



FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO

Graduação

GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

O Papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil

Giovanna Cavichioli

Isaias Peixoto (Orientador)

RESUMO

Um dos principais desafios dos professores dentro da sala de aula é motivar os alunos e prender sua atenção para o desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem, e para tanto, buscam diferentes recursos para atingir seus objetivos. As atividades lúdicas podem se tornar um importante aliado do professor para desenvolver nos alunos o interesse pelos conteúdos, contribuindo assim para a construção do conhecimento, da coordenação motora, da criatividade, da solução de problemas e da socialização do educando. A prática lúdica deve ser organizada e mediada quando se trata de colocá-la em prática na sala de aula as práticas pedagógicas devem ser conscientes e reflexivas, para que dê sentido a todo corpo teórico dos conteúdos. Por isso, este trabalho tem como objetivo verificar em que medida a papel do lúdico no desenvolvimento infantil escolar tem sido explorado em pesquisas brasileiras, nos últimos 20 anos. Como objetivos específicos, conceituar a Ludicidade e a aprendizagem na Educação Infantil e compreender teoricamente a importância da prática pedagógica na Educação Infantil através da ludicidade, jogos e brincadeiras. A fundamentação teórica deste trabalho deu-se através da pesquisa pelo método PRISMA. Com resultados, pode-se destacar a importância e necessidade da ludicidade no currículo do docente, sendo renovada com frequência, para que

transforme a aprendizagem em algo prazeroso e leve, assim ultrapassando as barreiras das crianças da educação infantil.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino e aprendizagem; Didática de ensino.

ABSTRACT

One of the main challenges for teachers in the classroom is to motivate students and draw their attention to the development of the teaching-learning process, and for that, they seek different resources to achieve their goals. Ludic activities can become an important ally of the teacher to develop students' interest in the contents, thus contributing to the construction of knowledge, motor coordination, creativity, problem solving and socialization of the student. Playful practice must be organized and mediated when it comes to putting it into practice in the classroom, pedagogical practices must be conscious and reflective, so that it gives meaning to the entire theoretical body of content. Therefore, this work aims to verify to what extent the role of play in school child development has been explored in Brazilian research over the last 20 years. As specific objectives, conceptualize Playfulness and learning in Early Childhood Education and theoretically understand the importance of pedagogical practice in Early Childhood Education through playfulness, games and games. The theoretical basis of this work was based on research using the PRISMA method. With results, it can be highlighted the importance and need for playfulness in the teacher's curriculum, being renewed frequently, so that it transforms learning into something pleasant and light, thus overcoming the barriers of children in kindergarten.

Keywords: Playfulness; Teaching and learning; Teaching Didactics.

Introdução

O presente estudo tem como tema a ludicidade na educação infantil como prática pedagógica. Lima (2006) considera que as barreiras que dificultam o ensino só poderão ser rompidas através da introdução de um processo de ensino didático fora dos padrões tradicionais de ensino empregados atualmente, sugerindo a introdução de atividades lúdicas. O autor, compreende que o uso de jogos, permite ao educando a manipulação de materiais concretos, que o farão compreender facilmente os conceitos e as teorias.

O termo lúdico vem do latim *ludos* e significa brincar, neste ato estão incluídos os jogos, brincadeiras e brinquedos, sendo este termo relativo à conduta daquele que brinca, joga e que se diverte. Jogos e brincadeiras oportunizam a aprendizagem do sujeito e o seu desenvolvimento.

O conhecimento humano é construído a partir da interação entre o homem-meio como afirmam as teorias de Piaget (1974) e Vygotsky (2002). Estes clássicos que enfatizam a construção do conhecimento a partir da visão social, histórica e cultural, sendo importante a interação entre o sujeito e o meio.

Vygotsky (2002) oferece reflexões e dados de pesquisas sobre vários aspectos do desenvolvimento, discutindo as atividades infantis, as quais refletem diretamente no aprendizado. No âmbito destas atividades, o autor enfatiza às brincadeiras, atribuindo papel relevante ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Na visão deste autor, a criança reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento através da brincadeira. Nas palavras deste autor:

A criança não nasce em um mundo natural, ela nasce em um mundo humano. Começa sua vida em meio a objetos e fenômenos criados pelas 14 gerações que a precederam e vai se apropriando deles conforme se relaciona socialmente e participa das atividades e práticas culturais (VYGOTSKY 2002, p. 116).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2016) a Educação Infantil se configura como a primeira etapa da Educação Básica. Segundo este documento, é na Educação Infantil que o processo educacional se inicia. A entrada na creche ou na pré-escola significa, a primeira separação

das crianças dos seus vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada.

De acordo com Nogueira e Silveira (2021) o lúdico diz respeito à qualidade daquilo que estimula através da fantasia, do divertimento ou da brincadeira. Segundo estes autores, trata-se de um conceito bastante utilizado na educação. Na ludicidade é fundamental o uso pedagógico de jogos e brinquedos, que devem ser organizados e sutilmente dirigidos pelo educador.

O uso de jogos permite a mediação entre o que já é conhecido pelo educando com o seu imaginário, proporcionando a ele contato com os símbolos utilizados nos processos de ensino aprendizagem. Facilita também o desenvolvimento de novas linguagens que serão úteis na interpretação de fatos teóricos conceituais do seu cotidiano escolar e social, permitindo a ele dar as explicações.

Blanco (2007) indica a importância das atividades lúdicas como essencial para a saúde física, emocional e intelectual das crianças, assim como estas atividades desenvolvem no educando a atenção, a concentração, a capacidade de criar e reinventar o mundo, dando novos significados para suas emoções e novas experiências que contribuirão para seu desenvolvimento intelectual e social. Santos e colaboradores (2007) consideram que o uso de jogos estimula o raciocínio lógico dos educandos, pois por meio do lúdico ele aprende a agir em uma esfera de conhecimentos, sendo livre para determinar suas próprias ações, estimular a autoconfiança, a curiosidade e a criatividade, além de desenvolver novas linguagens, novas maneiras de pensar e praticar habilidades de concentração e atenção.

Para Vygotsky (1991), a ludicidade como uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. A ludicidade é fundamental para que o educando desenvolva com sucesso as competências básicas, dando prosseguimento às próximas etapas de ensino nos níveis seguintes, o que evidencia a importância deste tema.

A ludicidade também desenvolve nos educandos a alfabetização e capacidades cognitivas próprias nos indivíduos, permitindo ao mesmo a resolução de problemas de seu cotidiano no futuro. O estudo contribui com as discussões a respeito do ato de brincar, estimulando educadores a fugir do princípio de que a ludicidade não é algo sério e sem importância. Muito pelo contrário, a ludicidade apresenta contribuições muito importantes durante toda a vida e, principalmente, na primeira infância.

Para o autor Ritzmann (2009) as atividades lúdicas proporcionam a manifestação da criatividade do educando, para resolver situações problemas, além do desenvolvimento de capacidades individuais que permitirão sua inserção e adaptação ao mundo imaginário e ao mundo social.

Moreno (2009) cita ainda as contribuições de Piaget (1996) sobre o contato da criança com novas experiências, ou até mesmo ouvindo novidades, faz com que ela se adapte com os novos estímulos às estruturas cognitivas anteriormente adquiridas. As experiências vivenciadas pelas crianças em atividades lúdicas e a interação com outros indivíduos permitem o desenvolvimento da socialização, permitindo a construção de significados e aumentando seu conhecimento.

Moreno (2009) desenvolveu o seu trabalho acompanhando a rotina das crianças de um Centro de Educação Infantil durante 5 semanas na cidade de Itajaí, no Estado de Santa Catarina e concluiu a importância de atividades lúdicas no desenvolvimento do processo de aprendizagem na Educação Infantil. Seu trabalho de campo trouxe como proposta diversas atividades lúdicas como dança, jogos, brincadeiras e a contação de histórias e chegou à conclusão de que estas atividades mudaram o comportamento das crianças no decorrer das atividades, observando que esta didática aumentou o processo de socialização entre os envolvidos.

Segundo Ribeiro (2010), é através da contação de histórias que a criança descobre outros lugares, outros tempos e outros modos de agir e de ser, construindo novas visões sobre o mundo que a cerca. O mesmo autor, ao contar uma história, o educador contribui para a aquisição pelo aluno da linguagem e

do estímulo a observação, desenvolvendo a expressão de novas ideias e estimulando a capacidade cognitiva da criança na descoberta do livro como fonte de informação.

O trabalho de Pires (2011) aborda a relação entre a literatura infantil com o processo de ensino-aprendizagem e sua importância no desenvolvimento do ser humano. Segundo o mesmo autor, a contação de histórias na educação infantil e a importância de seu planejamento e aplicação desta ferramenta no cotidiano escolar que contribui para o desenvolvimento do indivíduo que está em formação.

Pires (2011) afirma que a narrativa perdeu espaço na atualidade e que as diferentes ferramentas de comunicação levaram os indivíduos a um distanciamento dos livros. As novas tecnologias da informação, que foram frutos da Revolução Tecnológica atual, estão presentes na vida cotidiana dos indivíduos e a escassez de tempo das pessoas faz com que a comunicação interpessoal se torne cada vez mais superficial, fazendo com que os indivíduos deixem de lado a emoção das histórias e o compartilhamento de experiências e ideias entre as pessoas.

Santanna e Nascimento (2011) relembram as concepções de Vygotsky, onde o desenvolvimento do ser humano se dá a partir do aprendizado, que envolve a intervenção direta ou indireta de outros seres humanos e, neste sentido, a mediação faz a diferença neste processo, de modo a intervir na relação de aprendizagem da criança, fazendo com que suas funções psicológicas se desenvolvam. Os autores citam o jogo com instrumento para esse desenvolvimento, devido suas regras que criam nas crianças uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), harmonizando desafios e estímulos para a busca de conquistas avançadas, e ensinando a separação entre objetos e significados.

Santos (2011) afirma que a zona de desenvolvimento proximal, conceito este desenvolvido por Vygotsky, é caracterizada por dividir o processo de desenvolvimento real dos indivíduos que já está internalizado. O mesmo autor explica que com o processo de desenvolvimento potencial deste indivíduo, as

crianças são transportadas para um novo mundo, voluntariamente submetidas à processos de resolução de conflitos, soluções de problemas propostos através das narrativas, desenvolvendo habilidades de identificação das situações e comparando as diversas trajetórias dos personagens com suas próprias experiências de vida.

Em suma, a brincadeira de faz de conta induz a criança a imaginar e criar, o que contribui para o exercício da autonomia e da solução de problemas, além de atender as necessidades e interesses do educando. A atividade lúdica, portanto, é uma ferramenta impessoal que permite a formação intelectual da criança a partir da experimentação diversa do brincar. Ao longo da história adultos e crianças foram adaptando seu modo de ensinar e brincar conforme se davam as atividades dos adultos de seus meios, é próprio da criança imitar os fazeres adultos, a ludicidade proporciona por exemplo a inserção de papéis sociais e permite que se explore as diversas normas que uma sociedade exige, quando a brincadeira transcreve atividades de responsabilidade a criança está se preparando para seu próprio crescimento e desenvolvimento. Isto posto, o desenvolvimento do aprendizado envolve a intervenção direta ou indireta de outros indivíduos, portanto a mediação do adulto se apresenta como fator determinante para que as funções psicológicas se desenvolvam.

Pedroza (2005) entende que o aprender deve ser algo prazeroso na educação infantil, devendo despertar o interesse, estimular a curiosidade e a criatividade do educando e, considerando isto, a ludicidade é essencial para a construção dos saberes, conceitos e valores na primeira infância. Analisando a importância e implicações da ludicidade nos processos de desenvolvimento e no aprendizado das crianças, em que medida a papel do lúdico no desenvolvimento infantil escolar tem sido explorado em pesquisas brasileiras, nos últimos 20 anos?

O objetivo desta pesquisa é verificar em que medida a papel do lúdico no desenvolvimento infantil escolar tem sido explorado em pesquisas brasileiras, nos últimos 20 anos. Por fim, expandir e conceituar a Ludicidade e a aprendizagem na Educação Infantil e compreender teoricamente a importância

da prática pedagógica na Educação Infantil através da ludicidade, jogos e brincadeiras.

Metodologia

Este trabalho foi proposto seguindo as orientações gerais do protocolo PRISMA - *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*. O objetivo do protocolo PRISMA é ajudar os autores a melhorarem o relato de revisões sistemáticas e meta-análises. O protocolo PRISMA pode ser usado como uma base para relatos de revisões sistemáticas de outros tipos de pesquisa, particularmente avaliações de intervenções, além de ser útil para a avaliação crítica de revisões sistemáticas publicadas.

4.1. Levantamento dos dados

4.1.1. Procedimentos

A pesquisa bibliográfica auxiliou o levantamento dos dados e informações sobre o tema, coletando material bibliográfico que serviram de base para o desenvolvimento do trabalho. Os bancos de dados utilizados na procura de artigos e livros foram a Scientific Electronic Library Online (SCIELO), o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e Biblioteca de Teses e Dissertações da Universidade de São Paulo (USP).

Com a definição dos termos “ludicidade” e “educação”, optou-se por utilizar os seguintes descritores, operador booleano e marcador de truncção: “educação” AND “ludic*”; “ensino” AND “ludic*”; “aprend*” AND “ludic*”; “educação” AND “brinc*”; “ensino” AND “brinc*”; “aprend*” AND “brinc*”. O marcador de truncção foi utilizado com o objetivo de filtrar outras palavras relacionadas à ludicidade, como “lúdico”. Utilizou-se a opção “Busca Avançada” para restringir os campos de pesquisa (títulos, assuntos, resumos e palavras-chave). As opções de filtro foram utilizadas para selecionar textos nos idiomas inglês, espanhol e português e publicados nos últimos 20 anos. A busca foi conduzida pela autora em março de 2022.

4.1.2. Critérios de inclusão e exclusão

A inclusão dos textos obedeceu a critérios como data de publicação, idioma português do Brasil, inglês e espanhol, desde que fossem pesquisas realizadas no Brasil e pesquisas que relacionavam a ludicidade com a educação. Como critérios de exclusão, foram excluídos textos que não atendiam aos seguintes itens: bases teóricas claramente especificadas, discussão dos resultados apresentada de forma coerente, pesquisas que não foram realizadas no Brasil, pesquisas que não relacionavam a ludicidade com a educação e pesquisas que não tratavam da ludicidade.

Número de textos levantados em todas as bases de dados citadas: **278**



Número de textos levantados excluído os repetidos: **187**



Número de textos após leitura do resumo: **45 escolhidos / 142 excluídos**



Número de textos excluídos após leitura do texto completo: **29**



Número de textos utilizados após a leitura do texto completo: **16**

4.1.3. Apresentação dos resultados

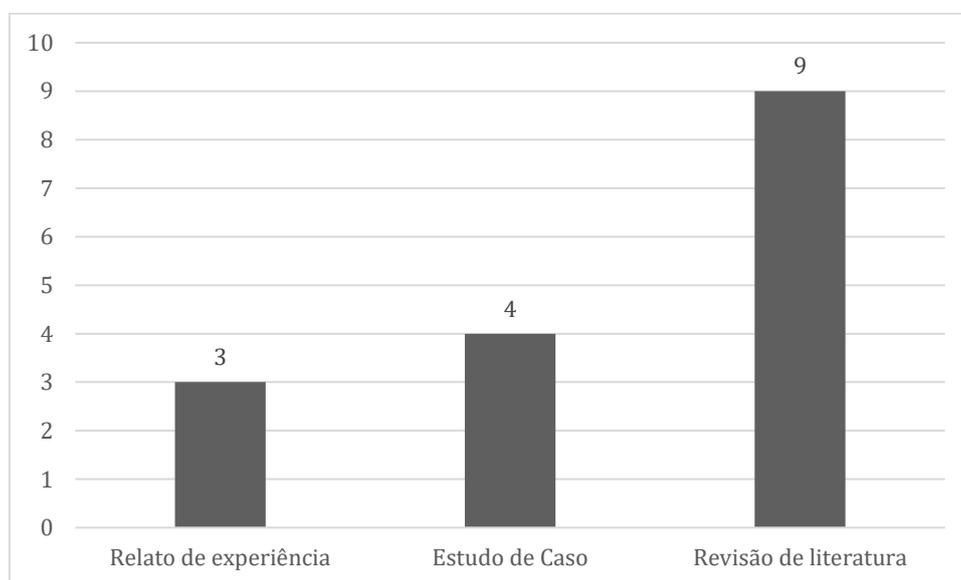
A apresentação dos resultados será através de categorizações dos textos utilizados segundo sua categoria de publicação, ano de publicação, idioma de

publicação e uma síntese dos textos incluídos com seus métodos, objetivos e resultados, após a categorização dos textos será apresentada as discussões, as quais foram divididas para análise e conclusão do trabalho.

Resultados e Discussões

Pôde-se constatar que a maioria dos artigos incluindo textos de pesquisas como dissertação, tese, artigos de monografia de especialização (16 artigos) foram publicados em periódicos nacionais. Os estudos selecionados foram classificados quanto à sua categoria de publicação, conforme explicitado pelos periódicos, assim especificados: estudos de revisão de literatura (9 artigos), Estudo de caso (4) e relatos de experiência (3 artigos), a seguir estão apresentados na Figura 1.

Figura 1: Distribuição dos estudos quanto à sua categoria de publicação



Fonte: Dados da pesquisa.

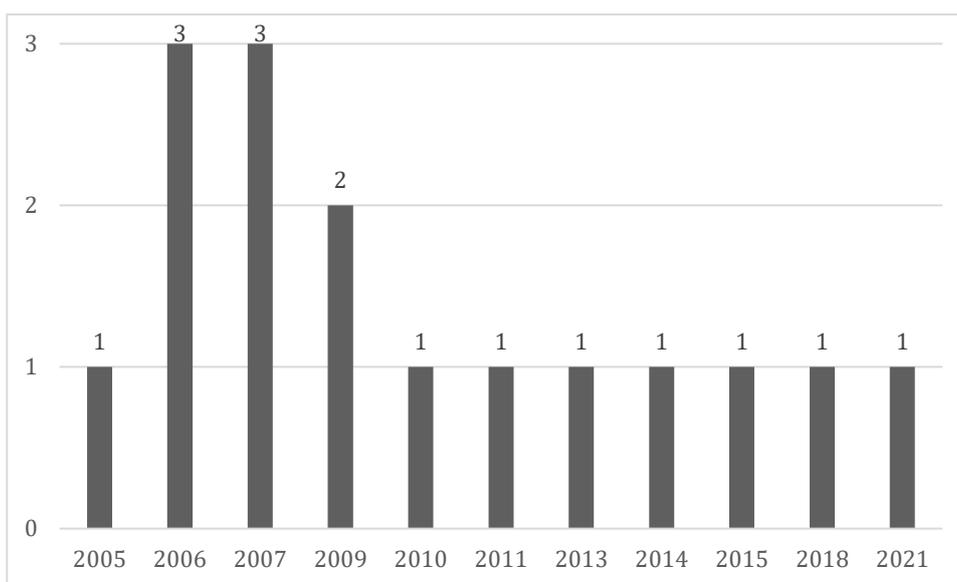
Visualizamos que há mais textos da natureza de revisão de literatura (9) os quais se aprofundam em autores que trazem contribuições para o tema e discutem a importância da ludicidade no ambiente escolar devido a uma prática

omissa e muita das vezes facultativa. Em seguida temos a natureza de estudo de caso com 4 textos onde são analisados os problemas e/ou soluções para essa pratica omissa e por fim temos os relatos de experiencias com 3 textos que contribuem com experiencias vivenciadas na área e as soluções que os profissionais tomaram durante a pratica lúdica.

Portanto foi possível verificar que os profissionais da área estão buscando se aprofundar e entender de acordo com autores como colocar em pratica a ludicidade no ambiente escolar, e desmistificar o brincar enquanto uma distração pois com as salas de aulas heterogêneas cada educando tem a sua necessidade diferente de aprender.

Em relação aos anos de publicação dos textos, compreendidos entre 2005 e 2021, os dados coletados se mostraram conforme a distribuição apresentada na Figura 2.

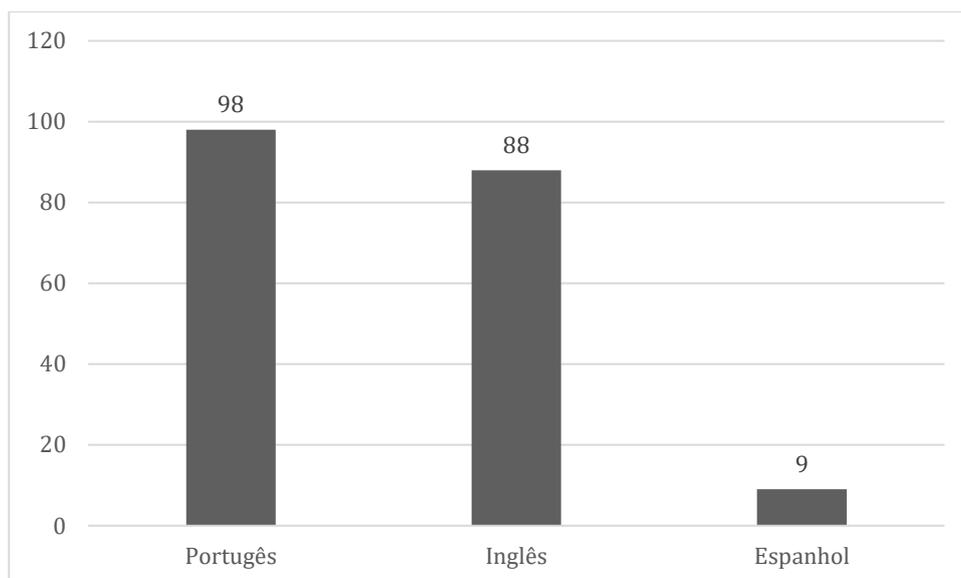
Figura 2: Distribuição dos estudos segundo o ano de publicação



Fonte: Dados da pesquisa.

Em relação aos idiomas de publicação dos textos, compreendidos entre, português, inglês e espanhol, os dados coletados se mostraram conforme a distribuição na tabela 3.

Figura 3: Distribuição dos estudos segundo o idioma de publicação



Fonte: Dados da pesquisa.

Foi feita uma categorização e contabilização dos estudos recuperados em relação às revistas que os artigos foram publicados. Descrevem-se, no Quadro 1, as características dos principais estudos incluídos na amostra.

Quadro 1: Síntese dos textos incluídos com seus métodos, objetivos e resultados

Ano	Método	Objetivos	Conclusões
Alkmim (2018)	Revisão de literatura através de pesquisa qualitativa com os instrumentos de coleta de dados: a entrevista semiestruturada envolvendo professores, direção da escola e observação do ambiente escolar.	Apresenta discussões sobre a importância do lúdico na Educação Infantil, o papel do educador no ensino da educação infantil, refletindo sobre o início dessas atividades partirem dos princípios, objetivos	Em análise aponta a necessidade da formação lúdica dos professores na instituição, porém o que se encontra é uma escola que apesar das dificuldades realiza seu trabalho de forma a atender as necessidades dos educandos.
Blanco (2007)	Revisão de literatura através de pesquisa qualitativa tipo etnográfica com instrumentos como, observação dos participantes, filmagens, entrevistas e pesquisa documental.	Investigar o papel do professor na promoção da educação infantil, a relação entre professor e aluno, o auxílio da atividade lúdica e jogos cooperativos.	O artigo aponta que a escola pesquisada se importa mais com o cuidar do que com o educar, assim estando na linha tradicional onde a criança é uma página em branco e o brincar um passatempo. Os professores que ali lecionam têm ensino médio e magistério obrigatório, o que acaba contribuindo para um currículo facultativo e sem formação continuada.
Dias (2006)	Revisão da literatura.	Contribuir para a ampliação de conhecimentos sobre as relações entre desenvolvimento infantil e a importância do lúdico (brinquedos e brincadeiras) na educação infantil.	A participação dos professores em cursos de capacitação profissional tem trazido uma melhor visão do uso de atividades lúdicas quando estamos diante da educação infantil. Se o papel da escola na construção da democratização do país toma rumo numa direção de autonomia, que é garantida à instituição escolar pela Constituição Federal e posteriormente concretizada pela LDB, temos também a obrigação de preparar as pessoas para viver em grupo, em sociedade e ajudar a

			construir sua realidade dentro do contexto social, mas também deve igualmente construir sua política democrática interna, onde todos participam.
Falkembach (2006)	Relato de experiência.	Discutir a importância dos jogos e apresentam conteúdo e atividades práticas.	Discutir os jogos educacionais computadorizados são softwares que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão.
Lima (2006)	Revisão de literatura, através de pesquisa com oito professores de series iniciais e instrumento como questionário aberto.	Salientar na percepção dos professores dificuldades encontradas no ensino da matemática.	Há diversos fatores que prejudicam na hora de ensinar matemática, como a falta de uma formação continuada dos professores, a falta de materiais, falta de conhecimento de alguns recursos, falta de confiança na hora de ensinar conceitos matemáticos através de jogos e brincadeiras. Mas diante de tudo o professor deve ser insistente, buscar soluções tornando as dificuldades em pequenos obstáculos, tornando então mais prazeroso e dinâmico o momento da aprendizagem.
Martins e Giraffa (2015)	Estudo de caso, através de pesquisa qualitativa com cunho exploratório com ferramentas tipo: questionário online, observação dos participantes e não participantes, experimento e entrevistas.	Propor um modelo de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas para os professores do Ensino Fundamental da Educação Básica.	Os principais resultados da pesquisa apontam que o modelo é aplicável e sua vantagem é proporcionar a reflexão sobre práticas pedagógicas já constituídas e introjetadas pelos professores, para que o conjunto de ações isoladas tenha uma intencionalidade e um sentido mais amplo e integrado nas demais ações pedagógicas realizadas pelo professor.

Moreno (2009)	Relato de experiência, através da observação de estágio supervisionado e aplicação de atividades lúdicas durante uma semana para crianças de cinco anos na educação infantil.	Estudar estratégias como música, dança, brincadeiras, brinquedos e Contação de história, enquanto oportunidades de aprendizagem, desenvolvimento infantil e construção do conhecimento.	É dever do docente buscar novas metodologias instigando e estimulando os educandos para obter uma aprendizagem. Portanto através de jogos, brinquedos, brincadeiras, música e dança os educandos constroem o seu conhecimento.
Niles Socha (2014)	e Estudo de caso, de caráter bibliográfico.	Mostra a importância do lúdico no processo de socialização das crianças como também sua importância no processo ensino e aprendizagem, através dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras.	A atividade em que em que a brincadeira está presente torna o ambiente da aprendizagem bem mais enriquecedor, pois, o ato de educar não está restrito simplesmente a um quadro de escrever e uma carteira onde o aluno fica sentado, vai muito além da transmissão de conhecimento.
Nogueira Silveira (2021)	e Revisão de literatura.	Discutir sobre brinquedos, jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas na Educação Infantil.	Os autores acreditam que cabe ao professor, buscar estratégias e possibilidades de aprendizagem, estabelecendo seus objetivos pedagógicos alinhados à sua prática mediada, nesse caso, pela ludicidade.
Pedroza (2005)	Relato de experiência, realizado no distrito federal, com cinco professoras e 28 alunos do primeiro ano do ensino fundamental.	Entender o brincar no processo de aprendizagem na interação com o professor.	Podemos ver que o brincar possibilita um espaço de descontração onde os educandos estabelecem vivências que despertam o interesse em aprender e muda sua postura construindo uma relação interpessoal, assim como o docente também muda sua postura incentivando a curiosidade e criatividade.
Pietruszynski (2010)	Estudo de caso, através de pesquisa bibliográfica afim de identificar praticas pedagógicas para o ensino de educação nutricional.	Auxiliar uma construção de aprendizagem em educação nutricional que seja uma ação constante e em conjunto do professor e nutricionista.	Entender que o papel do professor é fundamental enquanto mediador do conhecimento em alimentação o inserindo nas aulas e atividades de forma lúdica.

Pires (2011)	Revisão de literatura.	Analisar como a contação de história contribui para a formação do educando, como também o docente pode inserir a história no ambiente escolar afim de incentivar a leitura.	O professor deve proporcionar momentos de incentivo a leitura, para desmistificar a leitura como uma distração, assim enriquecendo o momento da contação de história, como despertar a imaginação dos educandos.
Ritzman (2009)	Revisão da literatura.	Contribuir para que o ensino através de jogos se mostre cada vez mais valioso como instrumento pedagógico, pois possibilita o desenvolvimento, a aprendizagem e a cultura para os educandos.	Essa proposta de trabalho nos mostra que é de suma importância a formação continuada, para entendermos a necessidades dos alunos e saber utilizar os diversos tipos de ferramentas lúdicas como jogos, brinquedos e brincadeiras.
Santos (2007)	Revisão de literatura.	Contribui descrevendo o ensino da matemática, sua evolução e a sua necessidade na hora de compreender as causas das dificuldades na aprendizagem da mesma.	O ensino da matemática deve ser algo contínuo, trazendo o dia a dia dos educandos para que então ele explore de forma ampla. Para essa exploração se faz necessário diversos pontos como metodologias diferente, ambientes, jogos e etc., pois cada sala é composta por alunos diferentes uns dos outros. Se ficarmos preso ao ensino tradicional não iremos chegar ao objetivo, assim então a renovação das metodologias é o principal fator na transformação de ensino aprendizagem.
Scholze (2007)	Estudo de caso através de pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico.	Compreender o pensamento de alguns autores em relação a jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem da educação infantil.	Entender que devemos renovar as metodologias tradicionais, para que nós enquanto docentes possamos olhar para nossos alunos e visualizar o que pensam e gostam, proporcionando trocas, educação e prazer na aprendizagem.

Silva e Cardoso (2018)	Revisão da literatura através de pesquisa com enfoque qualitativo, pelos instrumentos de coletas de dados, observação e entrevista, necessários para as análises.	Analisar de que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da escola Municipal Presidente Emílio Garrastazu Médici no município de Itaíba- Pernambuco Brasil.	Observar de que maneira os professores do 1º ao 3º ano do fundamental I compreendem a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos educandos.
------------------------	---	---	---

O lúdico no processo de ensino-aprendizagem

Blanco (2007) desenvolveu uma pesquisa a fim de investigar os aspectos que são relevantes na aprendizagem da criança, evidenciando a interação entre crianças e estas com os professores na promoção da cooperação e o lúdico durante o processo de ensino-aprendizagem. Os autores levaram em consideração que o brincar precisa ter um espaço garantido na educação infantil por ser uma atividade dominante nesse período. Os autores concluíram que os jogos cooperativos buscam a soluções de problemas, assim se tornando um meio de interação social, favorecendo o desenvolvimento e a aprendizagem da criança. Enquanto os professores devem atuar como mediador, auxiliando a criança em todo o processo, assim, atuando na zona de desenvolvimento proximal a fim de que a criança consiga elaborar e internalizar como agir em sociedade. Por fim, os autores destacam que a atividade lúdica é fundamental no desenvolvimento, em momentos de interações e no momento de ensino-aprendizagem onde a criança se insere na cultura através dos conhecimentos científicos e artísticos.

Ritzman (2009) apresentou contribuições e potencializações de ações educativas através de jogos no ensino da matemática. O autor destacou elementos como atividades direcionada a resolução de situação problema e a importância de ações didáticas contínuas. O autor defende que inserir jogos nos processos de ensino e aprendizagem pode ser uma estratégia positiva, além disso, apresenta-se atualmente como uma necessidade para complementação das estratégias metodológicas de ensino, na medida em que muitas vezes o conteúdo apresentado ao aluno lhe parece inacessível ou incompreensível.

Pedroza (2005) discute o papel do brincar no processo de ensino-aprendizagem. O autor identificou que o brincar permite um espaço de descontração onde os alunos criam descobertas e relações as quais permitem o aprendizado e desenvolvimento. O autor ainda salienta a importância de jogos e atividades lúdicas que estimulam funções mentais importantes para o aprendizado. Portanto o lúdico enquanto espaço de descontração, deve ser formador do sujeito, a partir de suas vivências e construção de relações

interpessoais, então quando a escola oferta esse espaço, ela contribui para novas oportunidades de desenvolvimento desses alunos.

Silva e Cardoso (2018) discutem lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino-aprendizagem, apresentando resultados a partir de observações sobre a maneira como o lúdico era utilizado em uma escola municipal do município de Itaíba – PE. Os autores buscaram identificar as ferramentas lúdicas que utiliza os educadores diariamente em sala de aula naquela instituição de ensino, e se o lúdico estava sendo usado com ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos desse município.

Após confrontarem a prática docente com o aprofundamento teórico, Silva e Cardoso (2018) constataram os benefícios das práticas pedagógicas pautadas na ludicidade, estabelecendo conclusões relevantes para essa investigação, não pautadas apenas nos fins teóricos, mais precisamente diante das opiniões dos entrevistados pelos autores sobre a prática lúdica, que permitiu aumentar o rendimento dos educandos daquela escola.

Moreno (2009) reflete sobre as atividades lúdicas, brincadeiras e contação de história enquanto estratégias de ensino aprendizagem na educação infantil. Os autores identificaram que brincadeiras e contações de história se mostrou uma verdadeira ferramenta para favorecer e estimular a fala, a interação e socialização, devido a capacidade da ludicidade em torno destes processos. O autor concluiu que as atividades lúdicas, brincadeiras e contação de história nos leva a muitas possibilidades, melhorando a prática dos professores em sala de aula e o desenvolvimento dos alunos.

Santos (2007) discutiu as dificuldades no ensino de matemática e compreender o processo de ensino aprendizagem através de atividades dinâmicas. O autor destaca que a matemática auxilia no processo de construção do conhecimento e da aprendizagem, assim com a mediação do professor e do cotidiano do educando haverá uma aprendizagem plena. Os autores concluíram que o modo como a ludicidade se complementa com a teoria e faz com que o aluno possa solidificar conceitos que até então estavam muito superficiais na sua compreensão.

Lima (2006) buscou destacar a percepção do professor em series iniciais em relação as dificuldades encontradas no ensino da matemática. O autor destaca que é de suma importância que o professor visualize sua sala que é heterogenia buscando entender a dificuldade do seu aluno, para que então ele trabalhe em conjunto com a escola buscando novas metodologias, fazendo com que esses alunos ao invés de memorizar eles aprendam, compreendam, conceituem, raciocinem, discutam e transforme.

A atividade lúdica deveria ser uma metodologia adotada como necessidade, sendo importante tanto para a criança, que necessita do exercício de imaginação e solução de problemas, auxiliando-o a formar pensamento crítico, facilitando assim sua compreensão diante a estudos complexos e abstratos. Tendo em vista que o conhecimento acontece de maneira coletiva e individual, as atividades artísticas e plásticas de maneira geral incitam também a ludicidade, fazendo-se importantes para a promoção do raciocínio logico.

Ludicidade no desenvolvimento do ser humano

De acordo com Scholze (2007) o brinquedo é um objeto suporte de uma brincadeira, seja ele concreta ou ideológico, concebido ou utilizado como tal ou mesmo puramente fortuito. Segundo estes autores, esta definição incorpora não só brinquedos criados pelo mundo adulto, concebidos especialmente para as brincadeiras infantis, mas até aqueles que a criança produz a partir de qualquer material ou investe de sentido lúdico. Para estes autores, o brinquedo auxilia no desenvolvimento do ser humano, pois a criança atribui a ele um significado.

Ainda de acordo com Scholze (2007) o ato de brincar faz com que as crianças criem uma nova forma de comunicação entre elas. Os autores percebem que a brincadeira exige que as crianças formulem regras a seu respeito, que só tem valor se for aceita por aqueles que brincam e só vale durante a brincadeira. Para os autores, o ato de brincar estimula o desenvolvimento infantil, pois a partir das brincadeiras, a criança representa através da imaginação ou da imitação novas situações ou situações do seu cotidiano.

Alkmim (2018) entende que ao incluir o lúdico no planejamento de aulas, o professor estimulará o desenvolvimento infantil, fazendo com que a criança

acompanhe as inovações, e desenvolvendo nela seu senso crítico, criativo. Para este autor, a ludicidade não pode ser usada como brincadeira sem significado para passar o tempo, mas sim bem planejado voltado para o conteúdo que tenha sentido na vida do aluno, deve ter valor pedagógico. O autor afirma que através das atividades lúdicas como jogos e brincadeiras a criança poderá expressar suas vontades e expor suas ideias.

Niles e Socha (2014) apontam que as atividades lúdicas devem estar presentes na educação infantil, para que a criança passe a desenvolver a intelectualidade, a autoconfiança, a exploração, a curiosidade, o raciocínio, a emoção, a psicomotricidade. Segundo estes autores, isto leva a criança ampliar os seus valores e agrupar-se de um modo sadio com as pessoas, os fenômenos transacionais e o brincar. Os autores ressaltam que a ludicidade pode ser vista como um ambiente capaz de acolher a espontaneidade da criança em busca do seu próprio ser, onde ela pode ser criativa, espontânea e sentir-se segura.

Dias (2006) afirma que através do lúdico a criança demonstra seu desejo de independência de ser adulta, transforma-se no intermediário entre o sonho e a realidade. Segundo este autor, o brinquedo permite à criança usar suas criatividade e fantasias, onde ela muda de papel várias vezes no decorrer do seu brincar. O autor afirma que nestas mudanças, a criança pode vir a demonstrar sentimento de culpa, de alegria, tristeza e de medo, pois o ato de brincar fortalece o desenvolvimento da sua personalidade, aprende a aceitar, a errar e a conviver com os dados reais e com as competições.

Identificar práticas pedagógicas do lúdico na educação

Falkembach (2006) apresenta o uso de jogos como prática pedagógica do lúdico na educação. Segundo este autor, o uso de jogos nos processos de ensino aprendizagem serve como um instrumento de estímulo para o desenvolvimento do aluno e faz com que ele aprenda o valor do grupo. O autor acrescenta que através da ludicidade, a criança realiza aprendizagem se tornando um agente transformador encontrando uma forma de representar o seu contexto. Segundo este autor, o jogo pode ser o vínculo que une a vontade da criança e seu prazer durante a atividade.

Para Falkembach (2006) os jogos educacionais estimulam a imaginação infantil, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção infantil, facilitar a construção do conhecimento e auxiliar na aquisição da autoestima. O autor afirma ainda que os jogos educacionais estimulam o desenvolvimento cognitivo, auxiliando na criação de estratégias para a solução de problemas. Por fim, o autor ressalta que após o início do jogo, o aluno é capaz de demonstrar pouco a pouco uma perspectiva bastante individual de atingir o objetivo proposto e isso implica em ganhos cognitivos que ocorrem de forma gradativa.

Pires (2011) analisa contribuições do ato de contar histórias na educação infantil na formação do futuro leitor e mostra como o pedagogo pode inserir a Contação de história na sala de aula. O autor destaca que a literatura infantil não deve ser utilizada somente como um meio didático, mas sim que ela tem um importante papel no desenvolvimento do indivíduo, onde ele tem a oportunidade de transformar, ampliar e enriquecer a sua experiência de vida.

Ainda conforme as análises de Pires (2011) o professor deve ser cuidadoso ao planejar o momento de Contação de história, verificando se a idade das crianças são adequadas para a história, se o ambiente é propício para o momento, se as crianças estão interessadas na história, para que seja algo prazeroso, criativo e dinâmico para então enriquecer a experiência do educando. O autor conclui que a literatura na educação infantil deve ser algo que proporcione aos educandos momentos de sentimentos, aprendizagens e emoções, promovendo o desenvolvimento integral do indivíduo.

Pietruszynski e colaboradores (2010) apresentam uma prática pedagógica envolvendo a alimentação no ambiente escolar. A proposta dos autores de utilizar o alimento como instrumento pedagógico é uma oportunidade de tornar o conhecimento significativo para a criança, pois o alimento é um elemento do cotidiano das crianças, que está presente obrigatoriamente em qualquer residência e permeado por diversas representações sociais e culturais.

Ainda conforme a proposta de Pietruszynski e colaboradores (2010), esta didática promove o compartilhamento de saberes entre os educandos, além de possibilitar ações de educação nutricional no ambiente escolar fazendo com que

professores e nutricionistas criem atividades a partir dos moldes e pressupostos teóricos.

Martins e Giraffa (2015) apresentam a gamificação como prática pedagógica do lúdico na educação. Na proposta dos autores, a atividade tem uma missão, configurada com meta apresentada para justificar a realização da atividade como um todo, amplamente direcionada com o enredo da situação de aprendizagem. Ainda conforme a proposta destes autores, ao concluir todos os níveis e os desafios da atividade, o aluno consegue “zerar o jogo”.

No enredo proposto por Martins e Giraffa (2015), é representado um cenário ou contexto por meio de elementos narrativos e imaginativos, caracterizado como uma atividade em um ambiente de jogo. Os autores explicam que nesta situação de aprendizagem, o aluno é quem define o desempenho do personagem. Por fim, os autores apontam que esta situação de aprendizagem serve como um pano de fundo para uma missão, sendo o personagem a representação virtual (digital ou não) do estudante, ou seja, seu avatar.

Considerações Finais / Conclusão

O presente trabalho teve como objetivo verificar como a atividade lúdica tem sido explorada nas pesquisas brasileiras nos últimos vinte anos, com enfoque no desenvolvimento infantil. Foram apresentados o conceito de ludicidade, jogos e brincadeiras de faz de conta, que podem auxiliar no desafio de motivar os alunos em sala de aula, tendo como pressuposto que o brincar vai além de uma atividade de descontração da criança, e é também de grande importância para a formação intelectual e cognitiva da criança.

A ludicidade deve ser levada em consideração também na metodologia de ensino, uma vez que ela pode ser um alicerce poderoso na construção de conhecimento e coordenação motora, assim como trabalhar a criatividade e a solução de problemas. Ainda, pode-se notar que atividades que envolvem brincadeiras em grupos podem inclusive ser de extrema relevância para a socialização do educando.

Os resultados obtidos a partir da pesquisa e análise dos textos proporcionam uma visão articulada do tema em questão, podendo então contribuir para a construção da conclusão da presente pesquisa. Foi possível, portanto verificar que a atividade lúdica pode promover uma melhora cognitiva, motora, social e criativa da criança auxiliando também na formação de conhecimento e pensamento crítico. A partir dos textos é possível constatar a significância e relevância do ato de brincar para criança, devendo ser considerada uma necessidade no currículo escolar.

É preciso que exista a formação lúdica de docentes pois a prática lúdica deve ser organizada e mediada quando se trata de colocá-la em prática na sala de aula, somente com a regulação e atualização escolar e docente é possível produzir um ensino preocupado em atender as necessidades dos educandos. A prática pedagógica deve assumir o propósito fundamental na formação docente para que haja a possibilidade de tornar as práticas conscientes e reflexivas, a prática lúdica ajuda a dar sentido a todo corpo teórico dos conteúdos.

Sendo assim, é possível afirmar a importância da ludicidade para a formação social e cognitiva do indivíduo, a partir das pesquisas de práticas lúdicas mediadas pelos docentes com a finalidade de promover os estudos e a formação de conhecimento dos alunos, foi possível constatar sua relevância e necessidade no currículo e prática escolar.

O ato de brincar transcende as normas de aprendizagem e propõe que pode-se aprender com maior facilidade e leveza qualquer conteúdo que se postar em frente aos alunos, é importante trazer para o corpo, para a prática física e imaginativa, é necessário trazer sentido para os conteúdos para que estes sejam absorvidos com amor pelas crianças e jovens que estão em processo de aprendizagem e formação enquanto os indivíduos atuantes da sociedade.

Esta pesquisa se faz importante para que a prática docente seja sempre renovada e para que se discutam outras maneiras de ensinar, com leveza e ludicidade se pode ultrapassar as barreiras do conhecimento intelectual, onde corpo e mente trabalham em conjunto.

Referências

ALKMIM, Josefina Vargas. **O lúdico na educação infantil**. 2018. 56 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade de Brasília. Universidade Aberta do Brasil. Carinhanha-BA, 2018. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/24869>. Acesso em: 23. mar. 2022.

AMARAL, Valquenya Moraes. **Aprendizagem lúdica e o desenvolvimento infantil: elementos da Psicopedagogia Institucional**. Natal: IESP, 2012.

BLANCO, Marcilene Regina. **Jogos Cooperativos e Educação Infantil: limites e possibilidades**. 2007. 181 f. Dissertação (mestrado). Universidade de São Paulo. Faculdade de Educação. São Paulo, 2007. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-10122007-155211/en.php>. Acesso em: 23. mar. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DIAS, Simone Trevizan. **A importância do lúdico: memorial de formação**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação). Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. Programa Especial de Formação de Professores em Exercício da Região Metropolitana de Campinas (PROESF). Campinas, SP: UNICAMP, 2006. Disponível em: <http://www.clubedosrecreadores.com/clubeintelectual/18.pdf>. Acesso em: 24. mar. 2022.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação**, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2006. Disponível em: http://matpraticas.pbworks.com/w/file/attach/85177681/Leitura_1.pdf. Acesso em: 24. mar. 2022.

LIMA, Cristiane Scheffer da Silveira de. **As dificuldades encontradas por professores no ensino de conceitos matemáticos nas séries iniciais**. 2006.

62 f. Monografia (especialização). Universidade do Extremo Sul Catarinense. Curso de Pós-graduação. Especialização em Educação Matemática. Criciúma, 2006. Disponível em: <http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/00002C/00002CCB.pdf>. Acesso em: 24. mar. 2022.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas: teorias, modelo e vivências. **Education**, v. 4, n. 2, p. 6, 2015. Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/42-53.pdf>. Acesso em: 24. mar. 2022.

MORENO, Leonel de Alencar. O lúdico e a contação de histórias na educação infantil. Cad. de Pesq. Interdisc. em Ci-s. Hum-s. Florianópolis, v. 10, n. 97, p. 228-241, jul./dez. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/11272>. Acesso em: 02. mar. 2021.

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: Revista de divulgação científica**, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.unc.br/index.php/agora/article/view/350>. Acesso em: 29. mar. 2022.

NOGUEIRA, Francisca Benedita de Paula; SILVEIRA, Éderson Luís. A importância do lúdico na educação infantil. **Revista Faculdade FAMEN - REFFEN**, v. 2, n. 1, 2021. Disponível em: <http://www.editorafamen.com.br/revista/index.php/revistafamen/article/view/43/34>. Acesso em: . 29. mar. 2022.

PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Revista do Departamento de Psicologia. UFF**, v. 17, n. 2, p. 61-76, 2005. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-80232005000200006&script=sci_arttext. Acesso em: 29. mar. 2022.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho Imagem a Representação**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIETRUSZYNSKI, Ellen Beatriz et al. Práticas pedagógicas envolvendo a alimentação no ambiente escolar: apresentação de uma proposta. **Teoria e Prática da Educação**, v. 13, n. 2, p. 223-229, 2010. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/15348>. Acesso em: 29. mar. 2022.

PIRES, Olivia da Silva. **Contribuições do ato de contar histórias na educação infantil para a formação do futuro leitor**. Monografia (graduação). Curso de Pedagogia. Universidade Estadual de Maringá. Maringá, 2011. Disponível em: http://old.dfe.uem.br/TCC/Trabalhos%202011/Turma%2032/Olivia_Pires.pdf. Acesso em: 02. mar. 2022.

RIBEIRO, Elisa. **A contribuição da contação de histórias para a aprendizagem na educação infantil**. Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2010.

RITZMANN, Camilla Duarte Schiavo. **O jogo na atividade de ensino: um estudo das ações didáticas de professores em formação inicial**. 2009. 191 f. Dissertação (mestrado). Universidade de São Paulo. Faculdade de Educação. Programa de Pós-graduação em Educação. São Paulo, 2009. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-26012011-141257/en.php>. Acesso em: 31. mar. 2022.

SANTOS, Josiel Almeida *et al.* **Dificuldades na aprendizagem de Matemática**. 2007. 41 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação). Centro Universitário Adventista de São Paulo. Curso de Licenciatura em Matemática. São Paulo, 2007. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/MAT EMAT ICA/Monografia_Santos.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/MAT%20EMAT%20ICA/Monografia_Santos.pdf). Acesso em: 31. mar. 2022.

SCHOLZE, Darlene; BRANCHER, Vantoir Roberto; DO NASCIMENTO, Cláudia Terra. O papel da ludicidade no processo de aprendizagem infantil. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 6, n. 7 e 8, p. 69-82, 2007. Disponível em:

<https://periodicos.unemat.br/index.php/ppgedu/article/view/3584>. Acesso em: 30. mar. 2022.

SILVA, Kaline Cerino Soares da. **O lúdico na educação infantil: do brincar ao aprender**. 2013. 40 f. Monografia (Graduação) Curso de Pedagogia. Universidade Federal da Paraíba. Centro de Educação. João Pessoa: UFPB, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4244/1/KCSS28032014.pdf> f. Acesso em: 30. mar. 2022.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.