



CENTRO UNIVERSITÁRIO FUNVIC



**Luana Gomes da Silva
Nancy Priscila Brizola Cavalcante
Vânia Graciela França Silva**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE
COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Pindamonhangaba-SP
2022**



CENTRO UNIVERSITÁRIO FUNVIC



**Luana Gomes da Silva
Nancy Priscila Brizola Cavalcante
Vânia Graciela França Silva**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE
COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como parte dos requisitos para a obtenção do Diploma de Licenciatura em Pedagogia pelo curso de Pedagogia do Centro Universitário FUNVIC.

Orientadora: Profa. MSc. Alessandra Junqueira Vieira Figueiredo

**Pindamonhangaba-SP
2022**

SILVA, Luana Gomes; CAVALCANTE; Nancy Priscila Brizola; SILVA, Vânia Graciela França.

A Importância da Ludicidade como Prática Pedagógica na Educação Infantil/
Luana Gomes Silva; Nancy Priscila Brizola Cavalcante; Vânia Graciela França Silva -
Pindamonhangaba-SP: UniFUNVIC Centro Universitário FUNVIC, 2022.
37 f.: il.

Monografia (Graduação em Pedagogia) UniFUNVIC-SP.

Orientador: Profa. MSc. Alessandra Junqueira Vieira Figueiredo.

1 Educação Infantil. 2 Ludicidade. 3 Práticas Pedagógicas.

I A Importancia da Ludicidade como Prática Pedagógica na Educação Infantil

II Luana Gomes Silva; Nancy Priscila Brizola Cavalcante; Vânia Graciela França Silva



CENTRO UNIVERSITÁRIO FUNVIC

**LUANA GOMES DA SILVA
NANCY PRISCILA BRIZOLA CAVALCANTE
VÂNIA GRACIELA FRANÇA SILVA**

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada como parte dos requisitos para obtenção do Diploma de Licenciatura em Pedagogia do Curso de Pedagogia do Centro Universitário - UNIFUNVIC.

Banca Examinadora

Profa.: MSc. Marina Buseli – Faculdade Unifunvic de Pindamonhangaba.

Profa: Daniela Gonçalves Carvalho -Faculdadede unifunvic de Pindamonhangaba.

Profa: Fernanda Bevelaqua Costa -Faculdade Unifunvic pindamonhangaba.

Data: 06 de dezembro de 2022

Resultado: _____

Dedico este trabalho, ao meu esposo e filhas que me incentivaram nas horas mais difíceis e compreenderam a minha ausência pelo tempo dedicado aos estudos. Dedico também às minhas amigas Vânia Graciela França Silva e Luana Gomes da Silva que foram fundamentais para superar todos os desafios durante o ano e conseguir chegar até o fim.

Nancy P. Brizola Cavalcante.

Dedico este trabalho a Deus que me deu fé, força e persistência. Aos meus pais, meu namorado e as minhas amigas, Vânia e Nancy, que me ajudaram a passar por todos os desafios enfrentados durante a faculdade.

Luana Gomes da Silva

Dedico este trabalho primeiramente a Deus que me conduziu até aqui, fortalecendo-me de fé e esperança.

Ao meu querido pai (in memoriam) que não pôde estar ao meu lado neste momento tão importante, mas que sempre me incentivou, com seu amor carinho e palavras.

Ao meu amado esposo e filhos que sempre me apoiaram. Dedico também às minhas amigas Nancy e Luana que, ao longo do percurso, sempre demonstraram cumplicidade, ajudando e apoiando-me.

Vânia Graciela França Silva

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente ao Pai Celestial por ter me mantido na trilha certa durante a realização deste trabalho, dando-me saúde e forças para chegar até o final.

Ao meu marido e filhas pelo apoio incondicional, com palavras de incentivos, tendo compreensão da minha ausência durante a dedicação que prestei ao estudo.

Às minhas amigas Vânia Graciela França e Luana Gomes da Silva, cuja atenção, paciência e companheirismo foram essenciais para que este trabalho fosse concluído satisfatoriamente.

E por fim, grata pela confiança depositada pela minha orientadora Alessandra Junqueira Vieira Figueiredo, que dedicou inúmeras horas para sanar questões e nos colocar na direção correta.

Nancy P. Brizola Cavalcante.

Agradeço primeiramente a Deus por ter me ajudado em todos os momentos que eu tive dificuldades.

Aos meus pais e meu namorado que tiveram ao meu lado oferecendo apoio.

Às minhas amigas, Vânia Graciela França e Nancy P. Brizola Cavalcante, tendo paciência e o apoio demonstrado durante o trabalho.

À Professora Alessandra por ter sido nossa orientadora e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade.

Luana Gomes da Silva

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, por me permitir chegar até aqui, tendo me ajudado a vencer os obstáculos que se apresentaram ao longo desta jornada.

Ao meu querido esposo, que sempre me deu ânimo e palavras de fé, apoiando-me incondicionalmente em todos os aspectos e suportando os momentos de estresse durante o processo.

Aos meus amados filhos que foram compreensivos com minha ausência colaborando, ajudando-me sempre e acreditando que eu iria alcançar meus sonhos.

Ao meu pai de coração que me conheceu na metade desta jornada, mas sempre me deu força, ânimo e palavras que fortaleceram meu interior.

Ao meu tio Zé que sempre me animou e me deu palavras de Vitória, fazendo-me rir, mesmo em momentos difíceis.

À minha amiga Josi que é como uma irmã. Mesmo de longe, sempre me apoiou com seu carinho e amor imensos.

Agradeço às minhas amigas Nancy e Luana pela paciência comigo; pelo carinho e amizade que construímos nesta caminhada, que foi de suma importância para conclusão deste trabalho.

Sou muito grata a nossa orientadora Professora Alessandra que sempre, com muita paciência e carinho, conduziu-nos, transmitindo tranquilidade para seguirmos adiante, depositando em nós a sua confiança para que tudo se realizasse.

Vânia Graciela França Silva

"Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade."

Lev Vygotsky

RESUMO

O presente trabalho apresenta como objetivo analisar as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social da criança na Educação Infantil. Para tanto, busca investigar o que é o lúdico e outros termos envolvidos a este, ou seja, jogos, brincadeiras e brinquedo, e quais as suas contribuições para o processo de ensino e de aprendizagem. Busca também entender qual o papel do educador no processo de ensino e aprendizagem ao propor atividades lúdicas. Para realização deste trabalho, foi utilizada uma pesquisa bibliográfica, com análise de textos de diversos autores que comentam e estudam sobre o assunto, entre eles encontram-se Piaget (1978), Alves apud Feitosa e Soares (2015), Vygotsky (1991) entre outros. Por meio dos estudos, foi possível compreender a importância do lúdico como elemento chave para a formação integral da criança, conhecer as definições de brinquedo, jogos e brincadeiras e quais as suas contribuições como instrumentos que possibilitam o ensino pautado pela ludicidade. Foi possível compreender também a importância do Professor como propositor do ensino por meio do lúdico e como mediador no processo de ensino e aprendizagem promovidos por meio da ludicidade. Por fim, por meio deste trabalho entendemos que, para se potencializar a promoção da aprendizagem, é imprescindível que a escola propicie a interação de troca de ideias sobre o mundo, sobre a cultura e sobre si mesmos de modo atrativo para o estudante. Nesse sentido, o lúdico constitui um excelente caminho para atender a essas necessidades. Por outro lado, constitui-se verdadeiro desafio para o Professor buscar uma formação continuada, que o possibilite elaborar práticas didáticas de modo a utilizar o lúdico em variadas situações de aprendizagem e ser um bom mediador para que, por meio da ludicidade, o estudante avance em suas aprendizagens.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

This paper aims to analyze the contributions of playfulness to the cognitive, affective, motor and social development of children in early childhood education. To this end, it seeks to investigate what is playfulness and other terms involved with it, i.e., games, jokes, and toys, and what are their contributions to the teaching and learning process. It also seeks to understand the educator's role in the teaching and learning process when proposing playful activities. To carry out this work, a bibliographic research was used, with analysis of texts by several authors who comment and study on the subject, among them are Piaget (1978), Alves apud Feitosa and Soares (2015), Vygotsky (1991) and others. Through the studies, it was possible to understand the importance of play as a key element for the integral formation of the child, to know the definitions of toys, games, and playfulness and what are their contributions as instruments that enable teaching guided by playfulness. It was also possible to understand the importance of the teacher as a proposer of teaching through playfulness and as a mediator in the teaching and learning process promoted through playfulness. Finally, through this work we understand that, in order to enhance the promotion of learning, it is essential that the school provides the interaction and exchange of ideas about the world, culture, and themselves in a way that is attractive to the student. In this sense, play is an excellent way to meet these needs. On the other hand, it is a real challenge for teachers to seek continuing education, which enables them to develop teaching practices in order to use play in various learning situations and be a good mediator so that, through playfulness, the student advances in his learning.

Keywords: Early Childhood Education. Ludicity. Pedagogical Practices.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	122
2 MÉTODO	30
3 REVISÃO DA LITERATURA	133
3.1 Um breve histórico da educação infantil	14
3.2 O conceito de lúdico.....	16
3.3 O lúdico no processo de ensino - aprendizagem	188
3.4 Jogo	Erro! Indicador não definido.9
3.5 Brincadeira.....	21
3.6 Brinquedo.....	222
3.7 A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil	23
3.8 O DESENVOLVIMENTO AFETIVO, COGNITIVO E SOCIAL DA CRIANÇA... 24	
3.8.1 O docente como mediador do processo ensino-aprendizagem.....	28
3.8.2 Desafios dos professores com o lúdico	30
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	291
REFERÊNCIAS	312

1 Introdução

O presente trabalho busca investigar a importância da ludicidade como prática pedagógica na educação infantil, utilizando os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como possibilidades de se contribuir para o desenvolvimento integral das crianças. A fim de promover o aprendizado, muitos professores lançam mão de atividades lúdicas, que constituem práticas cada vez mais utilizadas atualmente.

A infância é o período em que a criança desenvolve seus aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por meio das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem suas emoções, caracterizando prazer, alegria, esforço e espontaneidade, curiosidade e interpretação.

Esta pesquisa se justifica, uma vez que nosso objeto de estudo, a ludicidade, já é utilizada por inúmeros professores como ferramenta para proporcionar a aprendizagem e, por este motivo, merece que seja colocada uma lupa sobre ele, para que possamos enxergar seus benefícios. Para isso, apresentamos aqui as seguintes perguntas de pesquisa: “Como a ludicidade pode contribuir com o desenvolvimento integral da criança na educação infantil? Qual o papel do professor, quanto ao trabalho com a ludicidade?”.

Apresentamos como objetivo investigar as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social da criança na Educação Infantil. Para tanto, buscamos entender o que é o lúdico e outros termos envolvidos a este, ou seja, jogos, brincadeiras e brinquedo, e quais as suas contribuições para o processo de ensino e de aprendizagem. Procuramos também entender qual o papel do educador no processo de ensino e aprendizagem ao propor atividades lúdicas.

Partimos da hipótese de que o lúdico é uma ferramenta que ajuda nos processos de ensino e de aprendizagem em vários aspectos curriculares na sala de aula. Entendemos também que o brincar possibilita às crianças compreenderem as regras, relacionarem-se com o próximo. Além disso, propicia estímulo para o desenvolvimento de aspectos cognitivos e oportuniza ao estudante conhecer seu espaço físico.

Partimos da ideia de que a brincadeira, o jogo, o brinquedo, a música, o teatro e a contação de história são certamente importantes para o processo da aprendizagem e são elementos valiosos para infância. Sendo assim, entendemos que os estudantes que demonstram dificuldades para realizar as atividades poderão utilizar esses instrumentos.

A fim de responder às perguntas de pesquisa, apresentamos inicialmente um breve histórico da educação infantil e o conceito de lúdico. Refletimos sobre o lúdico no processo de ensino – aprendizagem. Em seguida, abordamos jogo, brincadeira e brinquedo e sua importância para a educação infantil. Tratamos de como se dá o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança. Por fim, realizamos uma reflexão sobre o docente como mediador do processo ensino-aprendizagem e seus desafios ao utilizar o lúdico.

2 MÉTODO

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, em livros e periódicos da biblioteca do Centro Universitário FUNVIC e em *sites* especializados, principalmente no Google acadêmico, Scielo e revistas eletrônicas. Para a pesquisa sobre a importância da ludicidade como prática pedagógica, buscou-se informações em periódicos.

As palavras-chave que norteou a busca foram principalmente: Educação infantil, ludicidade e práticas pedagógicas.

3 REVISÃO DA LITERATURA

Nesta seção, apresenta-se um estudo utilizando diversos autores que tratam da ludicidade. Por meio dos estudos, podemos dizer que a Ludicidade é um tema que vem tomando grande proporção no cenário brasileiro, sendo uma ferramenta imprescindível na área pedagógica, uma vez que facilita a construção do conhecimento e o desenvolvimento das habilidades da criança.

A ludicidade abre portas para a constituição do pensamento infantil, dando início à imaginação, aos símbolos e a criação. Toda criança, seja na escola ou em casa que participe de atividades lúdicas, adquire formas suaves de conhecimento, tornando o aprendizado mais prazeroso.

Segundo Kishimoto (1998), a conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição.

Ao decorrer da nossa pesquisa abordaremos os benefícios da ludicidade para o aprendizado, ressaltando as dificuldades encontradas por professores na aplicação em sala de

aula e mostrando as possibilidades que podem ser abordadas por autores, na beneficência dessa prática no âmbito escolar.

Segundo Santos (2019), o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação expressão e construção do conhecimento.

3.1 Um breve histórico da educação infantil

A educação infantil no Brasil surgiu no início do século XX, com o intuito de auxiliar as mães viúvas e solteiras, ou aquelas que não possuíam recursos financeiros para criarem seus filhos. Entre 1930 e 1940, com a chegada da revolução industrial no Brasil e a inserção da mulher no mercado de trabalho, surgiu a necessidade de as crianças ficarem em um local seguro, para que essas mães pudessem trabalhar. Uma concepção assistencialista, na qual o propósito era os cuidados pessoais e com a higiene, não visando diretamente a aprendizagem, mas sim, a disciplina e a obediência, o que as tornava submissas na sociedade.

Segundo Craidy e Kaercher (2001, p. 14), muitas teorias dos séculos XVI e XVII, época em que surgiram as instituições infantis, defendiam a ideia de que propiciar educação era, em alguns casos, uma forma de proteger a criança das influências negativas do seu meio, preservando-lhes, assim, a inocência. As autoras afirmam também que, em outros casos, era preciso afastar a criança da ameaça da exploração. Havia ainda situações em que a educação dada às crianças tinha por objetivo “eliminar as suas inclinações para a preguiça, a vagabundagem, que eram consideradas características das crianças pobres”.

Segundo Campos (2014, p.1),

Os motivos que justificam a crescente importância que vem sendo conferida à Educação Infantil são de diversas naturezas. Em primeiro lugar, decorrem das profundas mudanças ocorridas no papel da mulher na sociedade moderna, e as consequentes transformações nos arranjos familiares que envolvem a proteção, o cuidado e a educação dos filhos. Em segundo, são reflexo das condições de vida nas cidades, onde agora vive a maioria das populações das nações industrializadas, que provocaram grandes mudanças na forma como as crianças vivem sua infância. Em terceiro, estão fundamentados na evolução das pesquisas científicas sobre o desenvolvimento infantil, as quais apontam a enorme importância dos primeiros anos de vida para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social dos seres humanos, assim como nos estudos que constata que a frequência a boas pré-escolas melhora significativamente o aproveitamento das crianças na escola primária, especialmente no caso de estudantes de baixa renda.

A educação infantil passou por várias mudanças, já que a modalidade de ensino não pertencia ao sistema educacional, assim como os demais. Com a constituição de 1988, houve grandes mudanças, onde a educação básica torna-se gratuita e obrigatória dos quatro aos dezessete anos de idade garantindo e objetivando o desenvolvimento integral sendo ele físico, psicológico, intelectual e social da criança.

A Educação Infantil no Brasil, correspondente a creches e pré-escolas, passou a integrar a educação básica brasileira a partir de 1996, quando a LDB entrou em vigor. Após dez anos, em fevereiro de 2006, a Lei nº 11.274 fez algumas alterações na LDB, no que diz respeito à educação básica e aos seus níveis de ensino. No período em que a educação infantil tinha caráter assistencialista, não era exigido que o educador tivesse formação, contudo, atualmente é obrigatório que os profissionais que atuam na educação infantil tenham formação na área.

Portanto, de acordo com Brasil (2006), espera-se do professor que atua nesse segmento tenha responsabilidade social e educativa e que sua formação seja realizada em nível superior, ou em nível médio, na modalidade Normal.

A formação de profissionais de educação infantil tem uma grande importância, pois valoriza ainda mais os educadores e favorece os educandos no tocante ao documento das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI).

Consideramos importante destacar aqui que as DCNEI definem Educação Infantil da seguinte forma:

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. É dever do Estado garantir a oferta de Educação Infantil pública, gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção. E define a criança como: Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

A definição acima nos leva a pensar sobre a relevância de que as práticas pedagógicas da escola contemplem essas características próprias da criança, não ficando restritas à transmissão de conteúdo.

O Referencial Curricular Nacional (1998, apud. Souza e Nascimento 2014), propõe “a indissociabilidade das ações de cuidar e educar crianças de 0 a 6 anos idade, sem hierarquizar os profissionais ou a instituição que atuam com as crianças pequenas”.

Diante do exposto, entendemos que ao longo da História o papel da educação infantil foi se modificando, assumindo inicialmente a função assistencialista e, aos poucos, foi ganhando seu espaço e reconhecimento, quando em 1996 passou a integrar a educação básica brasileira. Hoje é a etapa inicial da Educação Básica e, por isso, é muito importante para a formação e desenvolvimento da criança. Torna-se notório que, no princípio da educação infantil, o aprendizado das crianças não era considerado o mais relevante, pois o que importava era cuidar da sua higiene e ensiná-la a ser submissa à sociedade. Com o passar dos anos, a educação infantil passou a dar relevância ao desenvolvimento integral das crianças.

3.2 O conceito de lúdico

O conceito de lúdico origina-se do Latim "Ludus", que significa jogo ou brincadeira e refere-se ao ato de brincar, ao movimento espontâneo. Desse termo, temos a derivação de ludicidade, que é uma ferramenta necessária para o processo de ensino-aprendizagem seja qual for o nível de formação, mas encontra-se com mais frequência nos Anos Iniciais.

Para LUCKESI, (2000, p. 21)

[...] o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. [...] Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo.

As vivências humanas têm seus princípios na infância e na investigação e dos conhecimentos prévios do mundo dos adultos. Neste caso, a criança em seu mundo, brinca refletindo situações adultas e isso é um conceito do que é ludicidade, pois por meio de representações de mundo, elas irão se materializar na vida adulta.

Segundo Almeida (2006, p. 14), "o conceito de lúdico extrapola o simples brincar, sendo concebido como necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente."

No século XVII, foi perceptível a importância dos jogos para a educação. E por volta de 1758, com a expulsão dos Jesuítas, os jogos retornaram ao ensino e já no século XX que novas propostas surgiram para estruturar o ensino por meio dos jogos e brincadeiras.

Com a revolução de 1930, veio um Marco para o Brasil, onde se criou o ministério da educação e, no final do século XX, surgiu o movimento em prol da Educação Matemática, utilizando-se do lúdico como instrumento pedagógico no ensino. Posteriormente, os jogos e

brincadeiras foram utilizados como meio de aprendizagem em todas as áreas de forma divertida ampla e significativa.

Valdemarin (2004).

Explicita-se nesse fragmento a inflexão na profissão docente que vínhamos afirmando ter ocorrido ao longo do século XX: na medida em que o conhecimento tem como ponto de partida a experiência já existente ou a ser realizada pelo próprio aluno, o docente participa das atividades em condições de igualdade com ele e não mais como aquele que detém o conhecimento e o método de gerar a aprendizagem dirigindo o processo.

O lúdico se relaciona ao jogo e ao divertimento, ou seja, é por meio do lúdico que a criança consegue especular suas habilidades de compreensão, contextualizações e interpretação de mundo. Além disso, o lúdico contribui para o aprendizado. Segundo Kishimoto (1996 p. 24), “por meio de uma aula lúdica, o estudante é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico.”

O conceito de lúdico é bem valioso para o processo da aprendizagem, pois proporciona para a criança o desenvolvimento da criatividade, da saúde física, mental e socioemocional. Nesse sentido, para criança, os jogos e brincadeiras são fundamentais, porque a inteligência da criança começa a florescer em conjunto com o caráter, personalidade, emoções e senso crítico em que é inserida.

É complexo dar uma definição certa sobre o lúdico, pois há contradições entre os estudiosos do assunto. O jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de ação. Porém esta concepção durante muito tempo apresentou o jogo como algo sem muita importância para as atividades infantis. Para WALLON (1979) “a compreensão infantil é uma simulação que vai da outra pessoa a si mesmo e de si mesmo ao outro. A imitação quando funciona como um meio para que haja essa fusão, representa uma ambivalência na qual explica algumas oposições, no qual o jogo encontra alimento”. “O jogo é sempre uma atividade com objetivos, isto é, seu propósito decide o jogo e justificativa a atividade, sendo o objetivo o fim último, que determina duas variáveis relevantes nos jogos da criança”. (NEGRINE, 1995 p. 10).

Apesar dos diferentes conceitos, entende-se que o lúdico é uma ferramenta facilitadora e colaboradora da aprendizagem, ou seja, uma base para o conhecimento em que os docentes devem se apropriar para colaboração de suas práticas pedagógicas. É relevante também que o docente atente para o conhecimento prévio da criança, a fim de que ela não se sinta perdida com as atividades a serem realizadas.

Diante desse contexto, podemos dizer que o lúdico se trata de jogos, dinâmicas e brincadeiras, componentes que proporcionam possibilidades, disciplina e raciocínio lógico da criança, cabendo ao professor nortear no momento certo os educandos para serem seres pensante com senso crítico desenvolvido, capazes de conquistar seu lugar no mundo.

3.3 O lúdico no processo de ensino – aprendizagem

O lúdico no processo de ensino-aprendizagem é muito importante, visto que o brincar pode potencializar o desenvolvimento do estudante, uma vez que se tornou um instrumento estimulador, fazendo a criança se relacionar melhor com o próximo e ter mais curiosidade em descobrir algo novo, permitindo-lhe ser independente e participativa nas atividades coletivas. Assim, as atividades se tornam, além de educativas, prazerosas e satisfatórias.

Segundo Zanoluchi (2005, p. 89), “quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

Os estudantes vivenciam experiências no seu cotidiano e as trazem consigo para a escola. A partir do pressuposto de que as crianças já trazem para a escola a vivência do seu âmbito social, o (a) professor (a) como facilitador (a) do processo de ensino-aprendizagem, precisa considerá-las. Dessa forma, um dos aspectos constitutivos do lúdico como ferramenta para o ensino é auxiliar o docente em vários componentes curriculares na sala de aula. O brincar leva as crianças a conhecer seu espaço físico, sua capacidade mental, o seu corpo; além de vivenciar regras, normas e práticas sociais. Para isso, o professor deve ser o mediador e realizar brincadeiras e jogos de acordo com o tema da aula e favorecer às crianças exercitarem o seu cognitivo.

Os jogos e as brincadeiras possibilitam que os estudantes desenvolvam funções como literalidade e não literalidade, a flexibilidade, além de auxiliar na aprendizagem do linguístico e do raciocínio lógico.

Segundo Vygotsky (1984, p. 27),

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

O teatro interligando com o jogo é importante para formação crítica das crianças, segundo Reverbel (1997), o ensino do teatro é fundamental, pois por meio dos jogos de

imitação e criação, a criança é estimulada a ter autoconhecimento e senso crítico, ao outro e ao mundo que a rodeia. E ao longo do caminho das descobertas vai se desenvolvendo concomitantemente a aprendizagem da arte e das demais disciplinas.

A música é um instrumento fundamental para a educação infantil, pois auxilia no desenvolvimento integral das crianças e oferece um espaço prazeroso para a aprendizagem. De acordo com Cipolo (2017, p.136)

A música como auxílio para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e convívio social é incontestável. Quando bem trabalhada é capaz de facilitar o processo de ensino aprendizagem, pois ela chama à atenção das crianças, promovendo um ambiente agradável e satisfatório a aprendizagem do educando. Por isso, ela se transforma num excelente e dinâmico recurso didático.

A contação de história estimula os estudantes a terem experiências com os gêneros textuais orais e escritos e é uma ferramenta que o docente pode trabalhar com as crianças tendo a junção com os outros instrumentos relacionados à educação infantil. Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (BRASIL, 2010, p. 25),

1) Possibilitem as crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos e 2) Promovam o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura.

Dentre os benefícios do lúdico no processo de aprendizagem encontram-se trabalhar o emocional, o físico, o social e o intelectual. O brincar, jogar, a música, o teatro e a contação de história não são apenas um passatempo, pois é um jeito de os estudantes descobrirem a sua personalidade e o desenvolvimento integral. Assim, o pedagógico com lúdico oferecem um desenvolvimento de aprendizagem mais saudável e prazerosa.

3.4 Jogo

A princípio, é relevante esclarecer que o termo “jogo” deriva do latim que significa “divertimento” ou “recreação”, classificando-se também como ferramenta motivadora e maleável para auxiliar no planejamento de atividades pedagógicas. Segundo Carneiro (2015), “os jogos servem como instrumento pedagógico e, desde a Antiguidade, possuem uma função que vai além do entretenimento, servindo como ferramenta de aprendizagem.”

A utilização de jogos como instrumento pedagógico proporciona para as crianças inúmeras aquisições do conhecimento. Sendo assim, a criança que demonstrar qualquer

dificuldade para executar suas atividades o educador como mediador poderá usufruir do jogo para facilitar a percepção do estudante nas temáticas.

Sendo assim, para sanar as dificuldades da criança para executar suas atividades, o educador como mediador poderá usufruir do jogo para facilitar a percepção do estudante nas temáticas.

Para Nalin (2005 p.26),

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer.

O jogo ainda possui difícil caracterização, devido a suas diversas contextualizações. Para exemplificar, alguns educadores consideram o jogo como passatempo, no qual a sua utilização molda-se para conceder à criança diversão ou distração. Já para outros educadores o jogo é considerado como uma ferramenta auxiliar, que tem como função colaborar para o processo de desenvolvimento da criança, visto que oferece um espaço gerador, atrativo e rico.

De acordo com (KISHIMOTO, 1996 p. 26).

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.

Neste sentido, o jogo pode ser usado como material pedagógico, a fim de potencializar a cognição da criança, uma vez que a relevância do instrumento está relacionada ao progresso de aprendizagem do estudante, a uma concepção coletiva, inovadora, sentimental e educativa. Deste modo, é essencial que educadores busquem um melhor entendimento sobre o conteúdo, a fim de uma melhor direção para suas práticas didáticas.

Segundo Ribeiro e Souza (2011, p. 36),

O professor deve possuir características básicas de observação, ter Olhos e ouvidos bem atentos e sensibilidade para perceber as necessidades de seus estudantes. E estar sempre buscando novas descobertas. Dessa forma, deve observar as necessidades, assim como as capacidades sociais.

Neste contexto, fica evidente que o pedagogo precisa explorar novas formas de instruir seus estudantes, bem como precisa reconhecer os jogos e brincadeiras como meios que podem propiciar um processo de aprendizagem mais significativo.

3.5 Brincadeira

A brincadeira é muito importante para o avanço do conhecimento da criança, pois é no brincar que ela desenvolve habilidades cognitivas e emocionais, além de concentração e capacidade de representação. Acrescentam-se ainda melhorias no progresso motor. Além disso, a brincadeira proporciona para a criança inúmeras maneiras de comunicação, contribuindo para o seu progresso pleno, já que a criança manifesta suas emoções e concebe recentes vivências de maneira integral e social com o outro.

Segundo Vygotsky (1987, p. 35),

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Na Educação Infantil, a brincadeira é a ferramenta mais relevante para o processo de aprendizagem da criança, pois revela a ludicidade como meio de conhecimento e aquisição sobre o desempenho do progresso coletivo. O lúdico transfere como orientação uma educação muito importante para ação pedagógica. Ao utilizar a brincadeira como forma construtiva, o pedagogo está apoiando um ensino mais prazeroso e divertido fortalecendo a edificação da criança.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas. Deste modo, evidenciamos que, quando a criança está brincando ela demonstra parecer mais madura, pois consegue manifestar diversas situações do mundo adulto.

Torna-se essencial que educadores planejem suas práticas pedagógicas de forma que as atividades lúdicas fortaleçam a aprendizagem do estudante de forma plena, obedecendo os limites e a capacidade de cada criança.

3.6 Brinquedo

Os brinquedos existem desde muitos séculos atrás. Do século XII até o XVIII, muitas mudanças históricas aconteceram, mudanças que permitiram a introdução da criança na sociedade, pois antes disso, ela era vista apenas como homens em miniatura, que a partir dos seus sete anos de idade já colaboravam com a mão-de-obra para garantir o sustento da família.

De acordo com PEDROSO et al (2012, p. 8-9):

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto. Brincar é um momento de auto expressão e auto realização. (...) O brinquedo 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 partir de novas concepções, conquistas políticas e econômicas da época moderna, transformações aconteceram e as crianças que antes não eram notadas em seu habitat familiar passaram a ser vistas como indivíduos sociais, garantindo seus direitos à saúde e à educação dentro de sua comunidade. As famílias colaboraram, mantendo essas conquistas. Ao fazer um resgate sobre a história do brinquedo, podemos notar que ele está presente na sociedade há muito séculos. Por exemplo: Na comunidade ocidental, cerca do século XI, havia a fabricação de amuletos com características dos familiares que faleceram como forma de representá-los. Estes objetos eram transformados pelas crianças em brinquedos. Na Idade Média, a fabricação de objetos em miniaturas feitos por artesões era mais comum. Mas é por volta da segunda metade do século XIX que os brinquedos começam a ser estruturados por meio de madeiras, metais, vidros, entre outras matérias prima. “Com o início do Renascimento, as brincadeiras e brinquedos que serviam tanto a adultos como a crianças, foram se ajustando às especialidades das crianças” (SANTOS, 2017, p. 46).

No século XVIII, a sociedade começou a dar a importância às emoções da infância. “Tomados como comportamentos naturais da criança, os jogos e as brincadeiras aos poucos entram nas escolas de educação infantil (como é o caso do “Jardim da Infância” de Froebel, já no século XIX).” (ALVES, 2009, p. 46). A partir desse momento os brinquedos começam a fazer parte da vida da criança como objeto intermediário da integração, ou seja, no momento em que a criança ingressar na pré-escola o brinquedo será o objeto responsável por confortá-la e segurá-la até que a ela se sinta confiante e confortável no ambiente escolar.

Moreira (1994, p. 53) afirma que:

O brinquedo é o objeto real ou imaginário que antecipa os dados da realidade. Normalmente visto pelos adultos como sinônimo de divertimento, de entretenimento ou atividade de descarga de energias, o brinquedo oferece à criança algo, além disso, pois representa uma fonte de conhecimento, de satisfação e uma fonte de acesso ao imaginário

Neste contexto, o brinquedo utilizado de modo lúdico obtém sua importância como mediador de práticas pedagógicas e resgates simbólico, além de proporcionar estímulos cognitivo e corporal. O brinquedo, então, precisa estar presente na vida da criança em todas as idades, em específico nos anos iniciais. Escolas carecem estar preparadas com materiais adequados disponíveis. É importante incluir brinquedotecas ou preparar um espaço para o brinquedo e a brincadeira dentro das salas de aula para que bons resultados do desenvolvimento integral da criança sejam alcançados.

3.7 A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil

Jogos e brincadeiras já faziam parte de nossas vidas há muito tempo, quando nossos antepassados desfrutavam como forma de passatempo, diversão ou para interação com colegas, familiares e pessoas da mesma comunidade. O que ninguém compreendia era que os jogos e as brincadeiras contribuía para o crescimento cognitivo da criança, deste que eram bebês, que tanto os jogos quanto as brincadeiras têm a função de oportunizar para o indivíduo um instante para estimular a emoção, a cognição, a prática e a fantasia.

Scherer (2013) já dizia que é por meio dos jogos que a criança inicia o seu conhecimento próprio, enquanto ainda pequenas, inicialmente realizando-os pelo prazer, após pela descoberta de seu dialeto imaginário, caminhando desta forma, para sua criatividade e interação social.

O brincar também tem a sua contribuição para o conhecimento integral da criança, pois é por meio dos brinquedos que a criança desperta a vontade de segurar, apertar, mover, jogar e chacoalhar. É nesse tempo de manuseio que ela inicia suas descobertas pelo instrumento. Portanto, o brinquedo se torna uma peça essencial, pois revela o processo de aprendizagem da criança no meio em que ela está inserida. Quando ela produz um brinquedo por meio da fantasia, constata-se que estão acontecendo mudanças dela com o objeto. Neste caso, nota-se que o brincar não se resume a diversão, mas sim num diálogo com o mundo.

Segundo Varoneli, (2007, p.5)

A brincadeira favorece ainda o desenvolvimento da autoestima, da criatividade e da psique infantil, ocasionando mudanças qualitativas em suas estruturas mentais. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem também algumas noções de grande importância para a vida em sociedade, como a noção das regras e também dos papéis sociais.

Neste contexto, entendemos que o jogo e o brincar constituem elementos valiosos para a infância, pois proporcionam para a criança progresso em sua autoestima, gerando um indivíduo autônomo.

3.8 O desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança

O desenvolvimento afetivo na educação infantil é essencial para o processo de aprendizagem das crianças. Engloba a emoção e o sentimento pelos professores, a família e entre os estudantes. A afetividade contribui com um espaço harmonioso, agradável, seguro, propiciando uma boa convivência. Dessa forma, os estudantes se sentem acolhidos em todos os sentidos, pois o afeto desempenha importante papel na ação pedagógica despertando nos estudantes a curiosidade e o prazer de aprender. De acordo com Antonino (2012, p. 56),

[...] a afetividade é utilizada com uma significação mais ampla, referindo-se às vivências dos indivíduos e às formas de expressão mais complexas e essencialmente humanas. Engloba sentimentos (origem psicológica) e emoções (origem biológica). A afetividade desempenha um papel fundamental na constituição e funcionamento da inteligência, determinando os interesses e necessidades individuais.

No ambiente escolar, é necessário que o docente realize atividades que estimulem a autonomia dos estudantes para que possam expressar os seus sentimentos. A afetividade está presente na vida cotidiana dos estudantes e os professores necessitam ensinar a eles que todas as pessoas são iguais e precisam ser respeitadas quanto às suas características individuais para que possam ter um bom desenvolvimento como ser humano.

Segundo Krueger, (2003, p.5):

As interações emocionais devem se pautar pela qualidade, a fim de ampliar o horizonte da criança e levá-la a transcender sua subjetividade e inserir-se no social. Na concepção walloniana, tanto a emoção quanto a inteligência são importantes no processo de desenvolvimento da criança, de forma que o professor deve aprender a lidar com o estado emotivo da criança para melhor poder estimular seu crescimento individual.

O desenvolvimento cognitivo está relacionado ao processo de aprendizagem e a elaboração do conhecimento da criança, portanto é essencial que seja considerado na prática pedagógica do professor.

Conforme Sargiani e Maluf (2018), o desenvolvimento cognitivo está interligado ao desenvolvimento linguístico. Quanto melhor for a formação linguística dos estudantes, mais facilidade terão para comunicar seus pensamentos, sentimentos, ideias e a compreensão dos processos com os outros.

A ação mental dos estudantes é um ciclo do desenvolvimento cognitivo que compreende o conhecimento deles. E esse ciclo envolve os processos: acomodação, assimilação e o equilíbrio.

O papel do brincar é necessário para o avanço das crianças no processo de aprendizagem. Nesse caso, o desenvolvimento cognitivo é ligado à imaginação. Segundo Nicolau (2018), o brincar incentiva situações imaginárias onde acontece o desenvolvimento cognitivo, pois se articulam as aprendizagens, a sociabilidade e a produção imaginária.

Para o avanço do processo de aprendizagem é necessário que o docente realize a integração do emocional com o cognitivo. Segundo São Paulo (2019), é desejável que o desenvolvimento cognitivo e o socioemocional sejam contemplados na prática pedagógica. Nesse sentido, o desenvolvimento dos procedimentos de investigação, por meio de metodologias ativas que promovam situações de interação, autoria e protagonismo dos estudantes, representam oportunidades para o desenvolvimento das habilidades na aprendizagem.

O papel social é interligado com o desenvolvimento cognitivo. As crianças interagem com o próximo, por meio da troca de experiências, assim se constrói a aprendizagem. De acordo com Driscoll, (*apud* Moreira 2011, p.110), o desenvolvimento cognitivo é a conversão de relações sociais em funções mentais. Não é por meio do desenvolvimento cognitivo que o estudante se torna capaz de interagir, é na socialização que se dá o desenvolvimento dos processos mentais superiores.

Segundo Vigotsky, (*apud* LAKOMY, 2014, p. 30)

Este conhecimento é internalizado e transformado pela criança por meio da interação com as pessoas que a rodeiam. As diferenças entre crianças se devem às diversidades qualitativas de interação social, que ativam processos distintos do desenvolvimento cognitivo com as pessoas do seu meio.

A cultura da criança é ampliada por meio da socialização com o adulto, com o qual pode aprender a interagir, comunicar e pensar. Essa ação é chamada de reprodução interpretativa. De acordo com Corsaro (apud SANTOS, 2014, p. 124)

O termo interpretativo captura os aspectos inovadores da participação das crianças na sociedade, indicando o fato de que as crianças criam e participam de suas culturas de pares singulares por meio da apropriação de informações do mundo adulto de forma a atender aos seus interesses próprios enquanto crianças. O termo reprodução significa que as crianças não apenas internalizam a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e a mudança social.

O social é ligado com a linguagem egocêntrica pelo compartilhamento de ideias entre os estudantes e o professor. Segundo Sasso e Morais (2013), é importante lembrar que a fala egocêntrica está ligada à fala social das crianças por meio de muitas formas de transição.

Na educação infantil, o principal papel da ludicidade é fazer a junção dos aspectos social, emocional e o cognitivo. Por meio do lúdico, os estudantes conseguem adquirir o conhecimento. Conforme Papalia; Olds (2000),

A principal atividade da criança nessa fase é o brincar. As brincadeiras estão relacionadas ao desenvolvimento social, emocional cognitivo, variando de cultura para cultura e sendo influenciadas pelos ambientes criados pelos adultos. Através do brincar a criança explora o mundo, imita, se coloca no lugar dos adultos e aprende qual é o propósito dos fatos.

Conforme Brasil (2013), as especificidades e os interesses dos estudantes devem ser considerados no planejamento do currículo, considerando a criança em cada momento como uma pessoa inteira na qual os aspectos motores, afetivos, cognitivos e linguísticos integram-se para a formação de uma consciência cidadã capaz de se fazer presente em níveis cognitivo, social, cultural e político.

A afetividade é essencial entre os estudantes e professores para que se tenha um espaço harmonioso. O aspecto cognitivo está interligado ao linguístico e à imaginação, que obtém o processo de assimilação, acomodação e equilíbrio. As interações sociais possibilitam a troca de experiências que interligadas à fala egocêntrica e à reprodução interpretativa. A interligação entre esses aspectos é essencial para a aprendizagem e a formação integral da criança.

3.8.1 O docente como mediador do processo ensino-aprendizagem

Atualmente, a tendência é que os estudantes sejam os protagonistas nas salas de aulas. Para isso, os docentes devem realizar práticas didáticas diferenciadas, por meio das quais as crianças têm o desejo de adquirir conhecimentos. Nesse sentido, o caminho para o aprendizado na educação infantil é a ludicidade. Desta forma, a mediação do educador é essencial para que propicie às crianças a aprendizagem de modo agradável.

Segundo Rocha (2017, p.18)

O professor é o mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens. Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento.

Nesse contexto, cabe ao pedagogo planejar a sua aula de acordo da realidade sociocultural, utilizando métodos adequados, “[...] sempre que se buscam determinados fins, relacionam-se alguns meios necessários para atingi-los. Isso, de certa forma, é planejamento” (DALMÁS, 1994, p. 23).

Durante os jogos e as brincadeiras, o docente precisa inserir-se para analisar e anotar todos os elementos que cada criança apresenta enquanto brinca, atentando-se para as diferentes expressões sentimentais, sociais e afetivas. Além disso, o professor precisa possibilitar para os estudantes um espaço confortável e organizado que garanta a eles segurança e prazer. Desta forma, o docente não estimulará somente a aprendizagem dos estudantes, mas também colaborará para seu crescimento como um cidadão.

Segundo Schultz, Muller e Domingues (2006, p. 5):

Uma proposta lúdico-educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos, ele precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles.

O papel do educador é importante ao interagir com os estudantes durante as brincadeiras e jogos, realizando o planejamento adequado para que proporcione um bom desenvolvimento e aprendizado agradável.

3.8.2 Desafios dos professores com a ludicidade

Ser professor na educação infantil não é uma tarefa fácil, os anos iniciais exigem do educador muita sabedoria e flexibilidade para executar suas práticas didáticas, pois as crianças

anseiam por conhecimento, fazendo perguntas cada vez mais complexas a serem respondidas. Devido a esse, entre outros motivos, que os professores necessitam apropriar-se do lúdico como ferramenta facilitadora do conhecimento. Além de auxiliar na interpretação dos assuntos, o trabalho com a ludicidade proporciona para a criança alguns momentos de diversão e interatividade com o outro, ou seja, a criança começa adquirir o conhecimento de forma coletiva.

Neste sentido, a ludicidade carece ser conceituada como um elemento fundamental para o indivíduo. Não somente para uma visão de entretenimento, mas também numa visão concreta, melhor dizendo numa ideologia com meio social ou numa postura lúdica-social.

Kishimoto (1993) ressalta que:

Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades demais, enfim, a viver em sociedade.

Desta forma, a ludicidade é considerada uma ferramenta que colabora com o processo da aprendizagem que não pode ser menosprezada pelos educadores. Oposto disso, precisa ser utilizada em sala de aula.

Segundo Santos (2000),

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajadas a tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado.

Assim, o brincar se torna um instrumento importante para o educador lecionar suas disciplinas. No entanto, ainda existem educadores que preferem transmitir o conhecimento de forma mais tradicional relacionada à caligrafia, artes, exercícios com pinturas fora de contexto ou com o mínimo conceito de sua afinidade ou ligação com a proposta pedagógica. A fim de buscar garantir disciplina na sala de aula e dar aos pais o contentamento de cadernos carregados de conteúdo.

A escassez da capacidade de criar e a preocupação do estudante não se manter comportado também tem restringido educadores a aplicar métodos lúdicos, o que causa o descontentamento do estudante nas aulas e o atraso em seu avanço social e pessoal.

A pouca demanda de educadores que pretendem se atualizar com cursos de capacitação oferecidos ocasionalmente pelas próprias universidades também resulta nas dificuldades de entender a ludicidade como prática pedagógica.

De acordo com Coll (1995).

Os constantes fracassos nas aprendizagens escolares seriam as causas das alterações nas relações sociais das crianças com dificuldades na aprendizagem, já que provocam nelas atitudes de rejeição em relação à escola e tudo o que a mesma significa, bem como o convencimento de que sua própria incapacidade é a causa de suas dificuldades de aprendizagem.

Para que o fracasso não ocorra na aprendizagem, é necessário que o educador defina ferramentas que favoreçam interpretações das aprendizagens dos estudantes nas atividades pedagógicas, além de que o espaço escolar disponha possibilidade para a interação de troca de ideias sobre o mundo, sobre a cultura e sobre si mesmos de modo atrativo para o estudante.

Nesse sentido, a ludicidade constitui o melhor caminho para atender a essas necessidades. Por outro lado, constituem-se verdadeiros desafios para o Professor buscar uma formação continuada, que o possibilite elaborar práticas didáticas de modo a utilizar o lúdico em variadas situações de aprendizagem e ser um bom mediador para que, por meio da ludicidade, o estudante avance em suas aprendizagens.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio do presente trabalho, foi possível entender que, na educação infantil, a ludicidade é fundamental para a aprendizagem da criança, promovendo o desenvolvimento intelectual, estimulando a criatividade, facilitando o processo de comunicação e construção do pensamento. Além disso, pode-se dizer que a ludicidade constitui vivenciar momentos de alegria, não apenas por meio de jogos, brincadeiras ou brinquedos em si, mas também por meio de qualquer tipo de atividade que promova momentos de prazer, conexão e interação social.

A ludicidade possibilita mais do que comunicação, pois oportuniza a vivência de experiências que propiciam o conhecimento de si e do outro. Deste modo, abrange momentos de criatividade, imaginação, afetividade, ou seja, o mais importante na experiência da ludicidade é o momento vivido e a própria atividade. Porém, para que ela realmente aconteça de forma significativa, são de suma importância a sensibilidade e a afetividade por parte do docente.

Desse modo, como instrumento pedagógico, a ludicidade prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do

desenvolvimento. Aspectos esses que demonstram a ludicidade como uma ferramenta altamente vantajosa.

O presente estudo constatou que ensinar e ao educar de forma lúdica, a aprendizagem na educação infantil torna-se mais significativa, visto que a ludicidade é uma ferramenta facilitadora, proporcionando maior interesse das crianças.

Foi possível compreender também a importância do Professor como proponente do ensino por meio da ludicidade e como mediador no processo de ensino e aprendizagem promovidos por meio de atividades lúdicas. Nessa perspectiva, é importante que o professor realize o planejamento adequado para que proporcione um bom desenvolvimento e aprendizado agradável. Além disso, é indispensável que o docente venha interagir com os estudantes durante as brincadeiras e jogos. Por outro lado, constitui-se verdadeiro desafio para o Professor buscar uma formação continuada, que lhe possibilite elaborar práticas didáticas de modo a utilizar a ludicidade em variadas situações de aprendizagem e ser um bom mediador para que a criança se desenvolva em suas diversas dimensões.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 01 março. de 2022.
- ALMEIDA, Ilda. RODRIGUES, Lays. **O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil**. Humanidades e Inovação, Palmas, ano 2015.
- ALVES, Fernando Donizete. **O lúdico e a educação escolarizada da criança**. p. 46. 2009.
- ALVES, Paloma de Andrade; FEITOSA, Regina Célia de Souza; SOARES, Michelle Beltrão. **A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores**. 2015. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938>. Acesso em: 10 de agosto de 2022.
- ANDRADE, Dulciene Anjos de e SILVA. **Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf**. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 56, p. 101-113, abr./jun. 2015. Editora UFPR
- ANTONINO, Edileide; VIGAS, Maria Célia; PEIXOTO, Maria de Fátima (Orgs.). **Ação psicopedagógica: uma contribuição para a construção do conhecimento**. Salvador: Editora da Assembleia Legislativa da Bahia, 2012.
- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 2000.
- BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. **Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem**. Revista Educação Pública, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>.
- BORDIN, Jussania et al. **Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem: 2018**. 50 f.- Universidade Federal de Santa Maria, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de educação básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: UnB, 2010.
- BRASIL, MEC. **Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica**. Brasília: MEC/SEF, 2013. p. 93
- CAMPOS, Maria Malta. **Reescrevendo a educação**. Universidade de Londres, 2014. p.1
- CAROLINE, Thais Rodrigues Candido. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil**. Vol.05, novembro de 2021.

CARVALHO, A. M. A. (Orgs.). **Teoria e prática na pesquisa com crianças: Diálogos com Willian Corsaro**. São Paulo: Cortez, 2009, p. 31.

CARVALHO, Danley Rodrigues de, REIS, Laís Naiara Gonçalves dos. **história dos brinquedos: cultura e poder**. dezembro/2019, v. 9, n. 2, <https://www.revista.ueg.br/index.php/buildingtheway/article/view/9772/7063>

COLL, César. **Desenvolvimento psicológico e educação: Necessidades especiais e aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gáldis Elise P. da Silva. **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

DALMÁS, Ângelo. **Planejamento Participativo na Escola: elaboração, acompanhamento e avaliação**. 12 ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

DA CONCEIÇÃO, Benedita. **A importância do lúdico na educação infantil**. Brasil Escola. Disponível em: <[DUARTE Manoelle Silveira, PIOVESAN Juliane Cláudia. **Dificuldades de aprendizagem e ludicidade: brincando eu aprendo**. Revista Eletrônica de Extensão da URI, Vol. 9, N.17: p. 21-32, outubro/2013.](https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm#:~:text=O%20l%C3%BAdico%20%C3%A9%20uma%20caracter%C3%ADstica,apud%20SANTOS%2C%202001%2C%20p.>>. Acesso em: 13 de dez. de 2022.</p>
</div>
<div data-bbox=)

ESTADO DE SÃO PAULO. **Currículo paulista: Ensino Fundamental**. 2019. p.369. Disponível em: Acesso dia 02 de outubro de 2022.

FERREIRA, P.et al. **A importância dos jogos e das brincadeiras na ludicidade da criança**. 2013.

FILHO, Jaime Batista Cosmo. **A educação do imaginário subsidiando o desenvolvimento cognitivo**:2018. 21 f. - UNIVERSIDADE PAULISTA, 2018.

GONÇALVES. Carlos Augusto Pereira **o brinquedo: as perspectivas de Walter Benjamin e Vygotsky para o desenvolvimento social da criança**.2018 Disponível em:<https://sites.pucgoias.edu.br/pos-graduacao/mestrado-doutorado-educacao/wp-content/uploads/sites/61/2018/05/Carlos-Augusto-Pereira-Gon%C3%A7alves.pdf>>

HUBNER, L.; CAPELLI, J.; ELIAS, A. **Etnomatemática**. Revista Diário do Grande ABC, p. 3, 31 de out. 2003. Disponível em: <<http://www.etnomatematica.org/articulos/boletin.pdf>>.

JEAN. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978

JESUS, Ana Cristina Alves. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**, p.3, 2010.

Disponível em:

<https://www.google.com.br/books/edition/Como_aplicar_Jogos_e_Brincadeiras_na_Edu/Y0

S20NykOf0C?hl=pt-

BR&gbpv=1&dq=como+aplicar+jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&printsec=frontcover>

JUNIOR. Ademir Pinto Adorno; CIPOLO, Eva Sandra Monteiro. **Musicalização no processo de aprendizagem infantil**. Revista científica unar (issn 1982-4920), araras (sp), v.15, n.2, p.126-141, 2017.

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

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, TizucoMorchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneiro, 1993, p. 4.

KRUEGER, MagritFroehlich; **A relevância da afetividade na educação infantil**. Disponível em:file:///C:/Users/Carlos%20Eduardo/Downloads/A%20RELEV%C3%82NCIA%20DA%20AFETIVIDADE%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL.pdf. Acesso em: 10 out. 2020

LAKOMY, A.M. **Teorias Cognitivas da Aprendizagem**. Curitiba: Inter saberes, 2014

MALUF E SARGIANI, Maria Regina e Ranan de Almeida. **Linguagem, cognição e educação infantil: contribuição da psicologia cognitiva e das neurociências**: 2018

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Política nacional de educação infantil: pelo direito das crianças de zero a seis anos à educação**. Brasília: MEC, SEB, 2006.32 p

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010.

MOREIRA, Marco Antônio. **Teorias da Aprendizagem**. 2. Ed. ampl. São Paulo: EPU, 2011.

MOREIRA, Paulo Roberto. **Psicologia da educação**. São Paulo: FTD, 1994.

MOTA, Denise Eliane Andrade Araújo. **A criança e o brincar**: desafios e perspectivas na educação infantil. Belo Horizonte. 2009

Disponível em:

https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/36989.pdf

NASCIMENTO E SOUZA, Lorena Maria Ferreira e Karlla Rodrigues. **A importância do lúdico no processo de formação da criança**: 2014. 18 p. - Universidade Federal da Paraíba , João Pessoa, 2014.

NALLIN, F.G.C. **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, como um dos pré-requisitos para a conclusão da Licenciatura em Pedagogia, Campinas, SP, p. 8-35, 2005.

NICOLAU, Vânia Rodrigues. **O desenvolvimento cognitivo na educação infantil por meio do lúdico**. 2018. p. 38.

OLIVEIRA, Ana Clara. **O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil**. 2018.

Disponível em: <<https://leiturinha.com.br/blog/papel-do-brinquedo-no-desenvolvimento/>> acesso 06/10/2022

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W. **Desenvolvimento humano**. Porto Alegre. Artmed, 2000.

PEDROSO, Crislaine de Andrade. BARRETO, Jaqueline Muniz. MALAQUIAS, Joseli de Souza Santos. PINTO, Luciana de Miranda. **Papel do brinquedo no desenvolvimento infantil**. Alunos do terceiro semestre de Pedagogia das Faculdades Integradas do Vale do Ribeira – SCelisul. Trabalho orientado pela professora Ms. Flávia da Silva Ferreira Asbahr, na disciplina Psicologia da Educação III. 2012.

PINHO Rafael, **o lúdico no processo de aprendizagem**. 13 de junho de 2017

Disponível em <https://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem/21258/>

_____. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998b. 3 v.

RIBEIRO, K.L; SOUZA, S.P. **Jogos na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso ao Programa de Graduação em Pedagogia da Escola de Superior de Ensino Anísio Teixeira, Serra, p.9-45, 2011.

ROCHA, P.S.V.S. **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores**. 2017. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017

SANTOS, Joyce Alves Muricy. **A importância do lúdico: o desenvolvimento e a aprendizagem na educação infantil**: Revista mais educação, 2019.

SANTOS, Santa Marli Pires (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000

SANTOS, Geneí Gonçalves Ferreira. **A importância social do brincar na formação do sujeito**. In.: Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ed. 05. Ano 02, vol.01, pp 41-56, jul de 2017.

SANTOS, Sandro Vinícius Sales. **Sociologia da infância: aproximações entre Willian Corsário e Florestan Fernandes**: 2014.

SANTOS, SIMONE. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**.

Orientadora: Prof.^a Ms. Marilu Favarin Marin. 2010. 50 f. TCC (pós-graduação), Especialização lato-sensu em gestão educacional, Universidade Federal De Santa Maria Centro de Educação, Santa Maria, RS, Brasil.

Disponível em:

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositorio.ufsm.br/bitstre>

am/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf&ved=2ahUKEwj81qSL57b3AhWxs5UC
HWSOBhwQFnoECAgQAQ&usg=AOvVaw3kKvG9NVLbtPQHBVUCcw4R.
Acesso em: 21 de abril de 2022.

SANTOS, Sandro Vinicius Sales. **Sociologia da infância: aproximações entre Willian Corsaro e Florestan Fernandes.** Nome do Site. 2014. Disponível em:
file:///C:/Users/Carlos%20Eduardo/Downloads/editor,+ART_006_117-139%20(5).pdf.
Acesso em: 11 ago. 2022.

SEBER, Maria da Glória. PIAGET; **O diálogo com a criança e o desenvolvimento do raciocínio.** (Pensamento e ação no magistério). 1. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

SILVA, Wilma Vieira da. **desafios e possibilidades da ludicidade na educação infantil.** 2020
Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/22615/1/PDF%20-%20Wilma%20Vieira%20da%20Silva>.

SIRLEI ALVES GUZZI, **o brincar na educação infantil:** A colaboração do professor de educação Física no processo de ensino aprendizagem do estudante utilizando o lúdico
Disponível em: <https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/o-brincar-na-educacao-infantil-a-colaboracao-do-professor-de-educacao-fisica-no-processo-de-ensino-aprendizagem-do-estudante-utilizando-o-ludico.htm>

SCHULTZ, ELIS SIMONE. MULLER, CRISTIANE. DOMINGUES, CILCE AGNE. **A ludicidade e suas contribuições na escola,** 2006

SCHERER, S.A. **O lúdico e o desenvolvimento:** a importância do brinquedo e da brincadeira segundo a teoria vigotskiana. Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Medianeira, p.8-35,2013.

REVERBEL, Olga. **Um caminho do teatro na escola.** São Paulo: Scipione, 1997.

TAVARES, Rita De Cássia. CIOCA, Lima Gonçalves Luiz. **O lúdico e suas contribuições no desenvolvimento infantil.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 09, Vol. 04, pp. 05-15. setembro de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/contribuicoes-no-desenvolvimento>

VALDEMARIN, Vera Teresa. **Os sentidos e a experiência:** professores, alunos e métodos de ensino. In: Saviani, D. et alii, O legado educacional do século XX no Brasil. Campinas, Autores Associados, p. 163-203. 2004

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

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003

ZANLUCHI, FERNANDO BARROCO. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina, 2005.

Autorizo cópia total ou parcial desta obra, apenas para fins de estudo e pesquisa, sendo expressamente vedado qualquer tipo de reprodução para fins comerciais sem prévia autorização específica do autor. Autorizo também a divulgação do arquivo no formato PDF no banco de monografias da Biblioteca institucional.

Luana Gomes da Silva
Nancy Priscila Brizola Cavalcante
Vânia Graciela França Silva

Pindamonhangaba, novembro de 2022.