações, que possibilitaram estudar o ensino da educação infantil no desenvolvimento das atividades, bem como um estudo que trata da temática abordada na busca de conhecimento e aprofundamento deste estudo.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A prática pedagógica é caracterizada por uma dimensão de acontecimentos ao mesmo tempo na sala de aula, que muitas vezes se considera difícil, mas não impossível de se realizar uma prática educativa com a participação e exploração dos conhecimentos.

Neste contexto, estudar a educação torna-se um enorme desafio aos que acreditam na importância da aplicação de novas metodologias aplicadas na educação que nos traz o aumento das expectativas no cenário da educação, quanto ao uso das ferramentas e a exigências dos profissionais competentes para adequá-los aos projetos pedagógicos nas diversas áreas do saber.

Baseando-se nas teorias e no processo desenvolvido na educação infantil, pode-se compreender que durante o processo de ensino a aquisição do conhecimento é experimentada como forma de atuar e proporcionar um ambiente de aprendizagem em que os alunos possam fazer perguntas, participarem e explorarem os conhecimentos prévios.

As dificuldades de compreensão das questões abstratas sobre o modo de produzir e tratar o conhecimento, experimentado pelo mestre, deve ser considerado um desafio a ser vencido, sob pena de o professor continuar atuando como um mero repassador de fragmentos de conteúdos de ensino aos seus alunos.

O jogo deve ser utilizado não apenas como recreação, ele deve ser utilizado como ampliação da aprendizagem e, deve ser planejado e com a intencionalidade para o desenvolvimento e a aprendizagem de seus alunos, com ênfase nos objetivos determinados.

Os jogos devem compor o planejamento e fazer parte das atividades diárias da educação infantil, e devem refletir as habilidades que quer desenvolver, os objetivos que quer alcançar e, dessa forma, estimular as crianças.

O professor é aquele que promove a aprendizagem para uma trajetória de sucesso dos seus alunos, facilitando o acesso ao conhecimento e promovendo o seu desenvolvimento, para que ele consiga discernir no ambiente que vive e a forma de agir de maneira coerente e consequente com o desenvolvimento cognitivo, afetivo e moral percebendo as relações entre desenvolvimento e aprendizagem.

## **5 CONCLUSÃO**

A prática pedagógica é caracterizada por uma dimensão de coisas que acontece ao mesmo tempo na sala de aula, que muitas vezes se considera difícil, mas não impossível de se realizar uma prática educativa com a participação e exploração dos conhecimentos.

Neste contexto estudar a educação e o ensino aprendizagem torna-se um enorme desafio aos que acreditam na importância da aplicação de novas metodologias aplicadas na educação que nos traz o aumento das expectativas no cenário da educação, quanto ao uso das ferramentas e a exigências dos profissionais competentes para adequá-los aos projetos pedagógicos nas diversas áreas do saber.

Baseando-se nas teorias e no processo desenvolvido na educação infantil, pode-se compreender o processo de produzir conhecimento é experimentado como forma de atuar e proporcionar um ambiente de aprendizagem em que os alunos possam fazer perguntas, participarem e explorarem os conhecimentos prévios.

As dificuldades de compreensão das questões abstratas sobre o modo de produzir e tratar o conhecimento, experimentado pelo mestre, deve ser considerado um desafio a ser vencido, sob pena de o professor continuar atuando como um mero repassador de fragmentos de conteúdos de ensino aos seus alunos.

O jogo deve ser utilizado não apenas como recreação, ele deve ser utilizado como ampliação da aprendizagem e, devendo ser planejados e com a intencionalidade para o desenvolvimento e a aprendizagem de seus alunos, com ênfase nos objetivos determinados.

Os jogos devem compor o planejamento e fazer parte das atividades diárias da educação infantil, e devem refletir as habilidades que quer desenvolver, os objetivos que quer alcançar e, dessa forma, estimular as crianças.

Conclui-se que o professor é aquele que promove a aprendizagem para uma trajetória de sucesso dos seus alunos, facilitando o acesso ao conhecimento e promovendo o seu desenvolvimento, para que ele consiga discernir no ambiente que vive e a forma de agir de maneira coerente e consequente com o desenvolvimento cognitivo, afetivo e moral percebendo as relações entre desenvolvimento e aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **Histórias de quem gosta de ensinar**. São Paulo: Ars Poética, 1995.

BEUREN, Ilse M. et. al. **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Editora Atlas S.A. 2004. 195 p.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: SEF, 1998. 3 v.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

FREIRE, Patrícia de Oliveira. **A inclusão de crianças com necessidades educacionais em processo de alfabetização: O lúdico como recurso para a aprendizagem**. Disponível em: [http://bdm.unb.br/bitstream/10483/319\\_0/1/2011\\_PatriciadeOliveiraFreire.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/319_0/1/2011_PatriciadeOliveiraFreire.pdf). Acesso em: 13/07/2022.

FRIEDMANN, A. **Brincar crescer e aprender - o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996

KISHIMOTO, T. M. (Org). **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LARA, I. C. M. de. **Jogando com a matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

OLIVEIRA, Z. de M. L. S. **Vygotsky: algumas idéias sobre desenvolvimento e jogo infantil**. n. 2. São Paulo: FDE, 1994. (Série Idéias).

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

\_\_\_\_\_, J. **A linguagem e pensamento na criança**. Rio Fundo de Cultura 1973.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibplex, 2007

SOUZA, Margarete Miyuki Fukuschima de. **A Importância da Ludopedagogia na Alfabetização**. Disponível em:  
<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wpcontent/uploads/2014/04/Margarete-Myuki-Fukuschima-de-Souza.pdf>. Acesso em: 15/04/2021.

WAJSKOP, G. **O Brincar na Educação Infantil**. Cadernos de Pesquisa, 92, 1995.

VALENTE, J. A. Os diferentes usos do computador na educação. In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Computa**  
Heloisa Stoppa Menezes Robles, 1993. Disponível em: [www.profala.com/artpsico79.htm](http://www.profala.com/artpsico79.htm).

VERGARA, Sylvia C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 3.ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2000.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1984.