

UNIATENAS

ANNA CAROLLINE JORGE GUEDES

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Paracatu

2021

ANNA CAROLLINE JORGE GUEDES

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia do UniAtenas, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof.(a) Dra. Eleusa Spagnoulo Souza.

Paracatu - MG

2021

9241

Guedes, Anna Caroline Jorge.

**A ludicidade na educação infantil.** / Anna Caroline Jorge Guedes. – Paracatu: [s.n.], 2021.  
26 f.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dra. Eleusa Spagnuolo Souza.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) UniAtenas.

1. Ludicidade. 2. Lúdico. 3. Brincar. 4. Aprender. 5. Metodologias. 6. Educação infantil. I. Guedes, Anna Caroline Jorge. II. UniAtenas. III. Título.

CDU: 37

CDU:396:37

ANNA CAROLLINE JORGE GUEDES

## A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia do UniAtenas, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof.(a) Dra. Eleusa Spagnoulo Souza

Banca Examinadora:

Paracatu – MG, 01 de dezembro de 2021.

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Eleusa Spagnoulo Souza  
UniAtenas

---

Prof<sup>a</sup>. Me. Hellen Conceição Cardoso Soares  
UniAtenas

---

Prof. Cleverson Lopes Caixeta  
UniAtenas

Dedico à minha orientadora Eleusa Spagnoulo, pelo estímulo, carinho e compreensão. Por não desistir e me ajudar quando eu mais precisei ser guiada. Dedico também, aos meus professores que estiveram comigo, nessa minha jornada em busca de um diploma. Dedicção eterna a vocês será o meu lema.

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho é dedicado ao meu esforço, por ter perseverado e nunca ter desistido dos meus sonhos e das minhas conquistas. Todas tiveram algumas dificuldades, mas concluídas no tempo certo.

Dedico também aos meus filhos Laura e Miguel, pois sem eles, eu não seria a pessoa que sou hoje.

À minha querida e saudosa mãe Nedivânia (*in memoriam*), mesmo não estando aqui para eu poder compartilhar essa grande conquista, estará eternamente em meu coração e pensamentos.

À minha mãe de criação Maria da Conceição por ter me dado um lar, e sempre ter me encorajado a estudar e ser alguém na vida.

Dedico aos meus irmãos de criação: Cynthia, Anna Luiza e Felipe. Vocês são os maiores exemplos de nunca desistir, sempre traçar e correr atrás dos nossos objetivos.

Agradeço à toda a minha família, cada um contribuiu de alguma forma, para que hoje, eu conseguisse estar com uma graduação na trilha da minha vida.

Sou grata!

“Tudo acontece na hora certa. Tudo acontece, exatamente quando deve acontecer.”

(Albert Einstein)

## RESUMO

O presente trabalho acadêmico, tem o intuito de mostrar a importância do lúdico em sala de aula, de forma que os alunos consigam aprender prazerosamente e com didáticas diferentes. A ludicidade é uma ferramenta muito importante e útil para o trabalho dos docentes, com o planejamento das aulas, o professor pode criar brincadeiras e jogos capazes de desenvolver o cognitivo, raciocínio, a interação social e outras habilidades.

Com o lúdico, a criança aprende brincando conteúdos didáticos usados no dia a dia, auxiliando-os com mais facilidade a absorção dos assuntos abordados em sala. O professor deve observar a sala e diagnosticá-la, assim, escolherá a metodologia mais adequada e de acordo com as necessidades de cada um. O aluno é o protagonista do ensino aprendizagem, o professor deve auxiliá-lo para que ele consiga adquirir os conhecimentos ali transmitidos.

**Palavras-chave:** Lúdico. Ensino- Aprendizagem. Educação Infantil.



## **ABSTRACT**

*This academic work aims to show the importance of playfulness in the classroom, so that students can learn with pleasurable way and with different didactics. Playfulness is a very important and useful tool for the work of teachers, with class planning, the teacher can create games and games capable of developing cognitive, reasoning, social interaction and other skills.*

*With playfulness, the child learns by playing didactic contents used in everyday life, helping to absorb the subjects covered in the classroom more easily. The teacher must observe the room and diagnose it, thus choosing the most appropriate methodology and according to the needs of each one. The student is the protagonist of teaching and learning, the teacher must help him so that he can acquire the knowledge transmitted there.*

**Keywords:** *Playful. Teaching-Learning. Child education.*

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>
11	
<b>1.2 PROBLEMA</b>	12
<b>1.3 HIPÓTESES</b>	12
<b>1.4 OBJETIVOS</b>	12
<b>1.4.1 OBJETIVO GERAL</b>	12
<b>1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	12
<b>1.5 JUSTIFICATIVA DO ESTUDO</b>	13
<b>1.6 METODOLOGIA DO ESTUDO</b>	13
<b>2 AS METODOLOGIAS E APLICABILIDADES DO LÚDICO EM SALA</b>	14
<b>3 O ENSINO-APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO LÚDICO</b>	17
<b>4 O PAPEL DO PROFESSOR NESTA FASE DO DESENVOLVIMENTO</b>	20
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	23
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	24

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho Monográfico, têm o intuito de apresentar a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem da criança na Educação Infantil. Tem como objetivo mostrar que na infância a brincadeira está intrínseca no ser da criança.

O lúdico é um aliado do docente em sala de aula, ele ajuda a trabalhar os aspectos físicos, cognitivos, social, afetivo e cultural.

A brincadeira é uma parte muito relevante no desenvolvimento da criança, através dos jogos e brincadeiras específicas a criança vai aprendendo regras, lidando com ganhos e perdas. Jogos são excelentes recursos para se usar em sala de aula, assim sendo, eles facilitam a aprendizagem e fazem com que o aluno assimile e construa conhecimento dos conteúdos que estão sendo visto, neste sentido:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.  
(CARVALHO, 1992, p.14)

Carvalho (1992, p. 14) ainda acrescenta que:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo.

A ludicidade explora e auxilia as crianças no modo de criar, além de trabalhar a socialização com os outros, pensar e usar a imaginação. “A brincadeira é atividade física ou mental que se faz de maneira espontânea e que proporciona prazer a quem a executa” (QUEIROZ, 2003, p. 158).

Kishimoto (1993) evidencia que o brinquedo se apropria a função lúdica e didática, proporcionando prazer, diversão e até mesmo desprazer. E quando usado didaticamente, instrui o ser humano em saber tudo aquilo que complete seus conhecimentos e seu entendimento a cerca do mundo.

## **1.2 PROBLEMA**

Qual a importância das atividades lúdicas na educação infantil? O que os educadores sabem sobre a ludicidade na Educação Infantil?

Essas perguntas são feitas no intuito de esclarecer que o ato de brincar não é somente diversão, mas sim, unir a diversão com o aprendizado. A criança aprender de maneira diferente de um adulto. O aprendizado adquirido através de jogos e brincadeiras, não bloqueia a criatividade da criança, que é algo natural dela, e a liberdade de expressão.

## **1.3 HIPÓTESES**

Sabendo-se que as escolas estão preparadas para elaborar projetos que trabalhem o lúdico de forma em que as crianças aprendam os conteúdos brincando.

Metodologias usadas em sala de aula para aplicação do lúdico.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GERAL**

Conhecer um pouco das metodologias usadas em sala de aula para a aplicação do lúdico, e quais os benefícios que essa metodologia pode trazer para a sala de aula. Desenvolver a socialização, raciocínio e a criatividade da criança.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Comparar as metodologias e aplicar o lúdico de forma em que todos os alunos consigam interagir e compreender o que está sendo visto dentro da sala de aula. Conhecer regras e normas, e estimular o potencial lúdico de cada criança.

## **1.5 JUSTIFICATIVA DO ESTUDO**

Lúdico é o ato de brincar. Está relacionado à jogos e divertimento das pessoas envolvidas, dá a sensação de prazer. Este pode ser apresentado para a criança como um recurso de comunicação, e um maneira de se relacionar consigo mesmo e com o outro, fazendo assim um ato para a contribuição no processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento dos mesmos.

Brincar é sinônimo de alegria e diversão, de aprender e ensinar para os colegas o que está sendo exposto, e passar aquele conhecimento adiante. Cabe ao docente, elaborar brincadeiras dirigidas, com o intuito de passar novas informações, sejam elas didáticas ou conceitos básicos para o dia a dia na sociedade. Esse tipo de atividade faz com que a criança desenvolva habilidades motoras, trabalha a memória, percepção e outros aspectos que se referem à aprendizagem.

Este trabalho está sendo realizado com o intuito de aprofundar o assunto das brincadeiras (lúdico) em sala de aula, e como elas podem beneficiar o aprendizado do aluno.

## **1.6 METODOLOGIA DO ESTUDO**

O brinquedo influencia muito na evolução e desenvolvimento da criança. É por meio da brincadeira e do brinquedo que as crianças desenvolvem o cognitivo (VYGOTSKY, 1989).

Serão realizadas pesquisas bibliográficas em artigos científicos depositados nas bases de dados Google Acadêmico, Scielo, Livros que abordem o assunto, Biblioteca Digital.

As palavras chave utilizadas nas buscas serão: lúdico, brincadeiras, jogos, sala de aula.

## 2 AS METODOLOGIAS E APLICABILIDADES DO LÚDICO EM SALA

Segundo Oliveira (2000), o ato de brincar não significa que a criança esteja apenas se divertindo sem razão ou fundamento, é um meio em que a criança tem de se comunicar consigo mesmo e com as outras pessoas, o desenvolvimento se dá através das trocas de experiências mútuas que vão sendo estabelecidas no decorrer de sua vida. Dessa forma, o ato de brincar, faz com que a criança possa desenvolver conhecimentos importantes, como, a imitação, atenção, memória, imaginação, e outros, que ajudam no desenvolvimento da criança em áreas de personalidade, como: sociabilidade, criatividade, motricidade, afetividade e inteligência.

O lúdico está inserido na personalidade humana e, segundo Amarilha (1997), é um meio em que o indivíduo se relaciona com consigo mesmo e com as outras pessoas.

A melhor maneira de se aprender, é através da metodologia ativa de ensino, de acordo com Morán (2015) jogos, atividades que requer prática, trabalhos em grupos, entre outros. São métodos que façam com que o aluno seja protagonista e estimule ele ativamente em uma aprendizagem mais rica.

Nas palavras de Berbel (2011) refere-se as atividades que dão oportunidades a fala do discente, tendo em consideração suas opiniões, trabalhando a empatia com os colegas, ações propícias que os motiva e lhe dão autonomia, que são fundamentais para uma boa aprendizagem.

Através do lúdico pode ser apresentada experiências importantes para as pessoas, vivências que podem ser lembradas por sua relevância. O mundo imaginário não se mistura com o real, mas trás experiências que consente ao ser humano a vivenciar uma nova realidade (DIAS, 2000).

O lúdico é um traço importante e essencial para o estudo do comportamento humano, dessa forma a definição do seu significado deixou de ser apenas um ato de jogar, e passa ser observada com outros olhos (ALMEIDA, 2009).

Libâneo (2001) aponta que as práticas de docência mais atualizadas, são as que consideram o discente/aluno como um protagonista, o aluno faz parte ativamente do processo ensino e aprendizagem. O autor ainda afirma, que o professor não deve pensar somente em sua formação e sim buscar novas

metodologias que sejam diferenciadas e que incentivem o processo de aprendizagem.

Como o lúdico é uma metodologia diferenciada, ele pode ser uma opção para que o professor o utilize dentro de sala de aula. Os jogos lúdicos localizam-se nas bases pedagógicas, pois tem a função de literalidade e não literalidade, signos linguísticos, combinações e flexibilidade a partir de novas ideias e ações, um ambiente sem pressão, mais descontraído. Tudo isso favorece na ajuda da aprendizagem de habilidades e noções motoras e cognitivas (ALMEIDA, 2009).

Ainda para Vygotsky (1998), a brincadeira está associada e inclusa ao desenvolvimento da criança. Para a criança, o brinquedo proporciona um grande avanço na competência cognitiva da criança. Através do brinquedo e da brincadeira que a criança interage com o mundo real, se relacione, domina os conhecimentos etc. É no ato de brincar que a criança, vai além do seu comportamento do dia a dia, agindo em um nível superior ao que ela se encontra.

O brinquedo tem o poder de fazer com que a criança aprenda e demonstre suas emoções através do mesmo:

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Para uma criança muito pequena os objetos têm força motivadora, determinando o curso de sua ação, já na situação de brinquedo os objetos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objeto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão, e o pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior, passa a ser determinado pelas ideias (VYGOTSKY, 1998, p. 112).

Para Kishimoto (2011), o brinquedo incentiva a interpretação, e a representação de imagens que lembram aspectos da nossa realidade. Neste sentido, pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é conceder à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manuseá-los.

Piaget (1971) ressalta que, o lúdico engloba jogos e brincadeiras, ele está intrínseco ao ser humano, fazendo-se necessário. Afirma que a ludicidade é importante para que a criança se desenvolva, brincando ela consegue crescer, através de jogos e brincadeiras consegue se equilibrar com o mundo a sua volta.

Nessas circunstâncias, as brincadeiras têm o poder de fazer com que a criança consiga manifestar seus sentimentos e as impressões que tem de si e daqueles as rodeiam. O ato de brincar é uma das formas em que a criança pode

demonstrar seu interesse em se relacionar com o ambiente social e físico onde se vive. Estimula e aguça, com singularidade, sua criatividade e habilidades tanto cognitivas, motoras ou linguísticas. Na maioria das vezes, é através desse ato, que o docente identifica as reais dificuldades dos seus alunos (FERREIRA, 2002).

Como aponta Piletti (1995), a metodologia estuda os métodos de ensino, classificando-os e descrevendo-os, sem julgar ou dar algum valor. A metodologia de ensino faz com que o docente coloque em prática estratégias de diferentes situações didáticas, seguindo as normas da escola e a rede pedagógica, afim de promover o conhecimento. Deste modo, tendo em vista a formação do professor, também é levado em conta sua atuação dentro de sala de aula, neste aspecto, a prática docente deveria resultar em métodos e metodologias para facilitar a aprendizagem do aluno.

Nas palavras de Libâneo (2001), as metodologias mais recentes em que os professores podem aplicar em sala de aula, como atividade reflexiva, engloba o aluno como parte do processo de ensino e aprendizagem. O autor ainda ressalta a importância em que o docente não pense somente em sua formação, mas pense no currículo em si, O autor ainda ressalta a importância em que o docente não pense somente em sua formação, mas pense no currículo em si, e na sua metodologia, isso pode levar a uma ação reflexiva sobre o seu trabalho em sala de aula.

O lúdico por usar técnicas diferenciadas que ajuda no trabalhado de ensino aprendizagem, pode ser tornar uma alternativa dentro de sala de aula. As brincadeiras e jogos lúdicos se apoiam em base pedagógica, pois envolvem alguns dos critérios a seguir: novos signos linguísticos que se executam nas regras, função de literalidade e não literalidade, flexibilidade de novas combinações de ideias e maneiras de se portar, um ambiente mais calmo sem pressão e, por último, beneficia na aprendizagem e nas noções e habilidades (ALMEIDA, 2009)

Vygotsky (1989) ressalta que, o brincar é uma ação humana instituidora, no qual o universo da fantasia, imaginação e da realidade se interagem na construção de novas relações com outras pessoas, sendo elas crianças e adultos.



### 3 O ENSINO-APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO LÚDICO

De acordo com Murcia (2005), a brincadeira circunda toda a vida da criança, é trabalhada de forma espontânea a aprendizagem que exercita hábitos físicos, sociais, intelectuais e morais. A ludicidade serve tanto para educar, distrair, recrear, relaxar, quanto para mostrar os sentimentos da criança e seu paradoxo constante entre eles.

A metodologia lúdica baseia-se em atividades que valorizam o dinamismo e a criatividade, proporcionando experiências que utilizam a ação do pensamento e da linguagem dispendo na brincadeira a sua fonte estimuladora.

Desse modo:

O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado (TEIXEIRA, 1995, p. 49).

Como aponta Vygotsky (1998), o docente pode utilizar em sala de aula, brincadeiras, histórias, jogos lúdicos entre outros, que desafiem a criança a pensar e solucionar situações problemáticas imitando as regras vivenciadas pelo adulto.

Teixeira (2014) salienta que ao se utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, é importante que o professor não deixe os alunos brincando em um determinado espaço sem nenhuma orientação, pois deve ocorrer um planejamento das atividades e elas devem ser orientadas e mediadas pelo docente. Fazendo com que os alunos sejam desafiados a resolver situações problemas, aumentando o acervo de respostas para suas intervenções, levando ao estímulo de sua criatividade e agregando para a sua formação.

O jogo infantil é educativo, inclusive jogos que são livres, quando se é importante no aprendizado e desenvolvimento da criança. Ao analisarmos as crianças da educação infantil, pode-se perceber que a mesma aprende de forma intuitiva, em processos interativos e adquire noções espontâneas, envolvendo-a por inteiro: sua afetividade, cognição, interações sociais e seu corpo. O brinquedo se torna uma ferramenta de grande relevância no seu desenvolvimento (KISHIMOTO, 2011).

O ato de brincar pode proporcionar um desenvolvimento saudável, além

de contribuir positivamente nas interações sociais.

Sendo assim:

A educação lúdica contribui na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso da transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).

De acordo com Freire (1996) lecionar não é apenas repassar ou transferir o conhecimento, e sim poder criar cenários para a sua construção ou produção. Diante disso, o lúdico pode ser usado para que a criança aprenda de maneira em que sinta prazer e de forma significativa.

A aquisição de conhecimento torna-se mais eficiente, quando a criança é mais participativa e quando há interação social, dessa forma, o docente deve elaborar jogos, brincadeiras e brinquedos para ser um mecanismo facilitador do ensino-aprendizagem (TEIXEIRA, 2014).

Já Almeida (2009), enfatiza que, a aula lúdica não precisa dispor de brinquedos ou jogos. A aula pode se tornar lúdica através das “atitudes” tanto do docente quanto dos alunos. O importante é a vivência que resulta das próprias ações, podendo trazer consigo momentos de fantasias e da realidade, de se redefinir e de se perceber. Com isso, o educador deve estar envolvido com todo o processo de formação dos seus alunos, fazendo assim a quebra do padrão de ensino nos dias atuais.

Trabalhar com o lúdico em sala de aula, significa trazer alegria e agradar a criança, ajudando no desenvolvimento cognitivo e motor, além de ser um facilitador da aprendizagem. Dohme (2003) afirma:

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2003, p. 113).

Compete a Educação Infantil possibilitar um ambiente cheio de atividades lúdicas, pois o mesmo proporciona à criança um desenvolvimento saudável e tranquilo, já que é instintivo o ato de brincar. Através de um estudo, é possível entender que a ludicidade tem uma grande importância no processo de ensino para

a criança, pois através dele a criança pode compreender e construir seus conhecimentos, se conhecer e conhecer os outros etc. Ao brincar, o aluno não aprende somente os conteúdos escolares, mas aprende também sobre os pilares da vida (DALLABONA & MENDES, 2004).

Portanto, a escola além de ensinar conteúdos didáticos também tem o papel fundamental na socialização e no desenvolvimento das habilidades corporais e mentais. Sendo assim:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p.23).

Bispo (2009) afirma que, jogos e as brincadeiras ajudam o educador a trabalhar diferentes áreas, como: oralidade, socialização, ter ideias, trabalhar relações lógicas e na construção de seu conhecimento, fazendo assim que a criança tenha facilidade no seu aprendizado e desenvolvimento.

Piaget (1976) cita que, os jogos são importantes ferramentas para que as crianças assimilarem as atividades de forma prazerosa, além de contribuir no desenvolvimento do intelecto e moto, sem ser taxado como atividades “maçantes”.

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório motor e o simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, 160).

#### 4 O PAPEL DO PROFESSOR NESTA FASE DO DESENVOLVIMENTO

O docente deve dispor de uma graduação e conhecimentos acerca da área em que irá atuar. Sendo assim, ele terá a experiência necessária para ministrar as aulas e escolher os melhores métodos para serem aplicados em sala. A LDB dispõe, no título VI, art. 62 que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal. (BRASIL, 1998, p.39)

Para que as atividades lúdicas sejam bem desenvolvidas em sala de aula, é importante que o docente planeje as atividades, visando a construção de novos conhecimentos e aprendizagens através delas. Sendo assim:

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas 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, p.14)

Oliveira (2015) afirma que o professor é mediador do conhecimento, deve proporcionar atividades e o aprendizado de forma em que o lúdico esteja presente, possibilitando um crescimento de uma forma em que seja contínua, contudo, respeitando os limites das crianças.

Ainda de acordo com Oliveira (2015), o docente deve conhecer os alunos e o ambiente para que eles possam utilizar de maneira prazerosa as atividades relacionadas ao lúdico. Além de reconhecer as particularidades de cada um.

De acordo com Libâneo (2013), o planejamento das aulas não deve ser voltado somente para o preenchimento de formulários de forma sistemática, mas sim, planejadas de forma consciente pensando nos alunos e nas pessoas a sua volta (relacionadas ao processo de ensino). O docente deve ser flexível, e sempre que possível ir checando e reorganizando o seu trabalho, além de usar didáticas diferentes.

Os professores da educação infantil devem ser capacitados constantemente, para que possam abordar novos métodos em sala de aula, além de demonstrar a variedade de recursos lúdicos para serem trabalhados com os

alunos. Diante disso:

Assim, capacitar o educador infantil, através de programas de desenvolvimento profissional, para que compreenda, por meio da prática reflexiva, a riqueza dos recursos lúdicos é uma das propostas que devem ser empreendidas a partir deste trabalho. Por outro lado, não se trata de propor apenas mais um treinamento, a que os professores são frequentemente submetidos. Trata-se de utilizar o brinqueado como um efetivo recurso na formação do educador-mediador, capaz de fomentar o desenvolvimento das crianças, capaz de formar vínculos significativos com elas, enfim, capaz de torná-las mais inteligentes e, quiçá, felizes (VECTORE, 2003, P.126).

De acordo com Freire (1987), é importante para o trabalho docente que, os professores aprendam e estejam em constante atualização dos avanços da ciência e das novas teorias pedagógicas que surgem com o passar dos anos, agregando assim conhecimentos que possam ser colocados em prática na sala de aula.

Deste modo, o professor é o mediador das experiências que os alunos irão ter, selecionar e adotar práticas pedagógicas que ajudem a trabalhar a ludicidade em sala, é essencial para um bom docente. Por isso:

[...] a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota, quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e, por isso, levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica (GONZAGA, 2009, p.39).

Bomtempo (1999) afirma que, o profissional da educação infantil deve observar e analisar a brincadeira do aluno, visando estimular o seu entusiasmo, sua criatividade e a sua alegria. Para que isso seja feito, o mesmo deve ter conhecimentos na área, tanto prático quanto teórico.

Segundo Baquero (2000, p. 27), cabe ao educador ser ativo, de elaborar as atividades, cortar, colar, moldar, e combinar diferentes métodos para que os alunos consigam realizar as mais diferentes tarefas. “Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles.”

Roloff (2010), aponta o ato de brincar como um recurso que enriquece o dinamismo nas relações interpessoais, e considerando também um ótimo mecanismo no ensino- aprendizagem. Através do brincar e de jogos o professor

pode-se ensinar valores e conteúdos didáticos.

De acordo com Santos (2012), a principal função do docente é ser o mediador das atividades, aplicando jogos e brincadeiras em sua aula, ele possibilita ao aluno interação social e novas descobertas consigo mesmo. Podendo oferecer ferramentas capazes de ajudar o aluno na escolha de qual caminho seguir.

Como já dito anteriormente, o educador é o mediador do conhecimento entre a criança e o objeto de estudo, ele deve usar o dinamismo e metodologias diferenciadas para despertar o interesse da criança, sendo assim:

O papel do professor é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma, e inclua fatores além dos puramente intelectuais. O emocional, o social, o físico, o estético, o ético e o moral se combinam com o intelectual para incorporar um conceito abrangente de 'aprendizagem'. (MOYLE, 2002, p 43).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho monográfico quis destacar a importância da ludicidade em sala de aula, de forma em que o trabalho do docente não fique maçante, mas sim, prazeroso tanto para o educador quanto para os alunos.

É importante usar didáticas diferentes para que os alunos consigam absorver os conteúdos pré-programados. Nota-se que o aluno é o protagonista no ensino- aprendizagem, por mediação do professor, o aluno consegue obter novas formas de conhecimentos.

Através do uso de jogos e brincadeiras a criança consegue desenvolver o raciocínio lógico, além de habilidades motoras. O docente deve promover o estímulo do aluno pela a busca de conhecimentos, e o ato de brincar/jogar é um exercício que promove a busca com maior facilidade.

O professor deve planejar as aulas de acordo com a necessidade da turma, e ir suprindo as ausências e particularidades dos alunos.

O lúdico pode trazer inúmeros benefícios em sala de aula, socialização, ajuda a trabalhar o cognitivo, trabalha o emocional e afetivo, além de unir o mundo real com o imaginário.

Portanto, a ludicidade é importante na vida da criança, ela permite o crescimento pessoal e do intelecto, entre outras habilidades. É importante que o docente sempre esteja se atualizando, busque novas fontes de conhecimentos e atividades que possam ser úteis no trabalho com o lúdico em sala.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 22 de setembro de 2021.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

AMARILHA, Marly. **Estão Mortas as Fadas?** Literatura Infantil e Prática Pedagógica. Rio de Janeiro: Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

BERBEL, Neusi. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BISPO, Joana N. **A ludicidade como motivação na aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/JNMB.2008.pdf>>. Acesso em 24 de outubro de 2021.

BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. **Psicol. Esc. Educ.** Campinas, SP, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. v. 1. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf)>. Acesso em: 22 de setembro de 2021.

CARVALHO, Ana M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004. Disponível em: <[https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos\\_alunos/doc\\_1311627172.pdf](https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf)>. Acesso em: 18 de outubro de 2021.

DIAS, Marina Célia Moraes. **Metáfora e pensamento: considerações sobre o jogo na aquisição do conhecimento e implicações para educação pré-escolar**. In: Kishimoto, T. M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000.

DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

FERREIRA, Livia. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Artigonal, [S.l.], set. 2009. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-importancia-do-ludico-na-educacao-infantil-1230873.html>>. Acesso em: 22 de



setembro de 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17<sup>a</sup>. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática Educativa**. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GONZAGA, Rúbia Renata das Neves. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. **Revista Maringá Ensina**, v. 10, fev./abr. 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?** Novas exigências educacionais e profissão docente. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

\_\_\_\_\_. **Didática**. 2<sup>a</sup> ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II, PG: Foca FotoPROEX/UEPG, 2015.

MOYLES, Janet R. **Só Brincar?** O Papel do Brincar na educação infantil: Porto Alegre: Artmed 2002.

MURCIA, Juan A. M. et. Al. **Aprendizagem através de jogos**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **O trabalho do professor na Educação Infantil**. São Paulo: Biruta, 2015.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Trad. Lindoso DA, Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária; 1976.

PILETTI, Claudinho. **Didática geral**. São Paulo: Ática, 1995.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário Prático de Pedagogia**. 1.ed. São Paulo: Rideel, 2003

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. **X Semana de Letras**, v.70, p.1-9, 2010. Disponível em: <<https://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>>. Acesso em: 15 de outubro de 2021.

SANTOS, Jossiane Soares. O lúdico na Educação Infantil. **Realize editora, IX FIPED Fórum Internacional de Pedagogia. Anais... Campina Grande, 2012.**

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **O lúdico na formação do Educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, Vandrê Gomes da, Peres, Roberta Guimarães. **Educação integral como política pública:** marco legal, planejamento e gestão. Disponível em: <<https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/299/pdf>>. Acesso em: 15 de outubro de 2021.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola.** São Paulo: Loyola, 1995.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca.** 7ª ed. RJ: Wak Editora, 2014.

VECTORE, Célia. **O brincar e a intervenção mediacional na formação continuada de professores de educação infantil.** Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pusp/a/SfP6GNXYB6CkNmyg6db8y9Q/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 15 de outubro de 2021.

VYGOSTSKY, Lev. Semenovich. **Pensamento e linguagem.** Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_. **A Formação Social da Mente.** 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.