

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JOSÉ**  
**CURSO DE PEDAGOGIA**

Andressa Lima Felix  
Michelle Cristina Oliveira

Nacyra Lucena

**Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: aprendendo  
através do lúdico**

Rio de Janeiro  
2020

# **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: aprendendo através do lúdico**

## **Games and Play in Early Childhood Education: learning through playful**

### **Nome (s) do (s) autor (es)**

Andressa Lima Felix e Michelle Cristina Oliveira

### **Orientador**

Nacyra Lucena

### **RESUMO**

Esta pesquisa teve como objetivo analisar a importância das atividades lúdicas como os jogos e as brincadeiras na aprendizagem e no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo dos alunos da educação infantil. Por meio dos estudos e pesquisas realizadas, concluiu-se que os jogos, as brincadeiras e os brinquedos têm uma importância fundamental e significativa no desenvolvimento integral das crianças da educação infantil, que as atividades lúdicas desenvolvem a concentração, a criatividade, as interações sociais, a comunicação e aprendizado cognitivo de forma prazerosa e expressiva. Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiadas de interação específica e fundamental que garantem a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história. Conclui-se que a partir da análise das repostas dos sujeitos da pesquisa, que ficou nítida a valorização dessas atividades pelos professores. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas. O lúdico permite novas maneiras de ensinar, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infra-estrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as

atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

**Palavras-chave: Aprendizagem, Desenvolvimento, Infantil.**

## **ABSTRACT**

This research aimed to analyze the importance of recreational activities such as games and play in learning and social, affective and cognitive development of early childhood students. Through studies and research conducted, it was concluded that games, games and toys have a fundamental and significant importance in the integral development of children in early childhood education, that playful activities develop concentration, creativity, social interactions, communication and cognitive learning in a pleasant and expressive way. Given all the information contained in this study, it can be concluded that it is important to mention that games and play in the classroom can be considered as privileged social activities of specific and fundamental interaction that guarantee the interaction and construction of knowledge of reality experienced by children and the constitution of the subject-child as a subject producing history. It is concluded that from the analysis of the responses of the research subjects, it was clear that the valorization of these activities by teachers. However, it is emphasized that it is necessary to understand the direction of such activities. It is the teacher who must lead the student and the activities to be carried out. Playfulness allows for new ways of teaching, associated with factors such as: training of the professionals involved, infrastructure, quality education can be obtained, capable of meeting the essential interests of the child, since playful activities are not summation, but are part of the learning process.

**Key-words: Learning, Development, Children.**

## **INTRODUÇÃO:**

Os jogos devem ser utilizados de forma didática e não livremente é um instrumento facilitador e parceiro no aprendizado, cabendo o professor respeitar suas características e forma de pensar. Sendo assim umas das ferramentas que adquire a motivação, habilidades, adaptação de ações individuais, respeito as diferenças e avançando no desenvolvimento cognitivo. O professor e a escola podem explorar situações e sugestões criadas pelo próprio aluno para enriquecer o lúdico.

As brincadeiras renasceu no cotidiano das crianças na educação infantil trazendo mais interesse, liberdade para desenvolver o conteúdo e com isso observar se cada criança absorveu o que foi proposto. O lúdico proporciona oportunidades de aprendizado atendendo muitas das vezes as necessidades no desenvolvimento.

Para que a criança vivencie sua alfabetização de forma agradável, ela precisa brincar com os sons e movimentos expor oralmente suas idéias e seus conceitos. (Angelini 2003 p. 46)

A pergunta que norteia esse artigo é: Na educação infantil os jogos e brincadeiras ajudam no aprendizado do aluno? E a hipótese é que na educação infantil os jogos e brincadeiras são visto como parceiras ativas abrangem o desenvolvimento motor, a atenção, a memorização, a percepção, noções e outras habilidade, os alunos aprendem muitas coisas que serão internalizadas e transformadas em conceito, além de satisfazerem seus desejos e interesses.

Objetivo Geral desse artigo é Compreender como os jogos, brincadeiras e o lúdico contribuem para a aprendizagem na educação infantil.

O objetivo específico desse artigo é Identificar como jogos e brincadeiras são bons para o desenvolvimento intelectual e físico da criança; comprovar que o lúdico faz parte da construção da aprendizagem e citar as principais características dos jogos e brincadeiras na educação infantil e a sua necessidade em ser inserido na escola.

Esse artigo se justifica por interesse de trabalhar com os jogos para auxiliar o aprendizado de crianças que tem dificuldades de aprendizado ou situações problemáticas, esses recursos são úteis para uma aprendizagem diferenciada e

significativa, sendo assim desperta o aprender das crianças através de brincadeiras. Os jogos são excelentes recursos para o professor diversificar suas aulas e são instrumentos bastante eficazes para o domínio de conteúdos fundamentais.

A relevância deste artigo é trazer o conhecimento pelo tema proposto, movimentando pais, alunos, gestores e professores para um bom trabalho. Assim sendo reconhecido que os jogos e brincadeiras são um fator fundamental para o aprendizado da criança e tornando o lúdico essencial para a construção de conhecimento.

A metodologia desse estudo bibliográfico sobre: Lúdico na Educação Infantil. A pesquisa será realizada por meio de leituras, a partir de livros, sites, artigos e fontes eletrônicas que tratam sobre o tema pesquisado.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Jean Willian Fritz Piaget, psicólogo, biólogo e filósofo, é mundialmente conhecido por seu trabalho sobre a inteligência e o desenvolvimento infantil. Sendo base para inúmeros estudos em psicologia e pedagogia.

No processo ensino aprendizagem é essencial condecorar o lúdico, pois para a criança se permite sonhar. Destacando a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança. “O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir. Criar situações - problemas”.(Piaget, 1924. p. 102)

Entende-se que o professor arruma várias maneiras podendo ser uma aula mais lúdica para que o aluno possa entender o conteúdo, se descobrir e até mesmo olhar onde há dificuldades, criando estratégia para qualquer situação. Dando oportunidade de a criança aprender com si mesmo de outra maneira. Sendo assim o professor também acaba aprendendo com os próprios alunos.

Emilia Beatriz Maria Ferreiro Schavi , formou-se em Psicologia pela Universidade de Buenos Aires. Hoje é professora titular do Centro de Investigação e Estudos Avançados do Instituto Politécnico Nacional, da cidade do México, onde mora.

Não é só a forma tradicional de alfabetizar, mas sim, introduzindo outros meios para diferentes formas na construção de seus conhecimentos. “(...) Por trás da mão que pega o lápis, dos olhos que olham, dos ouvidos que escutam, há uma criança que pensa”.(Emilia Ferreiro, 1985, p.68 )

Entende-se que muitos viram o ambiente escolar com a questão do quadro, cópias e exercícios e acabaram esquecendo-se da essência das brincadeiras, e que ali existem crianças que podem aprender através do lúdico, tornando o ambiente mais prazeroso e com uma percepção visual melhor e até mesmo uma relação melhor.

Friedrich Wilhelm August Froebel, Pedagogo Alemão criador do jardim de infância. Ele defendia o verdadeiro desenvolvimento através das atividades espontâneas e o brinquedo no desenvolvimento da sua imaginação.

“O educador é o processo pelo qual o indivíduo desenvolve a condição humana, com todos os seus poderes funcionando com harmonia e completa em relação à natureza e a sociedade. Além do mais, era o mesmo processo pelo qual a humanidade, como um todo, se elevando do plano animal e continuaria a se desenvolver até a sua condição atual. Implica tanto a evolução individual quanto a universal”. (FROBEL, Educação em movimento, 1826).

Entende-se que a educação trás descobertas fundamentais para o nosso desenvolvimento, não só o nosso, mas para a sociedade também. O início de nossas vidas, a educação é a fase mais importante para a nossa evolução.

Maria Tecla Artemisia Montessori, foi uma Pedagoga, pesquisadora e médica, criadora do “Método Montessori” que revolucionou o ensino na educação infantil. Sua importância é o de brincar enquanto se aplica atividades lúdicas para o desenvolvimento global da criança. “Ajude-me a crescer, mas deixe-me ser eu mesmo”. (Maria Montessori,2016, p.4)

Entende-se que a escola / professor ajuda o aluno a evoluir, amadurecer e se capacitar para encarar a realidade e a vivência do dia a dia e se relacionar com o mundo. Mas no seu tempo, no seu espaço e nunca perdendo sua personalidade.

Paulo Reglus Neves Freire, foi um educador, escritor e filósofo Pernambucano. Sua ação pedagógica promove mudanças, permitindo a identificação do seu erro, promove mudanças na ação pedagógica. "Sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino". (Paulo Freire, 2009, p.85)

Entende-se que o lúdico exerce a curiosidade, o interesse, a questão da busca por aprender de um jeito diferente e atrativo. Com essas ações o professor e o aluno acabam aprendendo e ensinando um ao outro. O professor desperta a curiosidade no aluno, assim como o aluno desperta a curiosidade no professor .

## **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Jogos e brincadeiras são bons para o desenvolvimento intelectual e físico da criança? Os jogos e brincadeiras fazem com que a criança se sinta em um ambiente especial, gerando prazer e interesse ao receber o aprendizado, favorecendo a imaginação e as habilidades psicomotoras. Jogos e brincadeiras fornecerão o autoconhecimento, trabalhando a autonomia da criança, a importância do respeito ao próximo.

Em diversos espaços, os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças a construção do seu próprio conhecimento, pois oferecem condições de vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio. O momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança.

Ao utilizar os jogos e brincadeiras o professor introduz o lúdico na aprendizagem, estimulando o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula favorecem uma maior interação entre as crianças, promove a socialização de toda. Brincando, ela aprende a viver, a formar conceitos, adquirindo experiências que serão muito valiosas para o seu

dia a dia. O brincar envolve o prazer e a diversão permite uma visão positiva com relação ao mundo e a aprendizagem.

“Sempre se escreve para alguém e com algum objetivo. Dado que essa é a principal função da escrita, é possível pensar que as crianças pequenas podem escrever, ou seja, podem ser autoras e contar com um adulto que apoie a produção de seus textos. Por outro lado, no caso de crianças maiores e em contextos escolares, seria desejável que se desse mais peso à produção de textos – ou seja, à função de autor – que ao traçado, à cópia e à realização de ditados “. (FERREIRO, 1997)

Dessa forma, o brincar e o jogar, na Educação Infantil, devem ser visto como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

As atividades de jogos e brincadeiras na escola de Educação Infantil trazem muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, são elementos para o desenvolvimento das crianças, mas cabe aos professores criarem propostas pedagógicas que aliem o aprendizado e a grande diversão que o jogo e brincadeira proporcionam.

O brincar deve sempre proporcionar prazer a criança, uma brincadeira criativa trás a alegria. Enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessários ao seu crescimento, como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros.

A criança que brinca pode ser mais feliz, realizada, espontânea, alegre, comunicativa, entre outras características positivas que auxiliam no desenvolvimento infantil, podendo torná-la assim um ser mais humano, cooperativo e sociável. Nesse sentido, consideramos necessário buscar saber qual a importância do brincar na construção do conhecimento na Educação Infantil. Tendo como objetivo geral pesquisar sobre a importância do lúdico dentro da sala de aula com crianças, já que a grande preocupação da maioria dos professores, especialmente no final da Educação Infantil, tem em antecipar a alfabetização da criança, reduzindo seus espaços de brincar.

A utilização da brincadeira é uma atividade natural da criança que traz benefício, pois é através do brincar que a criança desperta suas emoções, aprende a lidar com fatos que interligam seu dia a dia, aprende a lidar com o mundo, recriam, repensam,

imitam, experimentam os acontecimentos que lhes deram origem. Favorecendo a autoestima, auxiliando no processo de interação com si mesmo e com o outro, desenvolvem a imaginação, a criatividade, a capacidade motora e o raciocínio.

Propõe alguns critérios para a utilização das brincadeiras como recursos didáticos “ter um fim em si mesma; ser uma atividade espontânea; ser uma atividade de prazer”. Não pode esquecer que o brincar deve ser organizado no currículo de forma a desenvolver habilidades sem um caráter de “obrigatoriedade” e de “trabalho”. Piaget (1978, p.132)

É brincando que a criança se desenvolve, porque, brincando, a criança tem toda riqueza do aprender fazendo, naturalmente, sem pressão ou medo de errar, e com prazer pelo poder do conhecimento.

Toda criança deve brincar, pois é através da brincadeira que a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra. Em alguns momentos ela vai reproduzir, em suas brincadeiras, situações que presenciou em seu meio. Ao brincar a criança elabora seus próprios conceitos, alimentando o mundo imaginário, explorando e inventando o faz de conta, que tem um significado profundo em nossas vidas, principalmente, na vida da criança, pois seus reflexos elaboram o desenvolvimento pessoal e social, que fará parte da nossa história.

A brincadeira de pular corda poder dar alegria e prazer àquela pessoa que a praticar por inteiro, mas para outra, esta mesma atividade, poderá trazer desprazer, seja devido a não saber pular corda ou ter tido uma experiência negativa com esse brinquedo que não lhe permita vivenciá-la com alegria e integridade. O brincar é necessário e proporciona a inclusão do indivíduo com o todos a sua volta, sendo considerado como meio de expressão e de aprendizado.

As brincadeiras da criança são as folhas germinais de toda a vida futura; pois o homem todo é desenvolvido e mostrado nela, em suas disposições mais carinhosas, em suas tendências mais interiores. (Froebel, 1887)

As crianças aprendem brincando, a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento, e para as habilidades motoras. O professor precisa incentivar a

imaginação dos alunos, a curiosidade e a regularem as suas emoções para o cotidiano em sala de aula.

A brincadeira possibilita saber como a criança vê o mundo e como gostaria que ele fosse, pois na brincadeira ela expressa seu pensamento, organizando e compreendendo o seu mundo. Isto ocorre porque a criança cria uma situação imaginária quando brinca sendo que, esta situação imaginária nasce a partir do conhecimento que possui do mundo adulto. Além disso, a brincadeira é uma atividade de regras, entretanto, diferente do jogo, as regras são definidas pelo grupo que está prestes a brincar e sofre alterações ao longo do processo de socialização, por exemplo, brincar de casinha.

O brincar deve ser expressão permanente das experiências vividas pelas crianças, seja dentro ou fora de sala de aula. A forma como é representada uma história, como se apropria das práticas de leitura, de escrita e as atividades em sala de aula, também as interações nos momentos de pátio, refeitório, tudo isso deve expressar momento de prazer e de descoberta, características próprias da atividade lúdica e do brincar.

Por meio da simplicidade e espontaneidade com que esta criança organiza suas ações durante a brincadeira, torna-se possível, interiormente, estabelecer, aprimorar e desenvolver estruturas cognitivas, físicas, afetivas e sociais sem as quais seu desenvolvimento estaria parcialmente comprometido.

“Interiorizar o que é exterior, exteriorizar o que é interior, nos dois casos realizar a unidade; essa é a forma exterior geral em que se expressa o destino do homem.” (Fröbel, 1826, p. 60).

Brincando, a criança entra em contato com as diferenças culturais existentes no grupo, resolve problemas e amplia sua forma de ver e entender o mundo, ampliando seus conceitos. Por exemplo, quando uma criança brinca de casinha, ela entra em contato com diferentes olhares ou conceito de mãe, o que pode ampliar o seu próprio conceito. Nesse sentido. O brincar cria as condições para o desenvolvimento infantil, pois a brincadeira amplia a possibilidade de pensar e de atuar sobre seu próprio cotidiano. Sendo assim, brincar não é apenas passatempo, mas uma atividade que lhe permite trabalhar com sonhos, fantasias, angústias e conhecimentos.

A brinquedoteca deve propiciar situações de interação e aprendizagem bem como possibilitar o desenvolvimento da autonomia e das capacidades afetivas, cognitivas e sociais, constituindo-se em um espaço onde a liberdade, a arte, a vontade, a sensibilidade, a cultura, o prazer de brincar e o respeito à criança estejam sempre presentes. Ela é um espaço importante na formação de professores, pois a vivência de atividades lúdicas possibilita ao futuro educador refletir sobre o ato de brincar e perceber sua importância para o desenvolvimento da criança. Ao mesmo tempo em que participa de atividades lúdicas, o professor em formação está desenvolvendo sua habilidade para trabalhar com jogos e brinquedos na sua prática pedagógica.

Ferreiro (1999, p.47) afirma que “a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola, ou seja, a criança começa a ser alfabetizada no ambiente familiar e no convívio social, comunitário, e não termina ao finalizar a escola primária”.

Através do jogo, a criança compreende o mundo à sua volta, aprende regras, testam habilidades físicas, como correr, pular, aprende a ganhar e perder. O brincar desenvolve também a aprendizagem da linguagem e a habilidade motora. As brincadeiras e os jogos são práticas sociais que ajudam a criança a desenvolver habilidades socioemocionais que serão utilizadas durante toda a vida. Brincadeiras e jogos propiciam autoconhecimento, entendimento de sua individualidade dentro do grupo em que está inserida, resiliência e respeito.

O jogo é um momento mágico para as crianças da Educação Infantil, que se divertem aprendendo e desenvolve vários aspectos, como a concentração, a criatividade e a motivação. Ao brincar a criança desenvolve a imaginação, a autonomia, a socialização no meio em que está inserido e amplia a capacidade de percepção sobre si mesmo.

Freire (1996) afirma que: “não há docência sem discência e nos motiva a refletir que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua produção, deixando claro que quem ensina aprende ao ensinar e, quem aprende, ensina ao aprender. Portanto, o professor aparece como o responsável maior pelo ensino, aquele

que orienta e estabelece uma relação pedagógica com o aluno, portanto é considerado como agente transformador social. “

O professor junto com os alunos, a cada dia que passa aprende algo novo, com a vivência passada pelas crianças e durante a aula. Apesar de os alunos serem novos, muitos tem experiências de vida quase como a de um adulto, alguns já passaram por coisas e até mesmo os professores ainda não passaram. É muito importante presta atenção nos alunos e aceitar o conhecimento passado por eles.

“Escrever nem sempre significou o que hoje representa para nós “(FERREIRO, 1997)

Por meio dos jogos, pode se criar uma série de situações que envolvam equilíbrio e outros desafios para as crianças com uso de objetos, de obstáculos e alvos. Combinados entre si, os jogos podem garantir situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança. Em grupo, os jogos também podem contribuir para desenvolver a solidariedade e a cooperação, e com isso, incentivam a autoavaliação da criança, que poderá perceber por si mesma os avanços que são capazes de realizar, fortalecendo assim sua auto-estima.

O jogo como forma de ensino e estratégia para a aprendizagem em sala de aula deve favorecer o conhecimento da criança, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo a criança desafios, levando a raciocinar, trocar idéias e tomar decisões.

“Os jogos além de ser um elemento sociocultural é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos da criança, por isso o ideal é fazer sem obrigação externa e imposta, normas e controle. ” De acordo com Piaget, (2003, p. 51).

Os jogos para as crianças são fundamentais, tanto os educativos, como os outros, pois de qualquer forma a criança está aprendendo algo novo, diferente do que está acostumado e sempre se enriquecendo de conhecimento, mesmo sendo algo simples para nós, para as crianças são coisas que fazem a diferença.

O jogo, enquanto fato social assume o sentido que cada sociedade lhe atribui, pois dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações diversas. O jogo, visto como um sistema de regras permite identificar uma seqüência de normas que

definem sua modalidade, ou seja, quando alguém joga, está colocando em prática as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica.

Dentro dos seus estudos Freire,(2002, p.87) explica que “ o jogo é [...] uma das mais educativas atividades humanas [...]. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol ; ele educa para sermos mais gente , o que não é pouco”

O conteúdo lúdico está muito além de um momento de brincadeira para as crianças, ele se caracteriza em uma atividade coordenada pelo responsável que possibilita a aprendizagem, desenvolvendo as funções cognitivas e trabalhando o lado psicológico, social e afetivo.

. As atividades lúdicas possibilitam novos conhecimentos, desenvolvimento da socialização e da criatividade, destacando as habilidades motoras. Por via da brincadeira lúdica, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário

As atividades lúdicas escolhidas pelos educadores, além de oportunizarem diversão e aprendizado como própria função pedagógica, devem considerar, também, o desenvolvimento das pessoas envolvidas.

A atividade lúdica tem conquistado um grande espaço na Educação Infantil. O brincar é a essência da infância e seu uso permite o trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. A função educativa da brincadeira oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. Portanto, as disciplinas apresentada por meio de atividades lúdicas tornam-se envolvente e favorece a construção de significados de conhecimentos próprios do mundo da criança.

“Nós chamamos de disciplinado um indivíduo que é senhor de si, que pode, conseqüentemente, dispor de si mesmo ou seguir uma regra de vida” (Montessori, 1969,p.57).

A ludicidade é uma necessidade da criança em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O brincar facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

As atividades lúdicas são a essência da infância, por isso, ao abordar este tema não podemos deixar de nos referir também à criança. Ao retornar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje. Antigamente, ela não tinha existência social, era considerada miniatura do adulto, ou quase adulto, ou adulto em miniatura. Seu valor era relativo, nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando na geração da renda familiar.

Para as brincadeiras serem consideradas lúdicas, é necessário que atinjam o centro de necessidade da criança, através de um dos elementos lúdicos, como a curiosidade, a adrenalina, a competição, a diversão, o faz de contas e a música, despertando vontade de participar e contendo uma série de elementos que as mantenham experiência durante o período de sua realização.

“Basta que olhem, que se ponham a observar, e a criança mesma lhes ensinará” (Froebel, p. 59).

A brincadeira lúdica, enquanto recurso pedagógico deve ser usado de maneira correta e séria. O papel do educador é intervir de forma adequada observando as perguntas que os alunos fazem e a maneira como exploram os brinquedos. Dessa forma irá perceber que existem várias possibilidades de intervenção durante as atividades pedagógicas desenvolvidas em sala de aula. A brincadeira lúdica exige estudo, conhecimento e pesquisa por parte do educador.

Assim, pensar o lúdico como uma das mais importantes ferramentas de aprendizagem na infância e como principal meio de integração e socialização da criança é de extrema relevância, principalmente àqueles interessados no processo de desenvolvimento infantil. Assim, parte-se da premissa de que o brincar representa uma das atividades mais importantes que a criança executa em sua infância. Uma vez que, por meio da simplicidade e espontaneidade com que esta criança organiza suas ações durante a brincadeira, torna-se possível, interiormente, estabelecer, aprimorar e desenvolver estruturas cognitivas, físicas, afetivas e sociais sem as quais seu desenvolvimento estaria parcialmente comprometido.

A atividade lúdica apresenta-se extremamente expressiva e significativa no que se relaciona ao comportamento e ao convívio social. Posto que, como elemento que

atua na esfera pessoal e coletiva, o lúdico ao comportar-se como elemento intenso e de envolvimento pleno por parte daquele que o pratica, estabelece conexões e mobiliza estruturas fundamentais para o desenvolvimento e aprimoramento de estruturas ligadas à afetividade, emoção, cognição, entre outras.

“Nenhum coração sofre com o bem de outrem, mas o triunfo de um, fonte de encantamento e de alegria para os outros, cria freqüentemente imitadores. Todos têm um ar feliz e satisfeito de fazer “o que podem”, sem que o que os outros fazem suscite uma vontade ou uma terrível emulação. O pequeno de três anos trabalha pacificamente ao lado de um menino de seis; o pequeno está tranqüilo e não inveja a estatura do mais velhos. Todos crescem na paz.( Montessori, 1969, p.33)

Em relação a esta intensidade com que a atividade lúdica se dá, e as influências que acarretam na vida do indivíduo, torna-se pertinente pensar ainda que não são apenas as crianças que se interessam e necessitam da atividade lúdica e suas implicações para desenvolver-se e descobrir-se como ser social. Sendo que, ao adulto, brincar e entreter-se em atividades lúdicas variadas também é algo que favorece, amplia e aprimora estruturas e habilidade que, além de contribuir com seu.

A contribuição do lúdico para o desenvolvimento humano, assim como no processo de aprendizagem e ensino, tomando conhecimento das suas contribuições e suas teorias psicológicas mais fundamentais, que envolvem este assunto. O lúdico é uma ponte mediadora eficaz para a construção do processo ensino-aprendizagem qualificada, ampla e significativa. Diante dessa importância, o professor precisa desenvolver uma prática pedagógica que atenda as necessidades reais da criança. Nenhuma criança brinca por brincar, então se faz necessário desenvolver atividades que contribuam e estimulem o pensamento, o conhecimento, a criatividade e as habilidades dessa criança. À medida que a criança se desenvolve fisicamente e mentalmente, o movimento lúdico se torna um estímulo do seu desenvolvimento global. Nesse contexto, há alguns objetivos delimitados para a efetivação dessa pesquisa, como; entender a importância dos jogos e das brincadeiras para formação do aluno, por meio da pesquisa de métodos que estimulem o conhecimento e o desejo de aprender do aluno baseado na ludicidade, assim como também, conhecerem pesquisas que

trazem à tona a ludicidade na Educação Infantil, buscando entender como a formação do professor.

Por meio da ludicidade, o aluno sente-se estimulado para expressar-se na oralidade, ter autonomia para exercitar seu conhecimento que é um instrumento fundamental na interação do saber. As atividades lúdicas facilitam a socialização com educadores e seus colegas de sala interagindo com mais tranquilidade, no meio social em que a criança está inserida. Esperamos que esse trabalho suscite reflexões sobre o tema e a tomada de novas atitudes dos professores que atuam no âmbito da Educação Infantil no que se refere ao uso da ludicidade como recurso metodológico para o desenvolvimento das diferentes competências da criança pequena.

Com a presença do lúdico é mais divertido o aprender, é necessário que o professor esteja sempre estimulando o lúdico, facilitando o aprendizado da criança e tornando prazeroso, libertador é que estimule a imaginação.

O lúdico na educação infantil é de fundamental importância, porque proporciona uma aprendizagem interativa e prazerosa, pois através do mesmo a criança aprende brincando, promove a aprendizagem e favorece o desenvolvimento físico intelectual e social da criança, ou seja, possibilita um desenvolvimento real, completo e prazeroso. As atividades lúdicas divertem e proporcionam descobertas através de estímulos propostos pelo professor que institui regras e posicionamentos para desenvolver os jogos e brincadeiras de forma criativa e divertida. Para que o lúdico auxilie na construção do conhecimento é necessário que o professor faça a mediação da atividade planejada por ele e estabeleça os objetivos para que a brincadeira tenha um caráter pedagógico promovendo dessa maneira interação social e o desenvolvimento intelectual, Compreende-se que ao trabalhar o imaginário da criança na educação infantil o lúdico desenvolve a criatividade através dos objetos pré-dispostos de maneira intencional.

“Toda coisa e todo ser vem a ser conhecida somente quando está conectado com o oposto de seu tipo, assim como sua unidade, sua concordância com seu oposto, essa equação com referência a está é descoberta. E a completude deste conhecimento depende ainda da completude desta conexão com o respectivo oposto, ainda a completa descoberta do pensamento ou relação conectada “( Froebel, 1896, p 42)

O lúdico faz parte da atividade humana e atualmente escolar; caracteriza-se por ser espontâneo ativo e satisfatório. O lúdico acontece a partir do brinquedo, brincadeiras e jogos. A palavra lúdica quer dizer jogo, e evoluiu levando em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. Na extensão lúdica, a aprendizagem dá-se através do exercício de jogos, brinquedos e brincadeiras tendendo promover o desenvolvimento absoluto do estudante. Ludicidade como metodologia significa respeitar a interpretação da criança sobre o mundo e o lugar que ela ocupa nele. Através do lúdico, a criatividade, curiosidade e o desejo por saber acontecem de maneira natural, ampla e fluida, fazendo com que a educação aconteça de forma afetiva.

A atividade lúdica funciona como um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, na educação infantil por isto a partir do brincar, a criança desenvolve a aprendizagem, através do desenvolvimento social, cultural e pessoal, contribuindo para uma vida saudável tanto física como mental, auxiliam no processo de aprendizagem do aluno na educação infantil, pois trabalham a atenção, a imaginação, os aspectos motores e sociais, visando o pleno desenvolvimento da criança que aprende de forma significativa tornando o ensino de qualidade. O lúdico é uma metodologia pedagógica que ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam na educação infantil desenvolvimento físico mental e intelectual, considerado um meio de comunicação e por isto estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, pois trabalha a imaginação e auxilia na aprendizagem significativa. No processo de ensino aprendizagem é fundamental valorizar o lúdico, pois para a criança o mesmo é espontâneo e permite sonhar, fantasiar e realizar desejos como crianças de verdade. Através do lúdico o aluno é despertado para o desejo do saber, ou seja, do aprender desenvolvendo sua personalidade, pois cria conceitos e relações lógicas de socialização o que é de suma importância para seu desenvolvimento pessoal e social. A proposta da atividade lúdica, através de um planejamento da aula é de suma importância, pois proporciona concentração isto favorece assimilação dos conteúdos com naturalidade.

O lúdico é um poderoso instrumento dos professores para a aprendizagem dos alunos, porém para que seja alcançado o objetivo desta metodologia tão importante na educação infantil é necessária uma dosagem entre a utilização do mesmo na obtenção dos objetivos, ou seja, a aprendizagem significativa e de qualidade, favorece a auto-estima da criança e a interação de seus pares, propiciando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas. É um caminho que leva as crianças para novas descobertas, revelando segredos escondidos explorando, assim, um mundo desconhecido. A criança brincando o tempo todo e em todo o tempo. Por isso que a comida, o lápis, os sapatos, tudo se torna brinquedo. Quando está sem nenhum objeto seu corpo torna-se um brinquedo. O brincar é uma atividade própria da criança, dessa forma, ela se movimenta e se posiciona diante do mundo em que vive. Na alfabetização e no letramento ela não brinca por brincar, ela brinca com propósitos e com um olhar pedagógico.

Com os desafios lúdicos, as professoras estimulam o pensamento, desenvolvem a inteligência, fazendo com que a criança alcance níveis de desenvolvimento que só o interesse pode provocar. A alfabetização e o letramento acontecem de forma contínua na vida criança e, quando o lúdico está presente nas práticas educativas, nas atividades de aprendizagem, nos momentos de atividades mais livres, desperta a criança para o prazer de estar na escola e de aprender. Assim, elas criam um espaço de experimentação e descoberta de novos caminhos de forma alegre, dinâmica e criativa.

“O pivô de tal construção da personalidade foi o trabalho livre, correspondente às necessidades naturais da vida interior; por conseguinte, o trabalho intelectual livre prova que ele é a base da disciplina interior. A maior conquista das “Casas das Crianças” era a de obter crianças disciplinadas.” (Montessori, 1976, p. 107)

A prática pedagógica por meio da ludicidade considera que o conhecimento é algo que vai sendo construído a partir da interação entre todos os participantes. No processo ensino-aprendizagem, ao trabalhar o lúdico o professor busca, além de quebrar a rotina escolar, possibilidades de oferecer um aprendizado diferenciado aos alunos, sem apresentar conceitos prontos e acabados.

A inserção de propostas lúdicas nas escolas deve contribuir para a melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Claro que as atividades de cunho lúdico não anulariam a complexidade que envolve o processo educativo, mas auxiliam na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades serão mediadoras e contribuirão para tornar a sala de aula um ambiente de troca de conhecimento, além da alegria e diversão que, certamente, contagiara toda a sala. A ludicidade faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é altamente cultural. A aquisição do conhecimento deve se dar de maneira divertida, contribuindo e enriquecendo o desenvolvimento intelectual; assim, para manter o seu equilíbrio com o mundo, o homem necessita brincar, jogar, criar e inventar. Viver ludicamente significa que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte dele. Com o acesso ao ambiente escolar, o aluno se mostra cheio de ansiedades e perspectivas em descobrir um mundo cheio de segredos. Cabe ao educador atentar às técnicas de ensino inovadoras, evitando, com isso, que o interesse do alunado se perca no vazio e no desestímulo.

“Dê-me seu braço. Onde está sua mão? Não menos importante é a maneira de levar a criança a conhecer os membros que ela não pode ver, o nariz, os ouvidos, a língua e os dentes (...) Aqui eu tenho seu ouvido, nariz e a criança rapidamente coloca a mão no ouvido ou no nariz” ( Froebel 1896, p.65)

O lúdico é um instrumento político pedagógico básico para a construção de relações humanizadas e democráticas. A criança avança pela vivência de atividades lúdicas e nessas condições a brincadeira é uma atividade social geradora de desenvolvimento infantil. Sabe-se que uma das tarefas mais importantes da escola é a preparação da criança para o mundo real, onde a sobrevivência e o sucesso têm muito a ver com as tomadas de decisões, merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles

as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam sentir-se descontraídas e confiantes.

O lúdico canaliza as energias das crianças, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer. Na sala de aula torna-se um espaço de elaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente e a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma auto-afirmação social, dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender. Sendo diversas as possibilidades e causas das dificuldades escolares, o lúdico tem grande importância como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem.

As crianças aprendem com maior eficácia a partir do momento que elas sentem prazer em aprender. Nesse sentido, espera-se que os educadores reflitam e reconheçam a importância que as atividades lúdicas têm em assegurar a eficácia do processo ensino-aprendizagem.

“No seu conjunto, o mundo repete mais ou menos os mesmos elementos. Se estudarmos, por exemplo, a vida das plantas ou dos insetos na natureza tem uma idéia aproximada da vida das plantas ou dos insetos no mundo inteiro. Ninguém conhece todas as plantas. Mas basta ver um pinheiro para conseguir imaginar como vivem todos os pinheiros. “(Montessori, 1976, p. 80)

Sendo de grande importância usar o lúdico como recurso pedagógico, pois ajuda na construção da identidade, na formação de indivíduos, na capacidade de se comunicar com o outro, reproduzindo seu cotidiano e caracterizando o processo de aprendizagem. As atividades lúdicas podem ser o melhor caminho de interação entre os adultos e as crianças e entre as crianças entre si para gerar novas formas de desenvolvimento e de reconstrução de conhecimento.

A Educação Infantil é fundamental para o desenvolvimento integral da criança e nela começa o seu período das estruturas cognitivas, os jogos e brincadeiras vão auxiliar nesse desenvolvimento que está apenas no começo. É necessário as brincadeiras para o desenvolvimento do pensamento da criança e também para o aprendizado.

O educador, além de programar conteúdos para desenvolver as aulas, deve buscar didáticas que instiguem os alunos, Para chegar ao conhecimento, alunos e professores precisam de estímulos que despertem a curiosidade e a busca do conhecimento. Ele não pode ver a prática educativa como algo sem importância, é preciso lutar e insistir em mudanças positivas para todos.

“No ambiente escolar e no imaginário social não somente se reduziram as funções do escrever ao traçado gráfico, mas também se acreditou que a própria escrita era uma cópia deficiente da oralidade, ou seja, a escrita foi reduzida à codificação dos sons em grafias. Se a escrita reduz-se a uma cópia, seu aprendizado consiste simplesmente na apropriação de uma série de meras técnicas – em que novamente as páginas de letras e sílabas têm um papel central “(FERREIRO, 1997).

Uma vez que o professor é responsável pela orientação, seja teórica, metodológica e técnica, pode-se considerar que, nesse sentido, ele é um agente transformador, tendo em vista que contribui para a transformação dos seus alunos.

O professor tem que partir de experiências e conhecimentos dos alunos e oferecer atividades significativas, favorecendo-as compreensão do que está sendo feito por intermédio do estabelecimento de relações entre escola e o meio social.

Uma das responsabilidades do educador é promover a socialização entre os alunos, auxiliando-os, dentro da sua faixa etária e potencialidades, a conviver com seus grupos, enfatizando o grupo escolar. Independentemente do nível de educação, as ações pedagógicas visam, de certa maneira, promover a boa convivência social, o conhecimento do outro e o respeito pela diferença. O jogo é caracterizado pela presença de regras que sistematizam as ações dos sujeitos envolvidos? Propondo compreender o lúdico como uma importante ferramenta para a educação e para a formação dos professores com objetivos de refletir sobre a importância do brincar e a função do professor e da brinquedoteca no processo ensino-

aprendizagem, identificando a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira, buscando possibilidades na inclusão do lúdico no contexto escolar, relacionar a atividade lúdica desenvolvida na brinquedoteca com a aprendizagem escolar e reconhecer que a brinquedoteca é um dos espaços para a vivência das atividades lúdicas.

De acordo com Freire (1996, p. 59), “Saber que deve respeito à autonomia do educando exige de mim uma prática coerente”.

O professor precisa dar liberdade para que os alunos se tornem seres pensantes, pessoas capazes de resolverem os problemas sozinhos e da melhor forma, ele precisa sempre encorajar os alunos, tornando as aulas dinâmicas e atrativas.

Entre os benefícios encontrados no brinquedo estão o estímulo à curiosidade, a autoconfiança, a iniciativa, o desenvolvimento da linguagem e da concentração. O brinquedo é um agente que facilita o desenvolvimento e a aprendizagem, pois através dele, a criança aprende enquanto atua e para que haja um aproveitamento adequado dos benefícios que traz, é conveniente que esteja incluído em atividades dinâmicas, ou seja, atividades que exijam uma participação ativa por parte da criança.

“É em vão que se explica ou mesmo que se faz ver um fato, por mais extraordinário que ele seja, se não existe a fé. Não é a evidência, é a fé que faz penetrar a verdade” (Montessori, 1966, p. 216).

Estabelecida para desenvolver esse trabalho fizemos 10 perguntas sobre : Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: aprendendo através do lúdico, para entrevistar professores .A entrevista de campo foi feita para 10 professores da educação infantil.

Iniciamos a entrevista com as seguintes perguntas Os jogos e brincadeiras influenciam no cotidiano escolar? Os 10 professores responderam que sim,as brincadeiras podem contribuir no processo de aprendizado ? 9 professores responderam que sim , 1 relatou que em certos momento tem dificuldades para aplicar , pois não consegui diferencia brincadeiras (livre ) , com conteúdo (com regras ) . Quando relata a palavra BRINCADEIRA as crianças acha que são a hora de recreação. As crianças desenvolvem com as brincadeiras? Os 10 professores responderam que sim ,o brincar e o jogar ajudam no desenvolvimento da criança ? Os 10 professores falaram que sim , 1 professora relatou principalmente no comportamento , regras , na palavra não e principalmente coletividade , pois nessa fase tem muita criança com a questão do

egoísmo então aprende muito a dar em grupo, a dividir e emprestar. Os jogos são importantes nas escolas? Os 10 professores responderam que sim. O jogo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa? Os 10 professores responderam sim 2 relataram que facilita muito o aprendizado, deixando o aluno com interesse de participar e aprender. O lúdico na educação infantil é de fundamental importância? Os 10 professores relataram que sim. As atividades lúdicas proporcionam descobertas? Os 10 professores responderam que sim, 1 professora relatou que descobre coisa que na maneira tradicional (quadro, livro) não teria a visão que tem quando o lúdico entra em ação na sala de aula. O lúdico é um poderoso instrumento dos professores? Os 9 professores responderam que sim, 1 professora respondeu que as vezes tem dificuldade de adaptar essa maneira lúdica em sala de aula em cima do conteúdo. O lúdico desenvolve a criatividade da criança? Os 10 professores responderam que sim.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O objetivo deste trabalho de pesquisa foi compreender o trabalho desenvolvido como instrumento pedagógico pelos educadores da educação infantil. Diante o quadro analisado verificou-se que os professores que atuam na educação infantil, tem buscando em suas metodologias trabalhar com essas atividades lúdicas, como as brincadeiras e com os jogos.

Por meio da realização desta pesquisa conclui-se que os professores que atuam na educação infantil utiliza-se das práticas pedagógicas lúdicas, com esta finalidade específica, observa-se também que as atividades lúdicas como jogar, brincar e a utilização dos brinquedos são atividades importantes para o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo e social dos alunos e que segundo relato dos docentes tem procurando inserir no dia a dia das crianças.

Verificou-se nos questionamentos respondidos pelos docentes que atuam na educação infantil que as brincadeiras fazem parte nessa etapa da vida da criança e que

os jogos e as brincadeiras desempenham um papel importante e fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos.

Nesta perspectiva ficou evidente diante esta realidade que as brincadeiras e os jogos são segundo Jean Piaget, mais significantes conforme o desenvolvimento das crianças, pois a partir da sua manipulação, ela passa a criar e reinventar as coisas, os significados, o que exige uma assimilação e uma adaptação cada vez mais complexa. Essa adaptação deve ser trabalhada com atividades lúdicas na educação infantil, pois consistirá em uma aprendizagem significativa, mas acima de tudo prazerosa.

Assim diante do exposto e das pesquisas realizadas, pode-se concluir que as brincadeiras e os jogos e em todas as demais atividades lúdicas são uma ferramenta de trabalho muito valorosa para a prática pedagógica da educação infantil, pois através dessas atividades que devem ser incluídas e introduzidas aos conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa e participativa entre os próprios alunos, onde eles estarão aprendendo e brincando.

Através da realização das pesquisas para elaboração desse trabalho foi possível consolidar que as atividades lúdicas auxiliam e contribuem para uma atividade mais significativa, eficaz e prazerosa no desenvolvimento do ensino aprendizagem dos alunos da Educação Infantil. Sendo assim, recomenda-se com a elaboração deste trabalho que os professores utilizem mais as atividades lúdicas como ferramenta de aprendizagem em ambientes externos da escola, tendo em vista que esses momentos são propícios ao desenvolvimento da sociabilidade, das interações, do desenvolvimento cognitivo e da psicomotricidade. Recomenda-se que a escola deva promover projetos pedagógicos, que contemplem as atividades lúdicas, envolvendo as crianças com atividades planejadas, orientadas e com objetivos significativos a aprendizagem e o desenvolvimento integral das crianças.

## REFERÊNCIAS

FERREIRO, E. Psicogênese da Língua Escrita. Rio de Janeiro: Artes medicas, 1985 apud SANTOS, C.R. A importância do jogo na educação infantil; disponível em <https://webartigo.com/artigos>. Acesso em 13/09/2020.

FERREIRO, Emilia. Alfabetização em Processo. São Paulo: Cortez, 1996 apud O Processo de Alfabetização da criança segundo Emília Ferreiro ; disponível em <https://www.soescola.com/2017/12/o-processo-de-alfabetizacao-da-crianca-segundo-emilia-ferreiro.html/amp>. Acesso em 25/11/2020

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2009 apud SANTOS, C. R . A importância do jogo na educação infantil, disponível em <https://pedagogiaaopedaletra>. Acesso em 13/09/2020.

FROEBEL, F. W. A. A Educação do Homem. Alemanha: Courier Corporation, 1826 apud SANTOS, C. R.; Jogos Lúdicos e sua Importância na Educação Infantil; disponível em <https://soescola.com>. Acesso em 13/09/2020.

FROEBEL , apud Uma pedagogia do Brincar para Infância ; disponível em [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4387410/mod\\_resource/content/2/Froebel%20-%20uma%20pedagogia%20do%20brincar%20na%20inf%C3%A2ncia.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4387410/mod_resource/content/2/Froebel%20-%20uma%20pedagogia%20do%20brincar%20na%20inf%C3%A2ncia.pdf). Acesso em 25/11/2020.

MONTESSORI, M. Coleção Educadora. Recife: Massangana, 2016 apud SANTOS, C. R. A importância dos jogos na educação infantil; disponível em <https://pedagogiaaopedaletra>. Acesso em 14/09/2020.

PIAGET, J. Psicologia e Pedagogia. Rio de Janeiro: Forense Universitária. 1976 apud SANTOS, C. R. A importância dos jogos na Educação Infantil disponível em <https://meu.artigo.brasilecola.uol.br>. Acesso em 14/09/2020.

MONTESSORI, M. L'autoeducazione nelle scuole elementari. Garzanti, 1962 apud Maria Montessori Hermann Rohrs disponível em <https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-123724/maria-montessori> Acesso em 25/11/2020.