



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CÂMPUS UNIVERSITÁRIO DE MIRACEMA DO TOCANTINS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

MARIA LUCIANE SOARES MACEDO

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO E NO PROCESSO DE
ENSINO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA**

**MIRACEMA DO TOCANTINS, TO
2025**

Maria Luciane Soares Macedo

**A importância do lúdico no desenvolvimento e no processo de ensino e
aprendizagem da criança**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
UFT - Universidade Federal do Tocantins, Campus
Universitário de Miracema do Tocantins para
obtenção do título de licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Kalina Ligia Almeida de
Brito Andrade.

Miracema do Tocantins, TO

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

- M141i Macedo, Maria Luciane Soares.
A importância do lúdico no desenvolvimento e no processo de ensino e aprendizagem da criança. / Maria Luciane Soares Macedo. – Miracema, TO, 2025.
26 f.
- Artigo de Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Miracema - Curso de Pedagogia, 2025.
Orientadora : Kalina Ligia Almeida de Brito Andrade
1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Desenvolvimento. 4. Aprendizagem. I. Título

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizada desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

MARIA LUCIANE SOARES MACEDO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO E NO PROCESSO DE
ENSINO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
UFT - Universidade Federal do Tocantins, Campus
Universitário de Miracema do Tocantins para
obtenção do título de licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Kalina Ligia Almeida de
Brito Andrade.

Data de aprovação:

Banca examinadora:

Profa. Dra. Kalina Ligia Almeida de Brito Andrade, orientadora, UFT.

Profa. Dra. Layanna Giordana Bernardo Lima, examinadora, UFT.

Profa. Dra. Luciane Silva de Souza, examinadora, UFT.

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida , o autor de meu destino, a minha mãe por caminhar sempre comigo em todos os momentos da minha vida, aos meus filhos por serem minha inspiração, a minha família e a todas as pessoas que presenciaram minha trajetória acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus, sem ele eu não realizaria este trabalho.

A minha orientadora professora Dr^a Kalina Lígia Almeida de Brito Andrade...
Pela paciência e dedicação.

Meu muito obrigada a minha família, sempre do meu lado e a minha amiga Lorraine Rocha, por sua enorme paciência e dedicação com o meu estudo e comigo mesma.

Só Gratidão!!!

RESUMO

A prática lúdica é a referência da criança, sendo submetida a esta prática desde os seus primeiros anos de vida. O brincar tem sua importância em todas as fases da vida, mas na infância é ainda mais essencial. Neste sentido este artigo tem por objetivo compreender como o lúdico pode auxiliar nas relações e interações das crianças na educação infantil, contribuindo para o seu desenvolvimento e aprendizagem. Por meio de uma pesquisa bibliográfica, buscou-se compreender a importância do lúdico na formação cognitiva das crianças, e os estudos mostram que as crianças adquirem atitudes e competências com brincar e com o jogo, e a partir disto elas passam a ter outro posicionamento diante de desafios, sejam advindos da natureza lúdica (situação de jogo), sejam de natureza escolar (aprendizagem) e estes podem estimular o conhecimento e o querer aprender de cada criança. Dessa forma, buscamos com este trabalho responder ao questionamento: o lúdico como os jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser utilizados visando o desenvolvimento da criança e o auxílio na relação entre o ensinar/aprender das crianças? Nesse percurso de práticas efetivas no processo ensino aprendizagem utilizando-se da ludicidade, mediante as análises realizadas nesse estudo, é possível deduzir que por meio de uma metodologia diversificada no que se refere à ludicidade, os processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança serão cada vez mais aprimorados e mais eficazes para a construção de novos conhecimentos. Através das análises apresentadas ao longo da pesquisa, é possível afirmar que o lúdico atua como ferramenta de auxílio para professores da educação infantil é de suma importância para o desenvolvimento da criança uma vez que as brincadeiras e jogos despertam um crescimento integral e sadio na criança.

Palavras-chave: Educação infantil. Lúdico. Desenvolvimento. Aprendizagem.

ABSTRACT

Play is a child's reference, and they are subjected to this practice from their earliest years of life. Playing is important at all stages of life, but it is even more essential in childhood. In this sense, this article aims to understand how play can help in children's relationships and interactions in early childhood education, contributing to their development and learning. Through bibliographic research, we sought to understand the importance of play in children's cognitive development, and studies show that children acquire attitudes and skills through playing and games, and from this they begin to have another position when faced with challenges, whether arising from a playful nature (game situation) or from a school nature (learning), and these can stimulate knowledge and the desire to learn in each child. Thus, with this work we seek to answer the question: can playfulness, such as games, toys and play, be used to promote child development and assist in the relationship between children's teaching and learning?. In this path of effective practices in the teaching-learning process using playfulness, through the analyses carried out in this study, it is possible to deduce that through a diversified methodology in relation to playfulness, the child's learning and development processes will be increasingly improved and more effective for the construction of new knowledge. Through the analyses presented throughout the research, it is possible to affirm that play acts as a tool to assist early childhood education teachers and is of utmost importance for the child's development since games and play awaken integral and healthy growth in the child.

Keywords: Early childhood education. Playful. Development. Learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	O LÚDICO E SEU SIGNIFICADO.....	10
3	A IMPORTÂNCIA DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO DO LÚDICO NA SALA DE AULA.....	12
3.1	O lúdico no contexto aprender/ensinar.....	14
3.2	O lúdico no contexto escolar/educação infantil.....	16
4	PERCEPÇÃO DE VYGOSTKY SOBRE BRINQUEDOS E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	20
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
	REFERÊNCIAS.....	25

1 INTRODUÇÃO

Pensar na ludicidade como ciência, é antes de tudo adotar estratégias de intervenções pedagógicas que possibilita não apenas oferecer e oportunizar momentos lúdicos, mas extrair deste tempo o valor que as pessoas permitem atribuir para esses momentos.

Segundo Santos (2012) é papel da educação, formar pessoas críticas e criativas, que criem, invente, descubram e que sejam capazes de construir conhecimentos. Daí a importância de ter alunos ativos, que desde cedo aprendam a descobrir, adotando assim uma atitude mais de iniciativas do que de expectativas. Nenhuma criança brinca espontaneamente somente para passar o tempo, isso se refere a processos íntimos e desejos, problemas e até mesmo por ansiedade. A mente da criança determina suas atividades lúdicas, tornando o brincar como sua própria linguagem secreta.

O conceito de infância só nos leva a imaginar que se trata de uma fase caracterizada por atividades prazerosas. O principal trabalho da criança é o brincar. A criança vive em um mundo de fantasias, de encantamento e de sonhos, desta forma todas as emoções, as interações com os outros, as representações e assimilações feitas por meio da ludicidade, tornando decisivas para sua formação integral.

O lúdico é um método que ajuda no processo de ensino e desenvolvimento da criança, pois estimula a aprendizagem, a criatividade e a interação social. A criança ao brincar ela absorve hábitos, atitudes e comportamentos. A importância de trabalhar com lúdico na educação infantil é fazer com que se pense a educação escolar como o processo de reconstrução do conhecimento, proporcionando a criança a atuar criticamente diante de aprendizagens. As atividades livres permitem um envolvimento da criança sem se preocupar com o resultado da ação, sabendo-se que existem as regras e suas obrigatoriedades.

O brincar é algo próprio da criança e remete ao seu modo de ser e estar no mundo físico e social, interagindo consigo mesma e com o meio para a construção do seu desenvolvimento, expressa suas emoções, fazendo a compreensão de todo o contexto na qual está inserida. Sendo o melhor caminho para que tenha a compreensão de mundo em que vivem.

Para o desenvolvimento desta pesquisa fizemos uso de uma pesquisa bibliográfica com a construção de uma abordagem qualitativa de cunho descritivo,

considerando a perspectiva teórica adotada, onde os dados foram coletados a partir de livros, artigos, onde foram utilizados os autores citados, que enriqueceram a pesquisa. É uma abordagem interessante pois proporciona um entendimento sobre a importância do lúdico na educação infantil.

Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica os dados obtidos serão apresentados e discutidos ao longo do texto e também em citações e estudos de autores que defendem o lúdico na educação infantil.

A pesquisa teve por objetivo principal compreender como a ludicidade pode auxiliar nas relações e interações das crianças na educação infantil, potencializando o seu desenvolvimento. Por meios de objetivos específicos, buscou-se entender a importância da ludicidade para a formação da criança por meio de métodos que estimulem o conhecimento e o desejo de aprender baseado na ludicidade, além de conhecer novas vertentes que trazem a tona a ludicidade na educação infantil e como a formação do professor influencia nesse processo.

Dessa forma, este estudo tem a finalidade de abordar a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, facilitando o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Para isso foi realizada uma pesquisa bibliográfica que apresenta o lúdico como um instrumento eficaz para o desenvolvimento e a aprendizagem na educação infantil.

2 O LÚDICO E SEU SIGNIFICADO

De acordo com Rocha (2017) a origem da palavra Lúdica advém de um adjetivo da língua portuguesa da derivação latina de “ludus” e que se alude a toda atividade relacionada a jogos, brincadeiras, divertimento num todo. O objetivo de lúdico é especificar tanto em brincadeiras quanto em brinquedos.

Tendo em vista que os mais antigos registros nos sugerem que a origem dos jogos com fins pedagógicos é algo impossível de se precisar, principalmente pela falta de registros oficiais, os documentos mais completos acerca do assunto datam do século XVI, onde se observa que os primeiros estudos a ganharem importância partiram da Grécia e Roma. No entanto, o despontamento da prática foi sufocado por influências religiosas, sobretudo pela propagação do cristianismo pelo mundo. Práticas que envolvessem jogos foram desencorajadas por se tratarem de atividades que a igreja condenava, pois enxergavam os jogos como imorais e ofensivos, capazes de influenciar negativamente indivíduos praticantes (NALLIN, 2005).

Conforme Alves (2003) jogos e brincadeiras surgiram no século XVI, sendo o jogo educacional com o desígnio de sustentar ações didáticas para que seja obtido novos conhecimentos pelos aprendizes.

Huizinga (apud ANDRADE, 2017) também trata do surgimento e relevância do jogo em sua obra *Homo Ludens*, explicitando que este apareceu antes da cultura, e explica a sua natureza e significado como Fenômeno Cultural:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma a ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano [...] Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público (HUIZINGA, 2012, p.3).

Huizinga (2012, p.193, apud ANDRADE 2017, p. 43) ainda faz uma defesa significativa sobre este tipo de atividade, tanto para a vida da criança quanto para a do adulto indicando que é relativamente fácil mostrar a presença ativa de elemento lúdico em todas as manifestações culturais e este como incitador “[d]as formas

fundamentais da vida social” e expressa o jogo como estando presente em quase tudo que nos cerca, como no Direito, na Guerra, na Poesia, na Filosofia, na Arte, enfim, em quase todos os aspectos de nosso cotidiano.

Neste sentido, observamos que mesmo nas atividades lúdicas as crianças podem aprender, desde que devidamente estimuladas, que sejam realizadas as abordagens adequadas e que as atividades também sejam bem planejadas por quem oferece o lúdico.

Algumas atividades lúdicas como brincar e jogar exige uma entrega total do indivíduo, uma dedicação de corpo e mente, simultaneamente. Não se admite partilha, fracionamento, e as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem a esse estado de consciência. Assim, a ludicidade se torna um fenômeno interno ao sujeito, que pode se manifestar no exterior, ou seja, entende-a assentado no lugar interno do sujeito. O que ele propõe está intrinsecamente ligado à dimensão do ser humano, sua dimensão interna, seu desenvolvimento, sua identidade, sua integridade. O que importa na atividade lúdica não é apenas o produto final da atividade, mas o processo, a própria ação, o momento vivenciado (ANDRADE, 2017).

Ao longo da história, o lúdico vem sendo estudado e investigado em diferentes áreas do conhecimento, como na psicologia, e, na história, fazendo com que estudiosos voltassem seu olhar para o lúdico, buscando compreender e identificar a sua influência no processo de ensino e aprendizagem.

Para Silva (2020) um dos grandes méritos da criação dos espaços lúdicos é de oportunizar a criança um mundo criado por ela, podemos assim descobrir quando ela vê esta realidade de maneira alterada e os docentes têm papel fundamental na criação desses espaços lúdicos.

No contexto educacional o lúdico se refere a jogos e brincadeiras, fazendo com que as atividades sejam desafiadoras para o processo do ensino aprendizagem. O lúdico na educação infantil favorece na construção do próprio conhecimento, estimula a formar conceitos, relacionar ideias, ajuda a estabelecer relações com os demais, reduz a agressividade, assim contribui principalmente o desenvolvimento afetivo da criança no convívio social.

3 A IMPORTÂNCIA DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO DO LÚDICO NA SALA DE AULA

O professor é um mediador importante na sala de aula, sendo assim, é responsável por planejar, orientar, construir um ambiente mediador, permitir a expressão e associar a brincadeira em seu plano de aula, e entrar junto com as crianças em brincadeiras e jogos conforme a faixa etária.

As atividades lúdicas como os jogos podem ter papel fundamental no desenvolvimento da criança, se forem realizadas com objetivos e organizadas de acordo com o contexto e a idade da criança, proporcionando momentos de aprendizagem com leveza e espontaneidade.

Dessa forma, o jogo deve ser empregado com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, proporcionando ao aluno a oportunidade de elaborar planos de ação para se alcançar determinados objetivos, executarem jogadas de acordo com estes planos e avaliar a eficiência nos resultados obtidos. Estudos mostram que as crianças adquirem atitudes e competências com o jogo, e a partir disto elas passam a ter outro posicionamento diante de desafios, sejam advindos da natureza lúdica (situação de jogo), sejam de natureza escolar (aprendizagem) (SMOLE, DINIZ, CÂNDIDO, 2007; MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005).

Alves (2001), em sua obra “A Ludicidade e o ensino da Matemática”, inicia comentando sobre os jogos na educação, defendendo-os como uma das alternativas mais pesquisadas ultimamente, considerando-se aspectos os mais diversos, em especial em contextos da pré-escola e nas primeiras séries do ensino fundamental. Na discussão que faremos nesse âmbito, buscamos um olhar que superasse a mera crítica ao modelo tradicional de ensino, ou que fizesse a defesa do uso dos jogos no ensino, de modo ingênuo (ANDRADE 2017).

Dessa forma, no espaço escolar, Alves (2001) defende o jogo como um instrumento que pode contribuir como condutor do desenvolvimento intelectual, social e emocional das crianças. O professor de Matemática, em especial das séries iniciais da Educação Básica, em nossa visão, pode e deve incentivar o uso de jogos em sala de aula, porém, mais do que o incentivo, é a definição e o planejamento dos objetivos que se quer alcançar, que irão possibilitar criar situações de aprendizagem (ANDRADE, 2017, p. 76).

É importante ressaltar que há uma necessidade de pensar na contribuição do lúdico para o desenvolvimento da criança, como também no processo de aprendizagem, buscando sempre o conhecimento para as contribuições fundamentais. É necessário que o professor desenvolva uma prática pedagógica que possa atender as necessidades da criança. Conforme o desenvolvimento das atividades lúdicas vai estimulando a criança para o pensamento, o conhecimento, habilidade e criatividade. A ludicidade potencializa as aprendizagens recíprocas e, nesse sentido, deve ser inseparável da prática docente.

Como docentes da educação infantil, a presença do lúdico é algo que deve estar presente em nosso dia-a-dia na escola. Para Rocha (2017) “o ato brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, contribui com o fortalecimento da autonomia da criança e fornece para a não formação e até quebra de estruturas defensivas”. Sendo que, o lúdico não está conectado exclusivamente ao conceito de jogo, todavia a ação de brincar como um todo, sendo realizado por meio de atividades espontâneas, deixando com que as crianças se sintam envolvidas a participar (ROCHA, 2017).

De acordo com Silva (2019), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. Para a autora, trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é indispensável que o docente desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças. Mostrando para criança que compreenda o ganhar ou perder, que são probabilidades de jogos, mas como já citado vai depender da faixa etária que elas se encontram.

Um bom educador ele busca estar próximo e sempre atento aos seus alunos. É na educação infantil que as crianças verbalizam muito o que estão sentindo, o que estão vivendo naquele momento, sendo assim, cabe ao professor saber fazer uso destes momentos para promover a socialização e trabalhar de acordo com os conhecimentos que as crianças possuem iniciando de suas vivências. O professor pode observar personalidades como também capacidade de socialização, o domínio com o outro, liderança, egoísmo, parceria, e outras características que são natas dela, e que podem ser desenvolvidas no decorrer da educação infantil.

O professor ao se apropriar do brincar, ele abre um leque de infinitas oportunidades de intervenções para auxiliar na transformação da criança e cabe a ele realizar essas atividades com intencionalidade e não uma atividade solta.

Para Rocha (2017) o professor é o mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e proporcionando espaços e situações de aprendizagens. O professor deve ter uma relação mediadora no processo de atividades lúdicas e a prática pedagógica, para que a aprendizagem seja significativa e não seja somente uma forma de diversão da criança. Essa prática facilita o trabalho do professor, e proporciona ainda um melhor desenvolvimento da criança no processo de ensino e aprendizagem.

3.1 O lúdico no contexto aprender / ensinar

A brincadeira faz parte da infância de toda criança. O desenvolvimento lúdico de uma atividade transforma o conceito de obrigação em uma manifestação espontânea, na qual busca a interação com o conhecimento e assim leva a criança a se desenvolver em um movimento contínuo e voluntário na busca de resolver, aprimorar e transformar problemáticas em conhecimento real.

O ser humano já nasce com a tendência de brincar, buscar se divertir em meio a descobertas e atividades, quer seja de maneira voluntário ou mesmo de maneira involuntária, pela simples intenção de se divertir. A metodologia lúdica permitiu o desenvolvimento da aprendizagem por meio da diversão, a qual se liga a um contexto de brincadeira e assim remetemos esta metodologia a uma contextualização íntima com a criança. A ação lúdica permite uma flexibilidade de educação a um complexo já existente no qual a própria infância em que se tem uma confrontação extremamente interessante e também ao mesmo tempo importante, uma vez que estão intimamente focadas no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Nada melhor e prazeroso do que mergulhar no universo infantil para direcionar os ensinamentos e permitir à criança se descobrir, descobrir o universo que a cerca, de maneira ampla e de modo descontraído, assim sendo as atividades lúdicas que permitem estes aprimoramentos.

De acordo com Campos (1986) fala que: “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula. Sendo que o lúdico se revela a ligação especial entre a necessidade de se aprender e a possibilidade de se ensinar de maneira aceitável,

com uma boa expectativa”. Ao acrescentar fatores que comprovam seu interesse em manter o processo de aprendizagem e dentro de uma estrutura, os quais são expressos dentro do bom funcionamento do ensino lúdico, torna o aprender mais prazeroso.

As diversas competências das atividades lúdicas têm a capacidade de unir o desenvolvimento certo a uma linha de aprendizagem bem elaborada, dentro de critérios próprios, os quais podem ser ajustados, mesmo diante de públicos variados. Sendo que os meios pelos quais se desenvolvem a aprendizagem são ainda mais importantes que o próprio conteúdo previsto como base para o ensinamento, tudo depende da operação de modos e meios para se oferecer os ensinamentos.

Conforme a autora Andrade (2011), “a criança precisa usufruir gradativamente de uma independência do agir, experimentar situações de escolhas e tomadas de decisões e participar, segundo suas possibilidades do estabelecimento de regras e sanções”. O ensinar é um processo, um conjunto de procedimentos habituais, de acontecimentos, que deve ser perpassado em uma dinâmica que lhe de domínio e notoriedade para com o aluno e o educando. O lúdico ganha estampa pôr dá ao educando, não só enquanto criança, mas de forma geral, ferramentas e condições para fundamentar e estabelecer resultados dentro de um contexto de aprendizagem, em um âmbito geral e expresso, com o objetivo de conseguir o certo.

Rosamilha (1979) enfatiza que: “A brincadeira é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo é um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. A atividade lúdica tem a capacidade de juntar-se ao desenvolvimento a uma linha de aprendizagem bem elaborada dentro de seus próprios critérios, ao nível da criança”.

O ensino bem elaborado espera ter condições extremamente vantajosas que possa expressar a satisfação do público-alvo, ainda mais se tratando da educação infantil que trará consequências satisfatórias e essenciais para a sua formação.

Sabendo-se que a educação é uma trama de conceitos que mistura o fictício com o real, onde tudo o que pensamos e elaboramos, assim ficará claro e agradável para os olhos de quem elabora conceitos, definições e expressões.

É na educação infantil que a criança começa a conceber valores de aprendizagem e, que quando é ensinado e da maneira certa iram estabelecer conceitos que a acompanhará por toda a sua vida, ou talvez não, dependendo exclusivamente da metodologia a ser adotada, na busca por estes conceitos.

O método de ensino lúdico, método esse que ampara-se nos conceitos de ensinar e aprender e demonstra-se uma ferramenta de imensa utilidade, que é algo que acompanha a criança, sem a necessidade de grandes esforços para despertar nela a vontade em querer conhecer, conceituar, aprender e ensinar.

3.2 O lúdico no contexto escolar / educação infantil

Na educação infantil se espelha muito bem o benefício que o lúdico traz para a construção das aprendizagens da criança, percebe-se que ela aprende brincando. Isso acontece porque com o lúdico, a criança se envolve de maneira prazerosa, com mais significado. Tudo que é lúdico, divertido e alegre conquista as crianças, ajuda no desenvolvimento cognitivo. É por essa razão, que por meio da brincadeira, da diversão, da fantasia, elas adquirem conhecimentos. E é uma necessidade básica da criança, ao brincar, que se inicia a descoberta do mundo por ela mesma.

Ao ser inserido no contexto escolar, a criança principalmente na educação infantil precisa ter o lúdico bem presente para que a construção de sua aprendizagem venha a se tornar mais significativa e prazerosa. É uma oportunidade para o seu desenvolvimento, pois brincando ela experimenta, inventa, aprende, além de estimular a curiosidade.

É nas atividades lúdicas que ela pode expressar todo seu potencial e com isso adquirir sua autonomia e confiança em si mesmo. É no ato de brincar que a criança expõe sua capacidade, expressa o lazer na interação com outras crianças, usa sua imaginação, fantasia, cria, brinca, dessa forma ela está construindo aprendizagens.

Contudo a principal pressuposição educacional do lúdico na educação infantil é a valorização da atividade lúdica que contribui para o efetivo desenvolvimento das crianças e também para o resgate e o direito a infância. O lúdico tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança.

Huizinga (2012) afirma que muitos definem os fundamentos dos jogos baseando-se na descarga da energia vital superabundante, outros já se baseiam na satisfação de certo “instinto de imitação”, e ainda outros o definem simplesmente como uma “necessidade” de distensão. No sentido da satisfação pela imitação, Vygotsky (2007) destaca que as crianças se lançam no mundo dos adultos, imitando, ensaiando atividades, comportamentos e hábitos que ainda não são desenvolvidos

nelas, mas que no âmbito da brincadeira possibilita a criação de processos de desenvolvimento, internalizando o real e promovendo o desenvolvimento cognitivo.

Outra característica típica do jogo é a sua intensidade e seu poder de fascinação, que não podem ser explicados por análises biológicas. Nesses aspectos residem à própria essência e a característica primordial do jogo, concluindo que a natureza poderia ter nos fornecido como elementos de descarga das tensões advindas do trabalho e de outros esforços da vida diária, atividades “Sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo” (HUIZINGA, 2012, p.5).

Partindo desse pressuposto, Brenelli (1996) enfatiza que o jogo na escola tem importância quando revestido de seu significado funcional e explica que muitas vezes seu uso foi negligenciado, por ser visto como uma atividade secundária, ou seja, utilizada para liberar excesso de energia ou para se descansar de atividades mais sérias. Dispensa ao jogo um valor educacional expressivo e propõe que, por meio de jogos, as crianças possam desenvolver todo o seu potencial intelectual.

No caso específico da Matemática, o jogo passa a ter um caráter de material de ensino quando visto como um desencadeador de aprendizagem e desenvolvimento. Para Moura (2011), a criança quando colocada perante situações lúdicas, apreende a estrutura lógica do jogo ou da brincadeira e, dessa maneira, apreende também a estrutura matemática presente.

O jogo pode ser trabalhado individualmente, em duplas ou em grupos, mas deve ser algo em que crie um espaço de confiança e criatividade para ser desenvolvido de maneira agradável e espontânea.

Por essas características é que se pode afirmar que o jogo propicia situações que, podendo ser comparadas a problemas, exigem soluções vivas, originais, rápidas. Nesse processo, o planejamento, a busca por melhores jogadas e a utilização de conhecimentos adquiridos anteriormente propiciam a aquisição de novas ideias, novos conhecimentos [...] (SMOLE, 1996, p. 138).

Os jogos trazem situações de problemas onde cada indivíduo deve encontrar o caminho correto para chegar ao final, com isso, a criança aprende a desenvolver diferentes estratégias a partir de cada desafio criado nos jogos.

Um dos desafios é o desenvolvimento da linguagem que deveria ocorrer conjuntamente às atividades matemáticas. Andrade (2017) citando Vygotsky (2005) enfatiza que, nas crianças, desde muito cedo a linguagem contribui de forma

significativa para a aprendizagem. Isso inclui a aprendizagem de ideias, enunciados e conceitos matemáticos. Em todos esses aspectos está envolvida a linguagem, que pode contribuir significativamente para a aprendizagem das crianças. Por meio das atividades com jogos, mediadas pelo professor, propondo atividades e situações-problemas que propiciem um ambiente de reflexões, de trocas, de diálogo, é que se torna possível o desenvolvimento da linguagem e, por sua vez, da aprendizagem.

Dessa forma, o ensino da matemática deve estar adaptado à realidade cotidiana dos alunos, se projetar na busca por instrumentos metodológicos que facilitem o processo de ensino e aprendizagem, estimulando o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático e entender a relação abstrata existente entre os signos matemáticos e as eventuais situações problemas.

A realização de tais tarefas funciona como uma necessidade do indivíduo, em qualquer momento de suas vidas. Para isto, basta observarmos nossas ocupações diárias e verificar a quantidade de práticas lúdicas nos envolvendo a todo instante. Huizinga já defendia o uso de jogos, afirmando ser este anterior à própria cultura, e estar presente em tudo, e declarava ser o jogo “como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo (...) é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA,2012, prefácio).

Tendo em vista o contexto da criança e suas relações com o brincar, o lúdico na forma de jogos, como metodologia facilitadora do processo de ensino e aprendizagem de matemática, pode ser uma boa alternativa para desmistificar esse cenário imaginário que apresenta a Matemática como um “vilão”. Desse modo, os jogos matemáticos podem quebrar essa visão inicial das crianças e despertar nelas um maior interesse por essa disciplina, uma vez que por meio dos jogos elas poderão perceber que a matemática se faz presente constantemente em nosso dia a dia e nos auxilia na resolução e compreensão de problemas das mais variadas naturezas.

No âmbito da dimensão lúdica do jogo, Chateau (1987) tem defendido que ele é, para a criança, ao mesmo tempo uma brincadeira e uma atividade séria em que o faz-de-conta, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil, a alegria, a euforia, a exaltação, têm importância primordial. Tomando-se o jogo como o desencadeador de situações de aprendizagens, dentre outros, Moura (2011) explicita que o jogo, no contexto da Matemática, só deve ser considerado como material de ensino quando puder promover a aprendizagem, pois a criança quando em contato com o lúdico,

assimila a estrutura lógica da brincadeira, e, assim, pode apreender a estrutura matemática existente.

Por meio dos jogos os educandos são motivados a prestarem mais atenção no que o professor está ministrando, além de uma maior participação na realização das atividades, elevando, assim, a qualidade do aprendizado. “Ao jogar, o aluno constrói muitas relações, cria jogadas, analisa possibilidades” (SMOLE, 2008, p.23). Quando bem planejado e desenvolvido, os jogos auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico, criatividade e imaginação de cada aluno. Para os professores, os jogos matemáticos representam uma alternativa, ao refletirem sobre sua prática, se deparam com a necessidade de enriquecer suas metodologias utilizadas em suas aulas.

Do ponto de vista da orientação acerca do uso escolar do jogo, em documentos oficiais, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Matemática propõem-no como um dos recursos a serem utilizados no ensino da disciplina, defendendo que, através dos jogos, além das crianças experimentarem situações corriqueiras, aprende também a lidar com símbolos, a fazer analogias, os significados das coisas, produz linguagens, criam convenções e assim aprendem a lidar com as regras características dos jogos. Outro aspecto relevante dos jogos, segundo os PCN, “[é] o desafio genuíno que eles provocam nos alunos, que gera interesse e prazer” (BRASIL, 1997, p.9).

4 PERCEPÇÕES DE VYGOTSKY SOBRE BRINQUEDOS E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Com bases nos conceitos e concepções de Vygotsky, pode-se afirmar que o lúdico também é uma forma de aprendizado, criando uma zona de desenvolvimento proximal, fazendo com que a criança aprende brincando.

Para Vygotsky (2007), o aprendizado é considerado um processo puramente externo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento em vez de fornecer um impulso para modificar seu curso. Assim enfatiza que “o desenvolvimento do alto de pensar em crianças em idade escolar, tem-se admitido que processos como dedução, compreensão, evolução das noções de mundo, interpretação da casualidade física, o domínio das formas lógicas de pensamento e o domínio da lógica abstrata que ocorrem todos por si mesmos, sem nenhuma influência do aprendizado escolar”. Além de o profissional ter obtido uma boa formação, é preciso ser “brincante”, de forma que facilita o desenvolvimento, usando métodos e utilizando brinquedos, ou melhor, a ludicidade no dia a dia escolar da criança. Observando e absorvendo suas ações, onde a criança faz a diferenciação entre ação e o significado (VYGOTSKY, 2007).

Assim como Vygotsky, defendemos o ponto de vista de que o aprendizado das crianças começa muito antes delas frequentarem a escola, ou seja, tem uma história anterior. Mesmo antes de ter iniciado seus estudos de aritmética nos espaços escolares, elas já tiveram contatos e experiências com números e quantidades e já realizaram algum tipo de operação com esses elementos. E, mesmo que o aprendizado da idade pré-escolar seja diferente do escolar, que se preocupa mais com a aquisição de informações e conhecimento científico, a todo instante ela está aprendendo, adquirindo informações e habilidades.

Diante disto, Vygotsky (2007) declara que o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental. Dessa maneira, enfatizamos mais uma vez a importância de o professor planejar as aulas utilizando jogos dentro de um contexto de atividades e situações-problemas que desafiem os alunos a solucionarem, a discutirem entre si, a refletirem sobre as jogadas e sobre as questões propostas.

Assim, “de fato, aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida da criança” (VYGOTSKY, 2007, p.56-57), e é um

aspecto fundamental e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas organizadas culturalmente e especificamente humanas. Desenvolvimento, para Vygotsky, significa a compreensão de até onde a criança já conseguiu chegar, ou seja, o que ela foi capaz de fazer, levando-se em consideração o caminho que será percorrido por ela para realizar determinada tarefa.

Diante disto, Vygotsky (2007) declara que o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental. Dessa maneira, enfatizamos mais uma vez a importância de o professor planejar as aulas utilizando jogos dentro de um contexto de atividades e situações-problemas que desafiem os alunos a solucionarem, a discutirem entre si, a refletirem sobre as jogadas e sobre as questões propostas. E ainda afirma, na idade pré-escolar ocorre uma divergência entre o campo do significado e o da visão. Ainda busca enfatizar que “no brincando o pensamento está separado dos objetos, e a ação surge das ideias e não, das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco, e um cabo de vassoura torna-se um cavalo...”

O brincar é uma realidade cotidiana na vida da criança, é uma prática sociocultural que facilita a criança transmitir dados da realidade através de suas fantasias, permitindo assim novas interações com objetos, com pessoas e com o seu próprio corpo, criando o seu próprio mundo. O brincar expressa um diálogo com o mundo, a forma como a criança representa, cria e recria a realidade a sua própria maneira.

Para Vygotsky (2007), a criança cria através do lúdico uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que suas ações ultrapassem o desenvolvimento já alcançado, impulsionando-a suas conquistas e novas possibilidades de compreensão e de ação sobre o mundo. A criança aprende muito ao brincar, estimula sua curiosidade e fazendo com que desperte para novos saberes.

Ao brincar de forma livre e prazerosa permite que a criança seja conduzida a um mundo imaginário, um mundo de faz de conta, consciente, mas capaz de reproduzir as relações que observa em seu cotidiano, vivenciando simbolicamente diferentes papéis, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair. A criança brincando, ela se sente livre.

Segundo Vygotsky (2007) “a brincadeira auxilia na criatividade, na imaginação e na fantasia que interagem para a construção de novas possibilidades e interpretações, auxiliando nas construções sociais das crianças com os adultos”. É de

suma importância afirmar que, o lúdico na educação infantil surge da necessidade de pensar a educação escolar como processo de reconstrução.

Todos os benefícios da ludicidade devem ser reforçados no meio escolar, como já citado o lúdico facilita o aprendizado e ativa a criatividade, contribuindo diretamente para a construção do conhecimento. Sendo assim os professores devem sempre estarem atentos a essa prática lúdica e aprimorar uma contextualização para as brincadeiras. Por meio da observação do brincar, as necessidades de cada criança, os seus níveis de desenvolvimento, a sua organização, e a partir daí de planejar ações pedagógicas.

Para Vygotsky (2007), “o brincar relaciona-se ainda a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que mais tarde, permitirá à criança, aprendizagens mais elaboradas”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relevância do lúdico e do jogo, portanto, se justifica pela intervenção do professor, levando-se em consideração os objetivos a serem alcançados e os procedimentos adotados, visando a compreensão de determinados conteúdos. Nesse sentido, a forma como as atividades lúdicas estão propostas, sua organização, o desenvolvimento do processo na sala de aula, e sua análise, direcionarão o sentido dado a estas atividades.

Concordamos que a utilização dessas atividades deve ser incentivada nas escolas, porém, destacamos que a aprendizagem só é promovida pelo uso desse instrumento se este for acompanhado de um planejamento e organização visando um determinado fim, e não apenas como um passatempo ou diversão. Além disso, as atividades que os envolvem devem proporcionar reflexões que visem à formação, ampliação ou consolidação de conhecimentos. Para isso, entendemos como essencial a vinculação das atividades lúdicas e jogos à resolução de problemas ou respostas a questões orientadoras e de aprofundamento.

Defendemos ser possível realizar um trabalho com jogos nas aulas, como um instrumento auxiliar e facilitador do processo de ensino e aprendizagem, desde que haja interação entre o professor e os alunos e entre estes, no sentido de se estabelecer relações nas trocas de opiniões, de informações, nas reflexões, por meio das atividades e situações-problemas sugeridos e/ou advindos do contexto deste ambiente, no sentido de estimular novas descobertas.

Através dos resultados de nosso estudo, podemos afirmar que apesar de as atividades lúdicas poderem se constituir como instrumentos mediadores do processo de ensino e aprendizagem, isso não se efetivará se não for revestido de uma interação efetiva entre professor e aluno e entre alunos, através de uma prática planejada e organizada visando alcançar objetivos claros e previamente definidos.

O lúdico e os jogos não se constituirão em ferramentas efetivas no contexto escolar se os professores não se conscientizarem de sua função de intercessores entre o conhecimento e os alunos, incentivando a linguagem, o diálogo, a troca de pontos de vista, a criatividade e a criticidade (ANDRADE, 2017).

Conclui-se que a partir do estudo bibliográfico realizado, que o brincar é uma necessidade básica que auxilia o educando a formar conceitos, reforçar habilidades sociais e desenvolver a expressão oral e corporal. Com o objetivo de buscar

compreender o conceito de ludicidade e a sua influência na educação infantil, pode se notar que as primeiras manifestações da criança são através das brincadeiras.

A pesquisa realizada buscou apresentar uma discussão acerca da importância do lúdico no desenvolvimento infantil, fazendo referências de autores da área, assim sendo salientado tópicos relacionados a criança, educação infantil e o lúdico.

Através das análises apresentadas ao longo da pesquisa, é possível afirmar que a utilização do lúdico como ferramenta de auxílio para professores da educação infantil é de suma importância para o desenvolvimento da criança uma vez que as brincadeiras e jogos despertam um crescimento integral e sadio na criança. É durante a brincadeira que a criança entra em contato com o mundo externo, o brincar é o universo onde a criança habita.

Este trabalho de conclusão de curso, é de suma importância pois esclarece a influência das atividades lúdicas no processo de construção do conhecimento na educação infantil mostrando que o brincar pode ser um instrumento de aprendizado, fazendo com que a criança possua gosto por aprender. Assim especificando que a ludicidade é a ferramenta pedagógica mais dinâmica que o professor tem, fazendo com que adentre no universo infantil de forma prazerosa para a criança aprender de forma agradável e interessante, facilitando a relação das crianças com o professor.

Por fim é possível verificar que cabe ao sistema de ensino criar espaços, para atender as necessidades da criança privilegiando a ludicidade. Cabe também ao professor proporcionar o ambiente de maneira atraente e aconchegante. Contudo ficou explicitado a importância de o professor estar adequadamente preparado para trabalhar o lúdico com criança e a necessidade de compreendê-las individualmente e de coordenar as atividades, permitindo que a criança aja de forma espontânea. Assim é fato afirmar que as atividades lúdicas facilitam a socialização da criança com professores e os colegas de sala, fazendo com que interajam com mais tranquilidade no meio social em que está inserida.

Para finalizar, espera-se que a pesquisa suscite reflexões sobre a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, e que possa oferecer algo para professores que atuam na educação infantil, no que se refere ao uso da ludicidade como recurso metodológico para o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Eva Maria Sirqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**: Uma prática possível. São Paulo: Papirus, 2001.
- ANDRADE, Daniela Barros da Silva Freire. **Pedagogia da Infância**. VI Educação e Ludicidade. Cuiabá, 2011.
- ANDRADE, Kalina Ligia Almeida de Brito. **Jogos no ensino de matemática**: uma análise na perspectiva da mediação. 2017. 237 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.
- BRENELLI, Rosely P. **O jogo como espaço para pensar**: a construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas, SP: Papirus, 1996.
- CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**. 19^o ed., Rio de Janeiro-Petrópolis: Vozes, 1986.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 7. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2012. (Série Estudos)
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia S.; PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MOURA, Manoel O. de. A séria busca no jogo: do lúdico na Matemática. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. Cap. 4, p. 41-98.
- NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação**: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP : [s.n.], 2005.
- ROCHA, Pamela Suzetty Vieira de Souza. **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.
- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SANTOS, Josiane Soares. **O lúdico na Educação Infantil**. Campina Grande, Realize Editora. IV Fiped. 2012.
- SILVA, Carlena Michely Pereira. **O lúdico na educação infantil**: aspectos presentes na prática docente. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.
- SMOLE, Kátia Cristina Stocco. **A Matemática na Educação Infantil**: a teoria das inteligências múltiplas na prática escolar. Porto Alegre, Editora Artes Médicas: 1996.

SMOLE, Kátia S., DINIZ, Maria Ignez e CÂNDIDO, Patrícia. **Jogos de matemática de 1º ao 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental)

VIGOTSKY, Lev Semenovich, 1896-1934. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Organizador Michael Cole... [et al]; tradução José Cipolla Neto, Luís Silvera Menna Barreto, Solange Castro Afeche .7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Psicologia e Pedagogia).