

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA  
FACULDADE AMADEUS - FAMA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

**DAYANA APARECIDA BIANA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**ARACAJU – SE**

**2019**

**DAYANA APARECIDA BIANA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo Científico apresentado à  
Faculdade Amadeus como Trabalho de  
Conclusão de Curso e requisito básico  
para obtenção do título de Licenciada  
em Pedagogia

**Orientadora:** Msc. Carla Daniela Kohn.

**ARACAJU – SE**

**2019**

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dayana Aparecida Biana<sup>1</sup>

## RESUMO

O lúdico tem sido uma modalidade bastante significativa no processo de ensino e aprendizagem da criança. As atividades lúdicas como o jogo e brincadeiras em sala de aula, promovem o desenvolvimento das habilidades fundamentais e contribui para que aconteça de forma saudável e prazerosa. Dentro desse contexto, questionou-se como a ludicidade se torna uma ferramenta no aprendizado dentro da sala de aula? Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo analisar o lúdico no processo de ensino e aprendizagem para o desenvolvimento cognitivo da criança. Entre os objetivos específicos estão: compreender o lúdico como ferramenta de aprendizagem; e, analisar a perspectiva do professor com relação as atividades lúdicas em sala de aula. Para tanto, usou-se a pesquisa do tipo bibliográfica onde foram pesquisados autores como Vygotsky (2007), Kishimoto (2008) e Oliveira, (2002), dentre outros, para um melhor aprofundamento da temática. Concluiu-se que por meio da atividade lúdica a criança é capaz de organizar, construir e reconstruir sua compreensão no mundo. Nesse sentido, o professor deve saber organizar espaços e brincadeiras que proporcionem satisfação e consequentemente aprendizagem.

**Palavras-chave:** Lúdico. Professor. Processo ensino-aprendizagem. Sala de aula.

## ABSTRACT

The play has been a very significant modality in the process of teaching and learning of the child. Playful activities such as play and classroom games promote the development of fundamental skills and contribute to a healthy and enjoyable life. Within this context, one questioned how the playfulness becomes a tool in the learning inside the classroom? In this sense, the present study aims to analyze the playful in the process of teaching and learning for the cognitive development of the child. Among the specific objectives are to understand the playful as a learning tool; and, to analyze the perspective of the teacher in relation to the ludic activities in the classroom. In order to do so, we used bibliographic research where authors such as Vygotsky (2007), Kishimoto (2008) and Oliveira, (2002), among others, were searched for a better understanding of the topic. It was concluded that through the play activity the child is able to organize, build and rebuild their understanding in the world. In this sense, the teacher must know how to organize spaces and games that provide satisfaction and consequently learning.

**Key words:** Classroom. Ludic. Teacher. Teaching-learning process.

---

<sup>1</sup> Graduando em Pedagogia pela Faculdade Amadeus- FAMA. E-mail: dayanaemateus26@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea, a ludicidade tem sido foco de pesquisas e estudos. Isto acontece, pois vivendo em uma sociedade altamente tecnológica a ideia que existia de ludicidade (brincadeiras ao ar livre, jogos coletivos e etc.) vem sendo alterada.

Assim, é necessário buscar o significado da palavra ludicidade utilizando-se tanto o dicionário da língua portuguesa quanto autores que falam sobre o lúdico e sobre a ludicidade.

O termo lúdico, segundo o DICIONÁRIO UNIVERSAL DA LÍNGUA PORTUGUESA (2000) vem do latim ludus e significa jogo. E pode-se dizer nesse jogo, estão incluídos elementos tais como os brinquedos, o brincar em si e também os jogos. Estes elementos acima são uma forma de linguagem dos humanos, em que também há uma oportunização de aprendizagem.

Como cita Gomes (2004), seria o lúdico uma expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto. Por essa razão, o lúdico reflete as tradições, os valores, os costumes e as contradições presentes em nossa sociedade. Assim, é construído culturalmente e cercado por vários fatores: normas políticas e sociais, princípios morais, regras educacionais, condições concretas de existência. Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade.

A ludicidade pode ser conceituada de forma mais ampla, pois é a vida se construindo no seu movimento, pode-se destacar que a cada atividade, a cada momento que as nossas crianças tem de prazer, de brincadeiras, de jogos, estão crescendo e construindo as suas vidas no movimento e no envolvimento.

Vygotsky (1984) diz que “[...] o brinquedo tem um papel importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para ação”.

Com o brinquedo em mãos, a criança pode um “start”, em que a mesma pode treinar usar a sua imaginação, usando vários tipos de brinquedos, pode ser médica (o), bombeiro (a), mamãe, papai dentre outras tantas possibilidades.

O brinquedo estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade (KISHIMOTO, 2001).

Kishimoto (1998, p. 63) relata que ao brincar toda criança: “[...] se comporta como um poeta, pelo fato de criar um mundo só seu, ou, mais exatamente, por transpor as coisas do mundo em que vive para um universo novo em acordo com suas conveniências”.

As brincadeiras fazem parte da vivência das crianças, além de estimulá-las e incentivá-las ao aprendizado. Vygostky (1984) citado por Rego (2004): (...) a brincadeira é uma atividade humana ora qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos.

A brincadeira pode ser tanto coletiva quanto individual, quando existem regras na brincadeira, não quer dizer que ela perde seu caráter lúdico, pois a criança pode mudar algumas coisas, pode acrescentar regras ou modificá-las, então as regras são extremamente importantes.

Gilles Brougère (1998) diz que jogo da criança é fonte de alegria: quando não há mais prazer, não há mais jogo. O jogo espontâneo e não é uma perda de tempo. Trata-se de uma atividade séria marcada de verdade para a criança em um compromisso afetivo e intelectual que lhe demanda às vezes muitos esforços.

Os jogos servem para as crianças se apropriarem de conhecimentos importantes, além de auxiliar na autonomia, na socialização e na interação criança-criança.

O presente estudo tem como tema, a importância do lúdico no processo de aprendizagem na Educação infantil. Durante a infância, toda criança tem a brincadeira como principal meio para descobrir, criar, interagir, ou seja são muitas as formas de despertar o conhecimento através do lúdico.

Sabe-se que a infância é uma fase importante do indivíduo, pois é a partir dela que inicia a desenvolver suas habilidades motoras e cognitivas, através dos jogos e das brincadeiras a criança começa a interagir, criando laços afetivos e adquirindo novas experiências.

O brincar é um ato lúdico importante no ensino aprendizagem, é uma forma de inter-relacionamento e comunicação e é por este processo que a criança desenvolve um cotidiano de imaginação. Brincar facilita na construção da reflexão e da criatividade, estabelecendo uma relação entre os jogos e aprendizagem.

Segundo Miranda (2013), o lúdico no sistema de educação infantil tem sido um dos artifícios com maior sucesso no que diz respeito a incitação do desenvolvimento do intelecto e do ensino das crianças. As capacidades de atenção, percepção, sensação e diversos aspectos referentes ao aprendizado são desenvolvidas nessas atividades.

Assim, a partir desse contexto, questionou-se: como refletir sobre o papel do ludicidade para o desenvolvimento cognitivo na Educação Infantil, em meio a métodos tradicionais de ensino? Qual o papel do lúdico dentro do contexto educacional e social da criança? Como compreender a prática do lúdico nas salas de aula?

Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo geral, analisar o lúdico no processo de ensino para o desenvolvimento cognitivo da criança. Para isso, é necessário estudar sobre o desenvolvimento cognitivo da criança; analisar as formas pelas quais o lúdico facilita os processos de ensino no desenvolvimento infantil; refletir sobre a perspectiva do professor com relação as atividades lúdicas em sala de aula.

Justifica-se a escolha da temática devido a busca pela compreensão de como o lúdico pode fazer parte do processo de ensino e aprendizagem da criança. Além de querer entender o papel do professor nessa perspectiva. Sabe-se que o desenvolvimento da criança, nesse processo, sofre influência em vários níveis de cognição. Cabe então ao professor, desenvolver formas, meios e técnicas para que a aprendizagem dela seja adquirida de forma significativa.

A ludicidade é entendida como uma parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano, visto que as crianças pensam, inventam e desenvolve o seu raciocínio.

Assim, na educação, [...] “As crianças pequenas aprendem muito melhor quando associam o ato de aprender ao prazer do jogo”. (MARQUES, 2011, p.69)

Ainda conforme a autora, aplica-se esse conhecimento com atenção para atender a peculiaridade de cada criança, além disso, o indivíduo responsável pelo planejamento das atividades deve estar preparado para moldar essas práticas a diferentes circunstâncias.

É importante que a metodologia lúdica seja organizada para estimular situações em que as crianças possam relacionar-se em grupo, assim, esses sujeitos

em fase de desenvolvimento estarão trabalhando diversas aptidões, praticando o coletivismo.

Os procedimentos metodológicos utilizados nessa pesquisa de cunho qualitativo foram artigos, monografias, sites e livros referentes a temática, fundamentando os estudos apresentados, assim pode-se dizer que é de natureza bibliográfica, De acordo com o método, é dedutivo, e conforme o tipo de pesquisa, ela é básica e exploratória.

Metodologicamente, a referida produção textual é edificada a partir do levantamento e leitura da pesquisa bibliográfica, através de obras pertencentes principalmente ao campo da Educação. A escolha, elaboração e seleção das referências bibliográficas embasaram-se nos princípios da argumentação, sendo assim essas necessárias para a conclusão dos objetivos predeterminados do referido trabalho acadêmico, ao qual será apresentado para a devida apreciação não somente à comunidade acadêmica, relevando-se assim a importância de artigos e livros de autores ligados à temática.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 As implicações do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança**

Piaget(1974) divide o desenvolvimento cognitivo em 4 estágios, que são considerados a parte essencial de sua teoria do desenvolvimento que hoje é estudada em diversos cursos de pedagogia e psicologia.

O primeiro estágio, denominado sensório-motor, se inicia desde o nascimento do bebê até o momento em que ele começar a falar, ou seja, até por volta dos dois anos de idade, quando a criança passa a construir frases simples. Possui como característica fundamental a maneira como o bebê interage com o mundo. Os sentidos que a criança começa a desenvolver passam a lhe fornecer informações sobre o mundo à sua volta, e seu desejo de explorar este mundo é característica fundamental para seu desenvolvimento cognitivo. (PIAGET, 1974)

O segundo estágio, o estágio pré-operacional é aquele que corresponde entre dois e sete anos de idade, fase na qual os indivíduos já possuem maior capacidade de interação. Se destacam aqui os jogos infantis, no quais as crianças podem se utilizar de papéis fictícios para desempenho nos jogos. (PIAGET, 1974)

O denominado estágio das operações concretas é o terceiro estágio do desenvolvimento cognitivo. Corresponde à idade entre sete e doze anos, aproximadamente, na qual já é possível que a pessoa desenvolva muitas das capacidades mentais referentes à uma pessoa adulta. (PIAGET, 1974)

O último estágio, denominado estágio das operações formais, corresponde, por sua vez, à idade compreendida entre os doze anos até o final da idade adulta. A maioria da população atual se encontra nesta fase, representando a chegada ao nível evolutivo do desenvolvimento cognitivo. Para Piaget, nesta etapa da vida o indivíduo possui plena capacidade de explorar sua capacidade de abstração e o uso do raciocínio lógico para a solução de problemas. (PIAGET, 1974)

A utilização de atividades lúdicas e de materiais concretos está totalmente relacionada ao desenvolvimento cognitivo da criança.

O modelo de ensino e aprendizagem de Ausubel (1980) caracteriza-se como um modelo cognitivo que apresenta peculiaridades bastante interessantes para os professores, pois centraliza-se, primordialmente, no processo de aprendizagem tal como ocorre em sala de aula. Para Ausubel, aprendizagem significa organização e integração do material aprendido na estrutura cognitiva, estrutura está na qual essa organização e integração se processam.

De acordo com Prass (2012) Vygotsky destaca a linguagem, como aspecto fundamental para o desenvolvimento cognitivo, demonstrando que as crianças dispõem de palavras e símbolos, as crianças são capazes de construir conceitos muito mais rapidamente. Para ele o pensamento e a linguagem são conceitos úteis que ajudavam o pensamento. Observou que a linguagem era a principal via de transmissão da cultura e o veículo principal do pensamento e a auto regulação voluntária.

Segundo Friedman (2012), as crianças crescem em ambientes compostos de várias culturas, e estão sujeitas a receber influência dos familiares e da sociedade na qual estão inseridos. Nessa perspectiva, o desenvolvimento humano resulta em um processo de construção de uma série de fatores como biológico, sentimental, social e cultural.

Ainda conforme Friedmann (2006) a ação de brincar apresenta uma forma de abordagem do sistema de educação sendo influenciada pelas questões culturais e sociais, podendo assim colaborar no progresso da criança no período da sua fase

infantil. A oportunidade de introduzir atividades recreativas na vida da criança, no âmbito escolar é uma maneira de analisar a educação sob uma concepção racional, independente e criativa.

As atividades lúdicas servirão para a criança como uma abertura para o mundo social e para cultura, assim como um estímulo representativo no seu desenvolvimento. “O brincar é um meio para estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico motor da criança, propiciando aprendizagens específicas. (FRIEDMANN, 2006, p.38)”.

Para Marques (2011) a criança evolui e amadurece a partir do relacionamento e envolvimento que ela tem com o lúdico, como o mesmo afirma: “a função do jogo é autoeducativa”. (MARQUES, 2011, p.67) No mesmo raciocínio, em outras palavras, Friedmann (2012, p. 26) relata que “o educador pode intervir durante as brincadeiras e os jogos, mas é desejável que a deixe fluir entre as crianças”.

Ao adotar o lúdico como meio transformador no processo cognitivo da criança, o educador alcança o papel como educador lúdico e criativo que compartilha o processo de desenvolvimento do seu grupo.

Vygotsky (2007) considera que as atividades lúdicas interferem no processo de desenvolvimento motor e cognitivo da criança em idade pré-escolar, uma vez que por intermédio das brincadeiras a criança pode exercitar suas potencialidades. Para ele, a atividade lúdica liberta as crianças de ações que devem ser complementadas, não pela ação em si mesma, mas pelo significado que ela carrega. Quando a criança faz de conta que está andando a cavalo, o significado domina a ação o que pode ser representado com a formula significado-ação.

Como na atividade lúdica a criança inclui as ações reais e os objetos reais, caracteriza, com isto, a natureza da transição da atividade da brincadeira, pois opera significados novos a cada ação (ALMEIDA, 2003).

O espaço lúdico é o mais significativo na aprendizagem da criança. Para Sommerhalder (2011, p.12):

Quando pensamos em jogos e brincadeiras, inevitavelmente nos reportamos à infância, ou mais propriamente à criança. É difícil imaginar uma criança que não goste de brincar e/ou jogar, tamanho é o prazer com o qual se entrega a suas atividades lúdicas. (SOMMERHALDER; ALVES 2011, p.12)

Para Kishimoto (2008), a rotina de brincadeiras para as crianças é uma forma de desenvolvimento da aptidão de tomada de decisões, da manifestação do emocional e da demonstração dos valores apresentados a ela no período de formação, além disso, torna-se uma ferramenta de conhecimento pessoal de si mesmo e do outro, estimula a coletividade, constrói sua própria identidade, instiga a sondar o mundo material, das pessoas, da natureza e da cultura na ótica de entendê-la. Sendo assim, sua relevância se associa com a cultura da infância, na qual coloca o brincar como um mecanismo para as crianças se expressarem e se desenvolverem.

Os estudos de Freire (1991) revelam que através da brincadeira a criança apropria-se de conhecimentos que possibilitarão suas ações sobre o meio em que se encontram, o brinquedo estimula a representação da realidade, pois a criança estará representando algo ou alguma situação da sua vida.

Jean (1974) Piaget é um ponto de referência essencial no estudo sobre o desenvolvimento cognitivo de crianças. Ele dedicou toda a sua vida a estudar sua infância, mesmo a de seus próprios filhos, para expor os segredos do desenvolvimento. Ele também é conhecido, juntamente com Vygotsky, como um dos pais do construtivismo.

Uma das teorias mais famosas de Piaget é sua teoria do desenvolvimento cognitivo, na qual ele formulou quatro estágios diferentes no desenvolvimento da criança. Ele veio com isso para chegar a uma teoria que explicaria o desenvolvimento geral de uma criança.

Para o autor,

A brincadeira não tem finalidade adaptativa, não provoca aprimoramento dos esquemas mentais ou de ação da criança, mas cuja importância para o desenvolvimento consiste no fato de possibilitar a transformação do significado dos objetos e a criação de símbolos lúdicos individuais. (PIAGET, 1974, p.56)

No período da infância, as brincadeiras possuem grande relevância para a formação do intelecto das crianças, favorecendo o desenvolvimento de um indivíduo criativo, tendo como principal função dessa ferramenta a evolução de suas habilidades. As brincadeiras perpassam a infância de toda criança, pois assegura o divertimento, o qual estimula o aprendizado.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos (KISHIMOTO, 2008, p. 28).

Nesta perspectiva, os objetos externos, os brinquedos, servem de subsídios para o desenvolvimento cognitivo. Vygotsky (2007) em sua teoria criou um conceito visando explicar de que forma a experiência social auxilia no desenvolvimento cognitivo. Este é denominado “zona de desenvolvimento proximal”, sendo caracterizada pela distância entre o nível atual e real de desenvolvimento.

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 2007, p.112)

Ainda de acordo com Kishimoto (2008) ação pedagógica é o patamar mais elevado do desenvolvimento no pré-escolar, e é por esse motivo que as crianças se mobilizam cedo.

A análise da forma como as crianças brincam e de como interagem entre si com os objetivos e com o mundo ao seu redor deve ser o suporte do trabalho do educador: baseando-se nas realidades lúdica-culturais é possível desenhar fundamentando-se nos estágios do desenvolvimento e dos repertórios característicos, assim ofertar propostas adequadas de acordo com cada grupo e cada criança. “Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objetivo não depende da natureza do objeto mas da função que a criança lhe atribui” (PIAGET, 1971, apud KISHIMOTO, 2008 p. 59).

O jogo também é uma ação pedagógica pois, Segundo Marques, “o jogo surge-nos como a mais espontânea atividade infantil, contribuindo para o crescimento e desenvolvimento das diversas facetas, tanto motoras como da personalidade”. (MARQUES, 2011, p.67)

Para Huizinga (1980), o jogo simbólico, inicialmente é solitário e vai evoluindo para o jogo sócio dramático, isto é, para a representação de papéis. Esse é o tipo de teoria que explica a reação das crianças ao brincar por exemplo de casinha, de médico, de mãe, etc.

Segundo Piaget (1971 apud ALMEIDA, 2003), o desenvolvimento se dá com a maturação (crescimento biológico dos órgãos), a exercitação (funcionamento dos esquemas e órgãos que implica na formação de hábitos), a aprendizagem social (aquisição valores, linguagem, costumes e padrões sociais e culturais), e o equilíbrio (processo de auto regulação interna do organismo).

De acordo com Kishimoto (2008), o brincar permite uma indeterminação quanto ao seu uso pela ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Para Vygotsky (2007), à medida que a criança vai se desenvolvendo ocorre uma mudança. Inicialmente o que predomina é a situação e as regras são ocultas, ou seja, as regras não estão explícitas, com o decorrer do desenvolvimento as regras predominam, se tornam explícitas e a situação imaginária fica oculta.

Nos estudos de Piaget (1974), o desenvolvimento cognitivo está diretamente ligado às mudanças qualitativas e quantitativas atreladas aos períodos anteriores, o que concede liberdade ao indivíduo para construir e reconstruir a cada estrutura, tornando-o cada vez mais apto ao equilíbrio.

Portanto, pode-se verificar que tanto Vygotsky (2007) como Piaget (1974) consideram as brincadeiras relevantes ao desenvolvimento infantil, sendo através da imaginação, jogo de faz de conta, interação e demais situações, o que acontece as mais variadas transições essenciais para internalização de conhecimentos e aprendizagens necessárias à formação do indivíduo.

A verdadeira aprendizagem acontece no brincar, por isso é importante que as crianças tenham acesso a jogos e brincadeiras, possibilitado um espaço criativo onde as ideias fluem e o processo de aprendizagem se concretize.

## **2.2 A importância do lúdico no processo de aprendizagem**

O aspecto lúdico é uma característica fundamental do ser humano. Ao longo das transformações que a educação tem passado, essa é uma característica presente em todas elas. Por meio dela é possível desenvolver várias habilidades como concentração, atenção e memorização.

Segundo estudos de Kishimoto (2008) sobre a ludicidade, as aulas lúdicas incitam a evolução da criatividade, não sendo exigido a produtividade do indivíduo em excesso, fazendo isso, por meio da execução de jogos que auxiliam o despertar

desses indivíduos, estruturando o desejo de saber e a vontade de se integrar aos grupos sociais.

Sendo, ludicidade a inclusão de jogos e brincadeiras nas salas de aula, assim: “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”. (KISHIMOTO, 2008, p.45)

Dessa forma, quando é apresentado ao aluno os conteúdos como uma brincadeira, ele passa a se interessar de modo mais natural, gerando uma maior assimilação dos conteúdos.

Considerando o significado pelo termo “lúdico” “origina-se da palavra em latim ludos, que pode significar jogo, brinquedo, ou qualquer outra atividade que divirta ou distraia aquele que a pratica ou manipula” (SILVA, 2011, p.11).

Almeida (2003) acredita que a noção lúdica é um método marcante na fase da infância por estar presente no cotidiano de todos os indivíduos. Com isso, auxilia a estruturação prazerosa de viver e da convivência com os ciclos sociais ao qual o ser humano está sujeito a socializar. Essa frase esquematiza estudos da relação das crianças com o meio em que estão inseridas, integrando análises específicas, aprofundando na formação de sua personalidade.

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 2003, p. 11).

Em consonância com Almeida (2003) pode-se afirmar que um dos objetivos das atividades lúdicas é amparar a criança a desenvolver capital intelectual com base no pensamento crítico individual e coletivo, que vem de uma performance no ensino dos conteúdos, por meio do uso de artifícios que propaguem a espontaneidade e a diversão, auxiliando no desenvolvimento da comunicação, explorando as habilidades individuais, respeitando a personalidade única de cada indivíduo.

Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal. (OLIVEIRA, 2002, p. 160)

Diante do que foi dito por Oliveira (2002) porquanto, é certo dizer que a aquisição de melhoria nos níveis educacionais é possível obter através de atividades lúdicas, assim, nesse contexto, existem diversos benefícios ao realizar uma educação recreativa, podendo-se destacar: progresso na aptidão cognitiva do educando, o aumento da sua capacitação psicomotora, sendo possível melhorar a forma de interação entre as crianças.

Para o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998), as atividades lúdicas devem ser introduzidas no ambiente escolar, pois reforçam o aprendizado do conteúdo, estabelecendo um caminho que fortalece o conhecimento do indivíduo, o qual leva o aluno a aprender de maneira satisfatória. Dessa forma, o lúdico é uma rota para desenvolver um melhor alcance entre os professores e alunos, sendo o ponto principal a melhoria do aprendizado

Além disso, em suma no que diz respeito a obtenção do progresso psicossocial como modo de equilíbrio do ser humano, é imprescindível destacar fatores genéticos e atividades à brincadeira.

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (VYGOTSKY, 2007, p. 27),

As atividades lúdicas oferecem diversos benefícios para os alunos e vários autores analisam essa temática e discorrem sobre as vantagens e onde tais tarefas têm a possibilidade de serem consideradas como parcela que pode integrar a vida dos indivíduos sendo uma maneira de introduzir no contexto da realidade.

Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade. (KISHIMOTO, 2008, p.110)

Segundo Piaget (1974) em cada período da vida o brincar acontece de um jeito e se adequa à faixa etária específica auxiliando no desenvolvimento necessário para aquela etapa. A criança de 03 a 04 anos está passando pela primeira infância, ou seja, Período Pré-Operatório, fase em que o desenvolvimento mental é aprimorado por meio da interiorização da palavra com a formação do pensamento e interiorização da ação. Para a criança nessa faixa etária na educação infantil, o jogo

simbólico está em ênfase, sendo por meio da curiosidade, imaginação e experiências, que o indivíduo começa sua formação intrínseca.

Para que ocorra aprendizagem é preciso que uma série de fatores – familiares, sociais, escolares – se interligue fazendo com que as atividades lúdicas tenham mais significação no seu desenvolvimento. Como afirma Vygotsky (2007, p.103) “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e o social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção”.

Dito de outro modo, conforme o pensamento de Vygotsky (2007) o uso de brincadeiras em atividades lúdicas é essencial, pois isto propicia a incitação do interesse e o entendimento das crianças para desvendarem suas ações, além disso, viabilizar uma busca a compreender histórias e curiosidades, ademais, permite conhecer a si mesmo.

Afirma Piaget (1974) que o conhecimento intelectual e, portanto, uma atividade no sentido criativo do termo. Ele não atua simplesmente sobre coisas. Ele as transforma, tornando-as objetos de conhecimento.

Reconhecer a importância do jogo para a infância permite pensar em um ensino e aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserida na realidade, pois possibilita a construção da ponte entre o real e o imaginário, sem perder o vínculo entre o pensar, o agir e sentir. Nesse sentido, a educação através do lúdico leva a uma aprendizagem também espontânea, a um maior interesse e ao aumento da autoconfiança. (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p.29)

Conforme Kishimoto (2008) o momento do brincar traz consigo a socialização e a interação das crianças entre si e o professor. Dessa forma, busca a evolução do discernimento dos limites e normas, propiciando uma autonomia para o indivíduo em formação, estimulando a confiança e incitando a criatividade.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 2008, p. 22)

Ou seja, “a brincadeira infantil é uma assimilação quase pura do real ao eu não tendo nenhuma finalidade adaptativa”. (PIAGET, 1989, p.51). Com isso, acredita-se que a ludicidade não é o brincar por brincar, mas sim uma metodologia

pedagógica que envolve a brincadeira de maneira objetiva, com o intuito de proporcionar a aprendizagem de maneira significativa para o educando, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

### **2.3 A perspectiva do professor com relação as atividades lúdicas em sala de aula**

É no sentido de ter uma aprendizagem significativa que o professor deve estar atento ao desenvolvimento do aluno. Assim, o brincar é uma atividade que proporciona de maneira lúdica, o conhecimento. Assim como o professor deve preparar a criança para ler, escrever, fazer contas, também deve mostrar a brincadeira como atividade de aprendizagem.

É possível unir movimento com conhecimento e que a recreação pode ser uma grande colaboradora no desenvolvimento e no aprofundamento dos conteúdos de sala de aula, em que a criança não sinta as atividades escolares como tarefas impostas pelo professor. (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2005, p. 10-11)

Assim, de acordo com as autoras Cória-Sabini e Lucena (2005), na medida em que professores e alunos interagem através do lúdico, o conhecimento é construído de forma rica, além de maior incentivo à aprendizagem de conteúdos específicos, como por exemplo, o ensino da matemática a crianças que possuam dificuldade em aprendê-la. Nesse caso, o professor se utiliza da interdisciplinaridade através de uma brincadeira que trate desse assunto.

É importante considerar que a formação lúdica não é importante somente para a criança, mas também para o educador, pois possibilita a ele conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (SANTOS, 1997; KISHIMOTO, 1999 apud ALMEIDA, 2003).

O reconhecimento do valor educativo do brincar é indispensável para a aprendizagem da criança. Diante disso, os professores devem inserir a brincadeira no universo escolar, reconhecendo-a como uma via para se aproximar da criança, com o objetivo de ensinar brincando.

Ou seja, fica clara a importância da participação do professor no incentivo às crianças para agirem de acordo com suas potencialidades, através da elaboração e

construção das atividades lúdicas pelo próprio professor. Através disto, há a formação social desses alunos.

O professor contemporâneo tem buscado apropriar-se do brincar, inserindo-o no universo escolar. Como um adulto é afetivamente importante para a criança, quando acolhe suas vivências lúdicas abre um espaço potencial de criação. Com isso, o professor instiga a criança à descoberta, à curiosidade, ao desejo de saber. A criança tem no professor um parceiro nessa busca (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p.29).

Perante essa apropriação do brincar, o aluno tornar-se um sujeito participativo e colaborador da própria aprendizagem. Dentro desse contexto que os jogos utilizados pelos professores incitam a estimulação da diversidade das inteligências, como já foi afirmado por Kishimoto (2008) permitindo que o aluno se expresse com a sua forma particular, assim, possibilita a integração dos indivíduos de maneira significativa. Já nas palavras de Velasco (1996),

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso (VELASCO, 1996, p. 78).

Para Cunha (1994) por meio do jogo recreativo é possível realizar atividades lúdicas e que tenham como principal objetivo ensinar os educandos a compreender os princípios éticos e morais quando ele vivencia as regras que compõem. Assim, na finalidade de formar indivíduos cientes das suas responsabilidades, e já entender os valores sociais; ademais é imprescindível proporcionar circunstâncias que tenha um maior convívio entre os educandos e educador, para que haja aula mais interativa e divertida.

De acordo com o Parâmetro Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998),

Pelo seu caráter coletivo, os jogos e as brincadeiras permitem que o grupo se estruture, que as crianças estabeleçam relações ricas de troca, aprendam a esperar sua vez, acostumem-se a lidar com regras, conscientizando-se que podem ganhar ou perder. (BRASIL, 1998, p.235)

Kishimoto (2008) explicita que o jogo educativo tem a vantagem de aliar contentamento e aprendizagem.

Ele afirma também que muitos autores, ao tratar dessa temática, tentam conciliar a tarefa de educar com a necessidade irresistível de brincar. Nessa junção surge o jogo educativo, um meio de instrução, um recurso de ensino para o professor e, ao mesmo tempo, um fim em si mesmo para a criança que só quer brincar. (KISHIMOTO, 2008, p. 18)

Para Almeida (2009), os objetivos pedagógicos podem ser conciliados com os desejos do aluno, o que traz como consequência a transformação da sala de aula num lugar de brincadeiras. Para o autor, isso é possível se ocorrer o equilíbrio entre o cumprimento das obrigações pedagógicas e psicológicas do professor. O principal objetivo é preparar o aluno, de forma autônoma e criativa, o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivando a busca da justiça social e da igualdade, sempre observando as diferenças.

É essencial que o educador tenha uma formação continuada, também com relação aos aspectos metodológicos do lúdico, e perceba a importância que tem o desenvolvimento de atividades lúdicas para as crianças, jovens e adultos para que assim possa trabalhar cada vez mais sua criatividade visando melhores atividades e dinâmicas para a sala de aula.

Nesse sentido, o espaço escolar deve oferecer ferramentas para que o educador e os educandos possam escolher entre muitos caminhos, aquele compatível com seus valores e sua visão de mundo e circunstâncias adversas.

Através da brincadeira a educação infantil envolve a criança fazendo com que ela entenda a necessidade de partilhar com o outro. Mesmo quando a brincadeira é um jogo, que tem como temática a competição, o aluno educado quando estimulado a prática do lúdico, consegue fazer com que prepondere a parceria ao invés de relação adversária.

Educadores e educandos, ao interagirem, são capazes de transformar o conhecimento em um processo contínuo de construção. Os professores devem provocar situações adequadas para despertar curiosidade na criança e estimulá-la a desenvolver seu conhecimento sobre o tema abordado, nos projetos pedagógicos.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este estudo tratou de mostrar como o brincar influencia no desenvolvimento cognitivo das crianças. E também em reconhecer a importância dessas atividades no contexto escolar, pois as brincadeiras contribuem para o processo de ensinar e

aprender. Também pela vontade de despertar pelo gosto pelas brincadeiras em sala. Aborda momentos úteis para ter um bom desempenho em uma sala de aula.

Ao brincar, a criança desperta o seu imaginário, inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, cria fantasias, seu próprio universo. Quando esse universo é atribuído à sala de aula, ela vai entender a assimilação entre o universo e o fictício fazendo com que ela exponha seus propósitos e crie boas expectativas ao viver no mundo real.

Em suma, é de grande importância aos educadores, pois, por meio dele, o professor conhecerá argumentos que relatam o brincar e a sua relação com o desenvolvimento assim, valorizar e propiciar as brincadeiras em sala de aula.

Logo, por meio do jogo recreativo é possível obter uma forma de impulsionar o desenvolvimento do educando, nesse contexto as atividades realizadas no âmbito escolar precisam de atenção e concentração, partindo desse pressuposto, contribui de maneira positiva no progresso cognitivo da criança. Sendo assim, é imprescindível o professor está capacitado para lecionar e instruir os alunos para o desenvolvimento dos mesmos.

Contudo, a ludicidade é uma necessidade da criança, podendo ser diversão e também um instrumento muito eficaz no aprendizado e desenvolvimento infantil como um todo. Com isso, é fundamental que a família também se alie a escola para que a criança descubra novas capacidades e crie as próprias ideias e opiniões.

Em síntese, partindo na compreensão do alcance dos objetivos, dá-se o resultado perante o pensamento crítico e reflexivo do ambiente educativo, ressaltando as perspectivas do espaço lúdico no ensino e aprendizagem. Cerne à problemática, conclui-se que, sua resposta dá-se no fato da preocupação nas inovações no método de ensino, quando caracteriza o lúdico como fator indispensável no contexto educacional, quanto ao seu envolvimento nas salas de aula.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. \_ Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1998 a. Vol.: I.

BRENELLI, Roseli. Fundamentando a intervenção com jogo de regras – IN – **O jogo como espaço para pensar**. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2005.

CARNEIRO, M. A. B., DODGE, J. J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

CÓRIA-SABINI, M. A.; LUCENA, R. F. de. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. 3º edição. Editora papiros. 2005.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo. Scipione, 1991.

FRIEDNMANN. Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2006.

\_\_\_\_\_. **O brincar na Educação Infantil: observação e inclusão**. 1 ed. São Paulo: moderna, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

MARQUES, Teresa Paula. **Clínica da infância - Conselhos práticos da psicologia infantil**. – Sociedade Editorial. – 2011.

MIRANDA, Alex Barbosa Sobreira de. **O Lúdico na Educação Infantil**. Psicologado. Edição 06/2013. Disponível em < <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/o-ludico-na-educacao-infantil> >. Acesso em 20 de Março 2019.

OLIVEIRA, Z. R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo. Editora Cortez, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1974.

\_\_\_\_\_. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar/INL, 1975.

SILVA, Anilde Tombolato Tavares da. **Infância, Experiência e Trabalho Docente**. 2011. 160 f. Tese (Doutorado em Educação) ? Universidade Estadual Paulista, Marília.

SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. Curitiba: CRV, 2011.

VELASCO, Cacilda Gonsalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. – Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.