

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**MAYARA DA SILVA MEDEIROS**  
**YASMIM THAIS RAMOS DA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Jogos e  
brincadeiras como ferramentas que auxiliam no processo de ensino e  
aprendizagem**

RECIFE  
2023

**MAYARA DA SILVA MEDEIROS  
YASMIM THAIS RAMOS DA SILVA**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Jogos e  
brincadeiras como ferramentas que auxiliam no processo de ensino e  
aprendizagem**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado como requisito para a conclusão da disciplina de TCC II do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA.

Professora Orientadora: Ariedja de Carvalho Silva

RECIFE  
2023

Ficha catalográfica elaborada pela  
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 2338/ O.

M488i Medeiros, Mayara da Silva.  
A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Jogos e brincadeiras como ferramentas que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem/ Mayara da Silva Medeiros; Yasmim Thais Ramos da Silva. - Recife: O Autor, 2023.  
12 p.  
  
Orientador(a): Ma. Ariedja de Carvalho Silva.  
  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2023.  
  
Inclui Referências.  
  
1. Lúdico e Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Desenvolvimento infantil. 4. Jogos e brincadeiras. I. Silva, Yasmim Thais Ramos da. II. Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA. III. Título.

CDU: 37.01

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
<b>2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....</b>	<b>5</b>
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>6</b>
<b>3.1 A ludicidade no contexto infantil.....</b>	<b>6</b>
<b>3.2 Jogos e brincadeiras como ferramenta de auxílio no processo pedagógico</b>	<b>8</b>
<b>3.3 A brincadeira como oportunidade de vivenciar a afetividade.....</b>	<b>9</b>
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>14</b>

## **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Jogos e brincadeiras como ferramentas que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem**

Mayara da Silva Medeiros

Yasmim Thais Ramos da Silva

Orientadora: Ariedja de Carvalho Silva<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo científico busca compreender a ludicidade como uma ferramenta pedagógica para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, enfatizando como os jogos e brincadeiras podem auxiliar nesse processo. Para o desenvolvimento deste estudo, foram realizadas pesquisas bibliográficas com o objetivo de esclarecer a utilização de ferramentas lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, para a metodologia educacional dos profissionais da educação, visto que o objetivo principal foi descrever e discutir a importância da ludicidade para o aprendizado e desenvolvimento das crianças na educação infantil. A partir das leituras realizadas, destacamos que a educação vai além da sala de aula e do que está nos livros didáticos, promovendo momentos educacionais e de lazer juntos. A educação infantil é um lugar de aprendizagem e desenvolvimento, e não apenas de estudos sistemáticos das disciplinas necessárias para formação escolar, como é comum vê-se no sistema educacional presente nas escolas.

**Palavras-chave:** lúdico e ludicidade; educação infantil; desenvolvimento infantil; jogos e brincadeiras.

### **1 INTRODUÇÃO**

Partindo dessa temática, foi possível explicitar a importância do seu uso no âmbito escolar para a educação infantil, com ênfase no quanto os jogos e as brincadeiras podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem.

Ao inserirmos a ludicidade no contexto escolar, podemos imaginar aulas e atividades dinâmicas desenvolvidas para as crianças. O ato de brincar, pode ir além de uma sala de aula. Estudos comprovam que brincar é de extrema importância para o desenvolvimento infantil, pois é brincando que a criança conhece o mundo e

---

<sup>1</sup> Professora da UNIBRA. Mestra em Educação Matemática e Tecnológica/EDUMATEC - UFPE. E-mail: ariedja.carvalho@grupounibra.com

a si mesma. É brincando que a criança pode desenvolver habilidades cognitivas, físicas, sensoriais, motoras e pode estimular sua imaginação.

A educação infantil deve ser um lugar de aprendizado e desenvolvimento, e não apenas um local que atende às necessidades da mãe, como é visto ao longo da história da sociedade. Segundo Queiroz (2003, p. 22), "a aprendizagem é a construção do conhecimento" e com essa construção são criadas possibilidades para que as crianças desenvolvam habilidades como o raciocínio lógico e a intelectualidade que contribuem também socialmente.

A partir desse contexto, foi possível responder a pergunta condutora: "como os jogos e as brincadeiras podem ajudar no processo de ensino e aprendizagem das crianças na educação infantil?". Enfatizando o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino, com base no referencial teórico e na legislação brasileira, entendemos o brincar como um momento característico da criança, que associado à estimulação são essenciais para que ocorra a construção do conhecimento.

No brincar as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a imitação, atenção, a memória e a imaginação. Além de amadurecer algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998). As brincadeiras permitem que as crianças aprendam em seu próprio ritmo, criando suas próprias hipóteses, tirando conclusões e fazendo suas próprias regras.

Compreendendo as questões colocadas, constitui-se válida a contribuição dos jogos para o processo de ensino e aprendizagem das crianças na educação infantil, confirmando que os jogos e brincadeiras são parte integrante do desenvolvimento das crianças, permitindo ações pedagógicas que promovem o desenvolvimento, o conhecimento e a aprendizagem. As atividades lúdicas podem ser asseguradas por serem alegres, divertidas, e estimulantes significativamente do conhecimento, além de contribuir para a construção do conhecimento e o desenvolvimento das interações sociais entre as crianças. Vygotsky (2010, p. 115) adverte que:

a aprendizagem não é em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança que conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento intrinsecamente necessário e universal para que se desenvolva na criança essas características humanas não-naturais, mas formadas historicamente.

A partir disso, para a escrita desse artigo foi necessário abordar a importância das atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Para se atingir essa perspectiva também foi necessário analisar como os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados no contexto didático, investigar como os jogos e brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil e refletir sobre a importância da utilização de métodos lúdicos para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

A seguir será apresentado o delineamento metodológico, que mostra quais são os principais métodos de pesquisa utilizados neste artigo, seguido do referencial teórico que apresenta algumas perspectivas de teóricos que discutem a temática apresentada.

## **2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO**

Sendo assim, o estudo teve como procedimento metodológico a pesquisa bibliográfica, exploratória e qualitativa. A pesquisa bibliográfica é o que marca o início da construção de um determinado tema a ser desenvolvido, é o momento em que se buscam fontes sobre o tema para que se possa utilizar embasamento teórico consistente sobre o tema proposto. Fonseca (2002, p. 32) diz que “qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto”.

A pesquisa exploratória permite averiguar com precisão ideias apresentadas por teóricos que preservam a temática abordada. Segundo Gil (2002, p. 41), a pesquisa exploratória tem como objetivo “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses”.

A pesquisa qualitativa proporcionou um melhor entendimento sobre o fato de que, na educação infantil, a ludicidade é uma metodologia necessária para ajudar no desenvolvimento do educando. Segundo Neves (1996, p. 2), “o pesquisador procura entender os fenômenos, partindo da perspectiva dos participantes da situação estudada e, a partir daí, estabelece sua interpretação dos fenômenos estudados”. O que traz uma melhor construção sobre o entendimento das subjetividades no processo educativo com o uso da ferramenta jogos e brincadeiras.

Partindo das palavras-chave: lúdico e ludicidade, educação infantil, desenvolvimento infantil, jogos e brincadeiras, a pesquisa bibliográfica foi realizada com o intuito de trazer a importância da ludicidade para a educação infantil e como

os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento e o ensino-aprendizagem das crianças. O critério para a escolha das obras e dos autores que foram abordados partiu de um conhecimento acadêmico prévio, leitura e discussão, buscando obras especificamente focadas na ludicidade e em jogos e brincadeiras.

Autores como Rau (2013), Carneiro e Dodge (2007) e Kramer (2007) foram abordados para embasar o conceito de ludicidade, o que é, qual a sua função e contribuição para o desenvolvimento infantil, e porque é importante o profissional da educação introduzir em suas práticas pedagógicas a utilização de brinquedos, jogos e brincadeiras. Partindo da contribuição dos estudos de Lev Vygotsky (2000, 2010), o artigo falou sobre como e por que o brincar é indispensável para o desenvolvimento da criança e para o processo de ensino-aprendizagem.

A partir deste delineamento serão abordadas algumas perspectivas de teóricos que dissertam sobre a ludicidade na educação infantil, trazendo embasamento para o tema deste artigo.

### **3 REFERENCIAL TEÓRICO**

#### **3.1 A ludicidade no contexto infantil**

A palavra “ludicidade” vem do latim “ludus” que significa jogo ou brincar. Segundo Soares (2021, p. 43), “o termo lúdico, por sua vez, se articula às atividades vinculadas ao entretenimento”, uma vez que é “referente à, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos”. A ludicidade constitui-se como um elemento indispensável para que a atividade aconteça, é através da atividade que o educando se desenvolve em todos os aspectos.

Partindo de uma perspectiva histórica, estudos apontam que os primitivos nas cavernas já manifestavam o brincar, construía seus próprios brinquedos e várias de suas atividades estavam interligadas ao lúdico, como a dança, luta, pesca e a caça, tal fato pode ser observado nas pinturas rupestres. No entanto, o brincar não foi levado muito a sério na Idade Média, sendo considerado como um jogo de azar. Em compensação, no Romantismo o brincar aparece como algo muito sério e destinado a educar a criança. Agregando ao Romantismo, o Renascimento vê o brincar como uma conduta livre que acrescenta ao desenvolvimento da inteligência e facilita no estudo. Entendendo essa necessidade infantil, o jogo torna-se forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. Sendo assim, constitui-se



no Renascimento uma criança dotada de valores positivos, de uma natureza boa, que se expressa espontaneamente por meio do jogo, se fixando através da perspectiva do Romantismo.

A ludicidade é uma das principais ferramentas utilizadas pelos profissionais da educação para auxiliar no processo do desenvolvimento infantil das crianças nas escolas. Entender a sua importância e os benefícios que ela pode trazer nesse processo de formação é essencial para guiar os profissionais a utilizá-la da melhor forma possível. Rau (2013, p. 26) observa que,

muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia na transposição dos conteúdos para o mundo do educando.

Segundo Carneiro e Dodge (2007), é necessário um corpo docente capacitado para inserir a brincadeira no cotidiano da escola de acordo com o currículo, a brincadeira tem que ter um propósito, as crianças não devem brincar simplesmente por brincar. Portanto, o uso de jogos pode ser uma solução eficaz para educadores no processo de melhoria da inteligência dos alunos. O interesse despertado produz como resposta o comprometimento de forças, ação intencional em alguma direção ou propósito, fato essencial para reduzir a edificação de esquemas racionais gradativamente mais aperfeiçoados (VYGOTSKY, 1991).

As escolas e as famílias dos alunos devem, muitas vezes, caminhar juntas e assistir aos seus jogos, pois o ato de brincar torna as crianças mais felizes, além de ajudar no seu desenvolvimento físico, motor e cognitivo. Os benefícios são muito maiores quando as crianças são estimuladas. Se o caráter do brincar é uma inspiração e uma fonte inesgotável de alegria, criação e descoberta, então todo processo pelo qual as crianças passam na educação infantil em diferentes tempos e espaços, deve ser sempre de forma lúdica. Para Bomtempo (2011, p. 65 *apud* PIAGET, 1971, p. 67),

quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto mas da função que a criança lhe atribui.

No ponto de vista do desenvolvimento, o brincar é fundamental, pois a criança aprende consigo mesma, com objetos e/ou com pessoas envolvidas. A brincadeira ao ser direcionada se organiza em muitos modos, criando conflito, projeções, concebe diálogos, praticam argumentações, resolvem ou possibilitam o confronto de problemas.

### 3.2 Jogos e brincadeiras como ferramenta de auxílio no processo pedagógico

Os jogos e brincadeiras auxiliam no processo pedagógico desde o Renascimento, mas ganhou força com o crescimento da educação infantil, sendo considerado como um recurso que ensina.

É na educação infantil que se estimula a criatividade, a fantasia, a abstração, a cognição e todo o sistema emocional e social da criança. Segundo Carneiro e Dodge (2007, p. 59), “[...] o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem”. As crianças tendem a lidar com novas situações inesperadas para ela, agindo de forma independente e tentando ver e compreender o mundo ao seu redor no dia a dia. Assim,

aprender não quer dizer desenvolver, porém, desenvolver quer dizer aprender, ou seja, o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas (VYGOTSKY, 2000, p. 118).

Levar os jogos e brincadeiras numa perspectiva pedagógica é uma estratégia de ensino, comprovada por estudiosos da área, eficaz e benéfica para desenvolver a motricidade, o sensório-motor e as relações sociais e culturais dos educandos da educação infantil. Rau (2013, p. 31-32) afirma que:

o jogo possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdos do cotidiano, como as regras, as interações com objetos e o meio e a diversidade de linguagens envolvidas em sua prática.

Ainda sobre jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos, com um entendimento popular, é possível imaginar que estes podem vir acompanhados de regras e uma ideia considerada comum do desenvolvimento dessas. Essas ditas regras também podem ser entendidas como recurso pedagógico, pois traz para a realidade da criança que o joga, que é necessário entender como funciona e respeitar as condições. Partindo deste cenário, pode-se trabalhar as interações sociais e culturais e as diferenças dos seres envolvidos.

O desenvolvimento e o estímulo da motricidade e do sensório-motor podem ser atribuídos a jogos e brincadeiras que proporcionem o conhecimento do próprio corpo, do corpo do outro, dos espaços e dos objetos envolvidos. A brincadeira, segundo Kishimoto (1994 *apud* RAU, 2013, p. 51),

é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo [...] A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas.

Utilizar o jogo na educação infantil é conduzir para o ensino-aprendizagem circunstâncias para potencializar a construção do conhecimento.

### **3.3 A brincadeira como oportunidade de vivenciar a afetividade**

O brincar deve ser uma expressão permanente das experiências das crianças dentro e fora da sala de aula. Caracterizam a forma como uma história é apresentada, como ela se insere nas práticas de leitura e escrita e nas atividades de sala de aula, e as interações nos pátios, refeitórios, que devem expressar um momento de alegria e descoberta. Kramer (2007, p. 15) ressalta que:

crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. Uma criança não se limita a ser alguém que não existe, mas será (adulto, no dia em que deixar de ser criança).

Ao brincar é possível que a criança desenvolva uma percepção de mundo melhor. A brincadeira estimula movimentos onde o indivíduo perceba que o seu corpo pode se encaixar em determinado espaço e que as suas mãos podem manipular objetos. O contato que a brincadeira possibilita entre os indivíduos, pode desenvolver um entendimento sobre o outro, criando assim conexões de afetividade. A afetividade que é desenvolvida durante uma brincadeira, pode perpassar pela compreensão do que o outro gosta, do que o outro sente, do que o outro quer. Kishimoto (2011, p. 40-41) lembra que:

ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil

Quando existe a possibilidade de utilizar brincadeiras como ferramentas para auxiliar no processo de ensino, se torna mais eficaz o desenvolvimento das crianças enquanto seres sociais. Kishimoto (2011, p. 41) esclarece que:

desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora

É necessário reconhecer que a brincadeira quando utilizada para fins pedagógicos, pode ser a principal ferramenta de conquista das crianças, que vai possibilitar uma mediação mais leve e divertida das atividades planejadas.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Entendendo a importância da ludicidade na educação infantil, este artigo teve o intuito de mostrar visões teóricas de autores que defendem o tema e comprovam a sua eficácia no processo de ensino e aprendizagem no âmbito escolar. Alguns textos utilizados na discussão serão apresentados abaixo na Tabela 1:

Tabela 1: caracterização dos artigos analisados

AUTOR/ANO	OBRA	OBJETIVO	RESULTADOS
BRASIL, 1998	Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil	“O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais.”	Apresentou orientações para aprofundar a compreensão de práticas pedagógicas na Educação Infantil.
CARNEIRO, 2007	A descoberta do brincar	“Diante dos significados que os termos assumem, podemos perceber que, enquanto à criança associa-se a idéia de uma etapa do desenvolvimento humano, à infância associa-se a cultura, o contexto, enfim, o modo de vida no qual ela está inserida.”	Evidenciou que o contexto onde a criança está inserida influencia no seu desenvolvimento pessoal e social.
GIL, 2002	Como elaborar projetos de pesquisa	“A pesquisa é desenvolvida mediante o concurso dos conhecimentos disponíveis e a utilização cuidadosa de métodos, técnicas e outros procedimentos científicos. Na realidade, a pesquisa desenvolve-se ao longo de um processo	Auxiliou no entendimento de como utilizar ferramentas de pesquisa.

		que envolve inúmeras fases."	
KISHIMOTO, 2011	A brincadeira de faz de conta: um lugar do simbolismo, da representação, do imaginário	"A ênfase é dada à "simulação" ou faz de conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança."	Norteou o entendimento de como a brincadeira influencia no desenvolvimento imaginário da criança.
KISHIMOTO, 2011	O jogo e a educação infantil	"O essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais."	Evidenciou a importância de trabalhar ferramentas lúdicas na educação infantil para desenvolver a relação social das crianças.
KRAMER, 2007	Ensino Fundamental de nove anos: orientações para inclusão da criança de seis anos de idade.	"Numa sociedade desigual, as crianças desempenham, nos diversos contextos, papéis diferentes."	Desempenhou a compreensão de singularidade que cada indivíduo possui.
PIAGET, 1971	A formação do símbolo na criança	"A aquisição da linguagem, ou sistema de signos coletivos, torna-se possível e que, graças ao conjunto tanto de símbolos individuais como desses signos, os esquemas sensório-motores acabam por transformar-se em conceitos ou por desdobrar-se em novos conceitos."	Apresentou o entendimento de como a representação a partir do imaginário simbólico contribui para o desenvolvimento infantil.
QUEIROZ, 2003	Dicionário Prático de Pedagogia	"Essa pesquisa apresenta uma reflexão acerca das contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem. Estas auxiliam a criança no processo de pensar,	Norteou como os jogos e brincadeiras contribuem no processo de ensino e aprendizagem.

		imaginar, criar e se relacionar com as outras pessoas.’	
RAU, 2013	A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica	“A ludicidade possibilita a reflexão quando se pensa no sujeito autônomo e reflexivo, no que diz respeito às relações sociais em que estiver inserido...”	Introduziu o entendimento do que é ludicidade e de como utilizá-la em práticas pedagógicas.
SOARES, 2021	O brincar na educação infantil: enunciações docentes em um contexto de formação continuada	“A justificativa deste estudo se alicerça na importância do brincar para crianças e, portanto, na relevância em tematizar a brincadeira nos processos formativos.”	Enfatizou o brincar como processo formativo das crianças.
VYGOTSKY, 2000	A construção do pensamento e da linguagem	“Só começamos a entender a relação efetiva entre o desenvolvimento do pensamento da criança e o desenvolvimento social da criança quando aprendemos a ver a unidade entre comunicação e generalização.”	Ressaltou a importância da relação afetiva para o desenvolvimento da criança.
VYGOTSKY, 1991	A formação social da mente	“Ao estabelecer critérios para distinguir o brincar da criança de outras formas de atividade, concluímos que no brinquedo a criança cria uma situação imaginária.”	Trouxe a reflexão de como a afetividade pode trazer benefícios e auxiliar no desenvolvimento infantil.
VYGOTSKY, 2010	Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem	“A criança se desenvolve em primeiro lugar já na infância pré-escolar, surge inicialmente no brinquedo, isto é, precisamente na atividade principal deste estágio do desenvolvimento. A criança começa a aprender de brincadeira.”	Possibilitou a compreensão do desenvolvimento sensório-motor da criança através da ludicidade.

Fonte: As autoras

A autora Kramer (2007) destaca a importância das brincadeiras das crianças, e seus direitos como cidadãos. Os adultos reconhecem esse direito e compreendem conceitos da infância, a importância do brincar na vida da criança, muitas vezes, é negligenciada. O educador que trabalha com a ludicidade deve verificar, prognosticar e interferir da forma mais positiva no processo do aluno. O mesmo poderá evoluir em sua totalidade; fisicamente, cognitivamente, afetivamente e socialmente (VYGOTSKY, 2000). Vygotsky (1991, p. 109) afirma que: "... a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo."

Ao trabalhar ferramentas lúdicas, o profissional da educação apresenta diferentes maneiras de auxiliar o educando em seu desenvolvimento escolar, criando assim uma interação que torne as experiências e o convívio mais leves, criando laços afetivos e desenvolvendo além do ensino, o social e o emocional.

Soares (2021) enfatiza em sua obra que o espaço demarcado para a criança brincar é de extrema importância. Esses espaços precisam estar preparados e adequados para oportunizar uma melhor experiência lúdica de aprendizagem. Podendo ser um local interno ou externo, o que o torna ideal é a criação de diferentes oportunidades de aprendizagem e formação.

Rau (2013) fala que o processo de ensino e aprendizagem vêm acompanhado de vivências e resolução de situações problemas, onde através dessas, a criança pode desenvolver diferentes interpretações e aprender a lidar de diferentes formas com o contexto onde possa estar inserida. Rau (2013) também contribui com o entendimento de que o jogo, o brinquedo e a brincadeira possibilitam a construção do conhecimento, e a partir disso, a criança pode através da curiosidade, do estímulo e das motivações internas ou externas, aprender a explorar, a analisar diferentes possibilidades, identificar diferentes pontos de vista e conhecer os seus próprios limites. Quando inseridos em um contexto escolar, os profissionais da educação podem trabalhar a autonomia, o autocontrole, o raciocínio, a coordenação motora, a criatividade, entre outras habilidades.

É por meio da brincadeira que é construída a identidade. Brincando a criança atua e traduz sobre a própria realidade, comunicando-se com o mundo ao seu redor, dando lugar ao imaginário e à criatividade. O imaginário da criança é a porta de

entrada para que ferramentas lúdicas possam atuar e ajudar no desenvolvimento escolar.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste artigo científico foi possível compreender e mostrar que o processo de ensino e aprendizagem podem vir acompanhados de ferramentas lúdicas e que o lúdico é a essência da criança. O artigo teve o objetivo de buscar a relevância e contribuição da ludicidade para o desenvolvimento da criança através de momentos que favoreçam a construção do conhecimento e da aprendizagem de forma prazerosa e significativa.

Foi abordado um breve histórico do lúdico com o intuito de demonstrar que ele está presente desde a antiguidade e que sua manifestação se caracteriza entre épocas. A partir dos pensamentos de alguns autores, foram apontadas que as crianças se desenvolvem pela interação com o meio social na qual está inserida, bem como na troca de informação com as demais crianças. A temática do estudo relaciona-se com o desenvolvimento e aprendizagem da criança e enfatiza que o processo de desenvolvimento depende de várias práticas nas quais se incluem os estímulos, seja por meio de brincadeiras, atividades ou jogos que desenvolvam o pensar, o agir. Enfatizando também a importância do desenvolvimento afetivo e social da criança como fator importante para o processo de ensino-aprendizagem.

Diante de todas as informações levantadas, pode-se afirmar que os jogos e as brincadeiras, trabalhados como ferramentas pedagógicas do professor, são atribuições importantes para a aquisição do conhecimento por meio do prazer, estimulando o conhecimento de forma significativa e contribuindo na construção do saber e no desenvolvimento das interações sociais entre as crianças.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 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 out. 2022.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato; DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.



KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, Brinquedo, brincadeira e a Educação. *In: BOMTEMPO*, Edda; PENTEADO, Heloísa D.; MRECH, Leny Magalhães; MOURA, Manoel O. de; FUSARI, Maria Felisminda de Rezende; RIBEIRO, Maria Luisa Sprovieri; DIAS, Marina Célia Moraes; IDE, Sahda Marta; KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **A brincadeira de faz de conta: um lugar do simbolismo, da representação, do imaginário**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011, p. 65-66.

KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, Brinquedo, brincadeira e a Educação. *In: BOMTEMPO*, Edda; PENTEADO, Heloísa D.; MRECH, Leny Magalhães; MOURA, Manoel O. de; FUSARI, Maria Felisminda de Rezende; RIBEIRO, Maria Luisa Sprovieri; DIAS, Marina Célia Moraes; IDE, Sahda Marta; KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O jogo e a educação infantil**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011, p. 40-41.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade. *In: BRASIL. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica, 2007.

NEVES, José Luis; Pesquisa qualitativa - características, usos e possibilidades. **Caderno de pesquisas em administração**, São Paulo, v. 1, n. 3, p. 2, jul./dez. 1996. Disponível em: [https://www.hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/NEVES-Pesquisa\\_Qualitativa.pdf](https://www.hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/NEVES-Pesquisa_Qualitativa.pdf). Acesso em: 23 out. 2022.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário Prático de Pedagogia**. 1. ed. São Paulo: Rideel, 2003.

RAU, Maria C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2013.

SOARES, Leticia Cavassana. **O brincar na educação infantil: enunciações docentes em um contexto de formação continuada**. Vitória: Edifes, 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. *In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. 11. ed. São Paulo: Ícone, 2010.