

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**GIRLANE BATISTA ALVES**  
**DANIEL DO NASCIMENTO DIAS**

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

RECIFE

2023

**GIRLANE BATISTA ALVES  
DANIEL DO NASCIMENTO DIAS**

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina TCC 2 do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, como parte dos requisitos para conclusão do curso.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Alexandra Bezerra

RECIFE

2023

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

A474I      Alves, Gírlane Batista.  
              O lúdico no processo de aprendizagem/ Gírlane Batista Alves; Daniel  
do Nascimento Dias. - Recife: O Autor, 2023.  
              16 p.  
  
              Orientador(a): Esp. Alexandra Bezerra dos Santos.  
  
              Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário  
              Brasileiro - UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2023.  
  
              Inclui Referências.  
  
              1. Lúdico. 2. Criança. 3. Aprendizagem. I. Dias, Daniel do  
              Nascimento. II. Centro Universitário Brasileiro. - UNIBRA. III. Título.

CDU: 37.01

Dedicamos esse trabalho a nossos pais.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Deus, por me ajudar a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso. Aos meus familiares e especialmente a minha mãe, Marli Batista, que foi a pessoa que sempre acreditou e me incentivou a não desistir. Gostaria de agradecer a memória do meu pai.

À minha orientadora Alexandra Bezerra, pelas correções e ensinamentos que me permitiram que eu pudesse estar concluindo este trabalho.

Girlane Batista Alves

Agradeço à Deus que me deu oportunidades, força de vontade e coragem para superar todos os desafios. Agradeço também a minha amiga Girlane Alves, por me acolher nesse trabalho de conclusão de curso.

À minha orientadora Alexandra Bezerra que sempre esteve disposta a ajudar e contribuir para o melhor aprendizado.

Daniel do Nascimento Dias

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre.”.

*(Paulo Freire)*

## RESUMO

Esta pesquisa intenciona resgatar o lúdico como método pedagógico, buscando apresentar que ao se trabalhar com o lúdico em sala de aula não se está deixando de lado a respeitabilidade e o valor dos assuntos objetivados os quais precisam ser anunciados à criança a partir do primeiro toque com a escola, pelo contrário este é somente um aspecto de se trazer o conhecimento de forma mais lúdica, mas, sem corromper a busca pelo conhecimento. O universo da criança é direcionado por brincadeiras, jogos e brinquedos, pois estes estão presentes nas vivências do ser humano desde muito cedo. Diante disso, as tarefas lúdicas são fundamentais para a evolução e para a absorvência das informações, pois tais tarefas autorizam que a criança avance a compreensão, a criatividade, a imaginação e as emoções. O lúdico proporciona a criança momentos de encontro consigo mesmo, e com o outro, momentos de criação e de realidade, de relevância e absorção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, determinando, deste modo, associações sociais e de comunicação, em suma, momentos de vida. Esta atividade baseia-se a partir de uma pesquisa de campo, de cunho qualitativo. Abreviadamente, as informações coletadas expõem o lúdico como uma tarefa a ser adquirida na educação, sendo, portanto, importante para a construção do indivíduo, pois o discente não somente se diverte, mas se diverte e aprende ao mesmo tempo.

**Palavras-chaves:** Lúdico; Criança; Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

This research intends to revive playfulness as a pedagogical method, seeking to show that when working with playfulness in the classroom, we are not leaving aside the respectability and value of the subjects that are being addressed, which need to be announced to the child from the first contact with the school; on the contrary, this is just one aspect of bringing knowledge in a more playful way, but without corrupting the search for knowledge. The child's universe is directed by play, games and toys, as these are present in the experiences of the human being from a very early age. Therefore, playful tasks are fundamental for the evolution and absorption of information, as these tasks allow children to advance their understanding, creativity, imagination and emotions. Play provides children with moments of encounter with themselves and with others, moments of creation and reality, of relevance and absorption, moments of self-knowledge and knowledge of others, thus determining social associations and communication, in short, moments of life. This activity is based on qualitative field research. In short, the information collected exposes play as a task to be acquired in education, and is therefore important for the construction of the individual, because the student not only has fun, but has fun and learns at the same time.

**Keywords:** Play; Children; Learning.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO .....</b>	<b>11</b>
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1 O lúdico.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1.1 O lúdico na Educação .....</b>	<b>13</b>
<b>3.2 Processo ensino-aprendizagem .....</b>	<b>14</b>
<b>3.2.1 Processo de Ensino e Aprendizagem através do Lúdico .....</b>	<b>15</b>
<b>3.2.2 O Brincar na teoria e na prática.....</b>	<b>16</b>
<b>3.3 Principais Atividades Lúdicas .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3.1 Atividades lúdicas e suas consequências .....</b>	<b>18</b>
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>21</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>22</b>

## O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

**Girlane Batista Alves**

**Daniel do Nascimento Dias**

Professora Orientadora: Alexandra Bezerra<sup>1</sup>

### 1 INTRODUÇÃO

A pesquisa apresentada tem como objeto o lúdico no processo de ensino aprendizagem e contribuir com o professor na percepção do conceito e da relevância das tarefas lúdicas na prática docente. As tarefas lúdicas presentes nas atividades escolares são uma forma de aproximar e ocasionar os discentes na procura de um conhecimento aprazível, para esse propósito, os jogos, as brincadeiras lidam como colaboradores na atividade.

Considerando o brincar da criança, visando beneficiar o processo de ensino-aprendizagem do aluno, o lúdico também visa estimular essa etapa com a intencionalidade estratégica e positiva, trazendo ideias resplandecente de que suas atividades, no que se refere a aprendizagem e à aquisição, de forma alguma encontram-se somente associadas a concepções, e desenvolvimento a estas aquisições, aliando os métodos lúdicos vivenciados no cotidiano com seus educandos (Cunha, 2014).

De acordo com ( Vygotsky 1984,p. 114), afirma que: “ É com base na brincadeira que os pequeninos produz o seu respectivo raciocínio”.

As tarefas lúdicas é uma categoria que institui com que a criança estude com alegria, prazer e divertimento, tornando-se importante destacar que o ensino lúdico está longe da concepção ingênua de lazer, jogos comuns, brincadeiras. No ambiente escolar, sugerir brincadeiras como aquisição, contribui a construção sociável da criança. Indica que o brincar diversificado em ferramenta educacional no ensino, vai beneficiar o desenvolvimento da criança para exercer seu dever social, e futuramente de adulto.

É procurando novos modo de ministrar aula por intermédio do lúdico que alcançaremos um ensino de qualidade e que possa ir ao envolvimento dos gostos e necessidades da criança. Assim, é necessário conhecer e entrar no universo da

---

<sup>1</sup> Pedagoga e Assistente social; Especialista em Direito Social e Políticas Públicas.

criança, e a partir de então, divertir-se com ela. Quanto mais ambiente lúdico for bem proporcionado a criança, mas agradável, ampla, dinâmica, autônoma e atenciosa ela será.

As crianças precisam desfrutar, visto que o círculo infantil se encontra cercado de brincadeiras, que por intermédio disso, concebe com que estimulem mais o interesse e a criatividade das crianças.

Segundo (Melo e Valle, 2005), é com o auxílio da brincadeira e de seu ato lúdico que a criança expõe sua veracidade, prescrevendo e desordenando, produzindo e desfazendo um universo que lhe seja considerável e que compense às necessidades distintivas para seu avanço geral.

Por auxílio da brincadeira, a criança identicamente exerce a sua relação com os colegas, ampliando suas emoções e competências para enfrentar acontecimentos distintos. É uma forma de se expressar de aspecto natural, consultando os verídicos sentimentos e emoções.

A colaboração entre equipes, o desejo de vencer ou o compreensível fato de realizar algo que não será analisado, contribuem a retirar a coerção dos aprendizados e abrangem satisfação na execução das tarefas. Conseqüentemente, é singular ofertar classes diferentes de comunicação, atribuindo espaço para o desenvolvimento de competências múltiplas. Além disto, o incentivo motor disponibilizado pelo resultado de brincar propicia o aperfeiçoamento da capacidade motora da criança. A consciência material identicamente está, pontualmente, conectada à concepção de mecanismo de acolhimento e autocuidado.

A brincadeira é vista como um processamento de seguimento material, construtivo exploratório que amplifica ainda mais a competência do indivíduo. Divertir-se faz segmento do cotidiano da criança e transferir a diversão para a classe e relacionar a um conteúdo é de suma relevância e porte para apropriação do conteúdo (Santos, 2013).

Fundamentando este estudo, surgiu a relevância em pesquisar a importância do lúdico como ferramenta de trabalho docente. Para tanto, o objetivo geral estabelecido é analisar como o brincar ajuda no processo ensino-aprendizagem; e com a intenção de alcançá-lo, traçou-se como objetivos específicos a) compreender como o lúdico atua na educação; b) verificar como as atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem; c) verificar quais as principais atividades lúdicas utilizadas para esse fim nas séries iniciais.

Portanto, compreende-se que o lúdico na educação permite que a criança estude novos conhecimentos, eventualidades, que providencie por intermédio do lúdico, viver novas práticas, descobertas, com o objetivo de, amplia-se no seu avanço social, mental. Sabe-se que o lúdico contribui no conhecimento e na percepção da criança, portanto viabilizar essa prática em sala de aula é garantir um desenvolvimento saudável, através da interação entre o grupo, amplificando sua competência cognitiva, motor e social.

## **2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO**

No que se refere ao tipo, conforme com os propósitos, a pesquisa se define como bibliográfica. Através do Google acadêmico, este estabelece o mais correto delineamento a ser utilizado com o intuito de os fins sejam capazes de ser obtidos. Portanto, associa os métodos de contribuição e as fontes de conhecimento.

Segundo (Gil, 2008) “é moderna com apoio em ferramentas, livros e artigos científicos.”. Esse gênero metodológico do mencionado aprendizado, se torna possível, tendo em consideração o plano abstrato básico na direção de provar ou negar a possibilidade. Com relação ao aspecto, que se refere ao ambiente da busca ou a configuração de aproximação, se caracteriza em qualitativa (Silva, 2004).

É o gênero de investigação adequada para quem procura o domínio de acontecimentos compostos propícios, em fundo, coletivo e educacional, por meio de relações, perspectivas e semelhanças, sem conceituar os seus enfoques numéricos em elos de normas exatas e pesquisas. Dessemelhante da quantitativa, a pesquisa qualitativa é mais mútua, no entanto, exceto vulnerável e, portanto, tem se tornado analisada em relação a valor e credibilidade.

No que concerne ao grau de averiguação, de acordo com os propósitos é delineado de maneira retratada. O exposto grau é contestável com a sugestão abordada, porque possui o desejo de investigar o entendimento a respeito dos obstáculos do ambiente acadêmico, sem um superintendente. Até então, de acordo com Silva (2004) é esta, que fica somente para verificar, relacionar e relatar os atributos de um definido fato sucedido em uma demonstração ou comunidade, senão, todavia examinar o merecimento do seu tópico.

Normalmente, na investigação qualitativa da maneira retratada, o planejamento selecionado pelo cientista não autoriza que as informações sejam aplicada para

experiências de hipóteses que consigam criar o posteriormente, visto que o intuito do conhecimento é unicamente especificar o caso em si.

### **3 REFERENCIAL TEÓRICO**

#### **3.1 O lúdico**

O lúdico é um atributo masculino com origem no latim *ludos* que dirige para jogos e diversão. A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Não raro, confunde-se lúdico e ludicidade. A ludicidade é de relevante valor para o avanço da criança e, supostamente por essa razão, a diversão tem se tornado um quesito satisfatório argumentado por muitos teóricos. Isto é, a ludicidade é uma precisão humana que propicia a inclusão com o meio onde reside, sendo apreciado como âmbito de expressão e conhecimento ( Barcelar, 2009).

Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem. Nas sociedades de mudanças aceleradas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança.

A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Entendemos que o processo de alfabetização de crianças deva ser realizado com prazer e construção e que a estratégia lúdica vem se configurando como uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil e aquisições formais.

De acordo com Kishimoto (1994) por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe a sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade.

Conforme Piaget (1978) através dos jogos com regras, as tarefas lúdicas pertencem a um caráter educacional, tanto na constituição psicomotora, e também na constituição da personalidade das crianças. Desta maneira, se estabelecem os princípios morais como honestidade, respeito, coragem, dignidade, e respeito ao social e tanto os outros.

### 3.1.1 O lúdico na Educação

A ludicidade é um instrumento forte para o método de ensino-aprendizagem em qualquer grau de formação, mas encontra-se efetivo com mais frequência no ensino infantil. Tal porque, na infância, a maneira que a criança entende, identifica e realiza sobre o universo é, prontamente, lúdica.

Dantas (1998) aponta que o lúdico como parte do processo de construção das práticas pedagógicas nas séries iniciais, representa uma proposta educacional para o desenvolvimento da criança e essencial para descobertas de novos saberes. Logo, o ambiente acadêmico obtém sofisticar a probidade natural , prontamente a experiência de divertir-se e aprender no colégio anda em grupo com a concretização de modernas visões e o desenvolvimento íntegro da criança. Sendo assim, configura como uma importante ferramenta para nortear as ações e planejamento das atividades.

Já de acordo com Piaget (1976, p.160), o lúdico quando usado de maneira correta, oportuniza ao educador e educando, momentos de aprendizagem em múltiplos aspectos, favorecendo o desenvolvimento das potencialidades criativas. Ele deve ser encarado de forma séria, competente e responsável, pois, “a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança”.

O tema ludicidade também é discutido por vários autores do âmbito educativo desde os mais antigos, como na concepção de Wallon (2007), que afirmava que toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e a transforme em um meio específico.

De acordo com Vygotsky (1991) afirma que esta é uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade. Para Friedrich Froebel (2002), o ato de brincar pode ser visto como uma atividade livre, orientada e guiada pelo pedagogo que vai

auxiliar o aprendiz a desenvolver conceitos e opiniões sobre o tema da aula elaborada pelo professor. Dewey (1952) afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança.

Sendo assim, as iniciativas lúdicas nas escolas potencializam a imaginação, e auxiliam na evolução mental dos alunos. O ensino lúdico é um aspecto de amplificar a criatividade dos alunos e favorecer novos fundamentos por meio de brincadeiras, diversão, músicas e danças. O propósito desse modo de docência é lecionar divertindo e interagindo com os demais amigos.

### **3.2 Processo ensino-aprendizagem**

O processo de ensino aprendizagem é estabelecido como um conjunto de trocas de conhecimentos entre professores e alunos, que necessita ser relacionado na assertividade daquilo que há necessidade que o aluno estude. Com ele, é possível aperfeiçoar ou desenvolver valores, conhecimentos, habilidades, comportamentos e competências, por meio do raciocínio, estudo, observação e experiências.

Aprender ao longo da vida é algo primordial na realidade das pessoas. Ou seja, na formação profissional, acadêmica ou colegial, o conseguimento dos critérios oferece bastante franquias para a rotina dos alunos e o seu futuro. O ensino é o conjunto de estratégias, métodos e abordagens utilizados pelos professores para facilitar a aprendizagem dos alunos. Isso pode envolver a apresentação de informações, a explicação de conceitos, o uso de recursos educacionais, como livros didáticos, materiais audiovisuais ou tecnologias digitais, bem como a organização de atividades práticas e exercícios.

A aprendizagem, por sua vez, é o processo pelo qual os alunos adquirem, assimilam e constroem conhecimentos, habilidades e atitudes. É uma atividade ativa e construtiva, em que os estudantes relacionam novas informações com seus conhecimentos prévios, refletem sobre o que estão aprendendo e aplicam esses conhecimentos em situações práticas.

Os processos de ensino e aprendizagem podem variar dependendo do contexto educacional, das características dos alunos e dos objetivos educacionais. Além disso, diferentes teorias e abordagens pedagógicas podem influenciar a forma como esses processos são concebidos e implementados. Algumas abordagens

incluem o ensino tradicional, o ensino centrado no aluno, a aprendizagem ativa, a aprendizagem baseada em projetos e a aprendizagem colaborativa, entre outras.

Vygotsky (2007) defende que o aprendizado do indivíduo não consegue ser dissociado do contexto histórico, social e cultural em que está inserido. Para estudar, elaborar aprendizagens e para se reedificar, o ser humano precisa dialogar com os outros membros de sua classe, por intermédio e também com a sociedade. De acordo com Gagné (1980) o princípio da aprendizagem está no estímulo para aprender, e esse estímulo está inicialmente no meio externo, ou seja, pode ser construído e selecionado por um instrutor.

No geral, os processos de ensino e aprendizagem têm como objetivo proporcionar aos alunos oportunidades de adquirir conhecimentos, desenvolver habilidades, estimular o pensamento crítico, promover a criatividade e prepará-los para enfrentar os desafios do mundo real. Isso também pode ser feito com o auxílio do lúdico.

### 3.2.1 Processo de Ensino e Aprendizagem através do Lúdico

O processo de ensino aprendizagem sucede de diferentes proporções. O papel da educação é modificar os indivíduos e o universo em algo melhor. O indivíduo só compreende o método de construção do saber quando aprende a complexificar duas condutas. Portanto, o propósito do método de ensino e aprendizado é a constituição do estudante, com ele vai ser instruído, de qual maneira a escola é capaz de auxiliar em sua técnica de avanço.

Conforme Lopes (2015, p.108), a metodologia ensino aprendizado tem como dever fundamental garantir a adequação por partes dos educandos de um saber particular escolhido das instruções e da prática amontoadas tradicionalmente pelo gênero humano, sistematizado para ser adquirido no instituto; o saber coordenado. Ao apoderar-se desse saber dos educandos adquirem circunstância de encarar as vivências da vida em coletividade. Portanto, neste processo consiste um porte de seriedade social do saber acadêmico.

O papel da escola é incentivar, não somente que o aluno aprenda a ler e a escrever, contudo idealizar o aluno para o contato, com o auxílio da educação transformar o rumo da comunidade, logo o objetivo da escola é oportunizar e fortalecer o aluno de modo íntegro. Para Piaget (1975), a criança expõe seus aprendizados por



meio da linguagem. Diante disso, que o docente tem de fixar uma ligação entre o que será doutrinado ao aluno e associar com o pensamento que o aluno já detém, para que o aluno consiga possuir a relevância no que será estudado e, assim, conceber uma relação com a sala de aula e o seu cotidiano.

Portanto, para tentar aperfeiçoar esse contexto, o docente precisa buscar atualizar seus assuntos que está sendo exercitado e, segundo utilizam (Netto, 1987) e (Libânio, 1994) para ter aquisição é necessário que tenha o incentivo dos discentes. Motivar o aluno ao estudo demonstra formar uma união de estímulos aptos de ativar o encorajamento para aprender.

De acordo com (Almeida, 2003), para a execução de tarefas lúdicas, o docente necessita previamente possuir organização e percepção. Dente os entendimentos básicos, é relevante: entender o ambiente do lúdico; dominar os delineamentos de realização, considerando a adequação na escola, a programação a efetivação e a qualificação. Além disso, o pedagogo, antes de pôr em desempenho as tarefas lúdicas, requer ter disposição e coordenação, possuindo propósitos traçados.

Na Educação Infantil a criança tem contato diretamente com o meio escolar, e esse meio é orientado por um currículo específico para essa faixa etária. Para os anos iniciais o programa curricular aborda os fundamentos do desenvolvimento humano na infância. A natureza da escola é político-pedagógica e como tal objetiva promover uma aprendizagem que contribua para a socialização da criança que, aprende brincando e ao brincar não está apenas se divertindo e sim desenvolvendo uma série de habilidades que vão auxiliar em diversos aprendizados o ato de brincar envolve utilização dos sentidos. (Duarte; Mota, 2021).

Logo, é indispensável no cotidiano escolar.

### 3.2.2 O Brincar na teoria e na prática

As aulas lúdicas precisam ser bem preparadas, com orientações resolvidas e objetivos científicos. Se o docente somente “brincar” com estes estudantes, não transportará conteúdo e provavelmente perderá o sentido da aula.

O ato de brincar é uma forma de comunicação em que a criança tem a oportunidade de reproduzir o seu cotidiano através da linguagem lúdica. Brincar possibilita a aprendizagem e facilita a construção da autonomia, da reflexão e da criatividade; e pode também estabelecer uma relação ao se utilizar jogos pedagógicos que promovam o desenvolvimento físico, cultural, social, afetivo, e cognitivo da

criança. É preciso que tanto a família quanto a equipe escolar reconheçam que a ludicidade se impõe necessária no cotidiano na infância.

Posteriormente, de si necessita ter direção educacional que deseje informar as acepções desenvolvidas pelas crianças e seus pares. Por dentre da diversão a criança alcança demonstrar suas magoas, felicidades, tristeza, interesses, omissões e brutalidades. A brincadeira consegue ser uma companheira interessante para o conhecimento, uma vez que a criança ao se divertir de faz de conta, tal como, corresponde divergentes papéis categoria e qualificações numerosas.

No universo criativo da criança é capaz de tudo. A brincadeira e o divertimento são um direito da criança, e de que modo isto há a probabilidade de ser garantido em determinado espaço ou momento, necessitando permanecer em todos os espaços e não somente em poucos lugares em períodos pontuais em que a criança se encontra vigente.

Em consideração a isso, as, execuções com brincadeiras precisam ser produzidas e reproduzidas, com o objetivo de que oriente à fantasia e convença o interesse de brincar. No momento em que a criança brinca sem ter toda a referência sobre si mesma, ela inconscientemente ministra bastantes dados com você mesmo ao pedagogo para o seu acompanhamento.

Consequentemente, o brincar é substancial para despertar seu avanço íntegro, tanto no círculo familiar, quanto no círculo acadêmico, além de cooperar para a comunicação de si com o âmbito sociável.

### **3.3 Principais Atividades Lúdicas**

As tarefas lúdicas são essenciais para o ensino aprendizado dos discentes. No entanto, alguns docentes conseguem com que as crianças estudem e se apresentem nos mais vastos sentidos com o auxílio das diversões e tarefas lúdicas (Pinho; Spada 2007). O lúdico incentiva os estudantes implementando com que eles estudem um estabelecido tópico pelo meio de novos experimentos e através das brincadeiras treinando seu próprio corpo.

As atividades lúdicas oportunizam que a criança construa ideias, vínculos e construções lógicas, expressando-se com o corpo. Ao desfrutar, cresce a

curiosidade, a determinação, a confiança, de modo a conhecer e usar a linguagem, a centralização, o conceito e a concentração.

Segundo Kishimoto (1998), a brincadeira é uma atividade natural e espontânea da criança facilitando o seu pleno desenvolvimento físico, cognitivo, social, motor e psicológico, facilitando a construção de conhecimentos. A definição de conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira é imprecisa. Nesse sentido, identifica-se que brincar é uma tarefa cotidiana na vida das crianças desde muito cedo. Para a criança brincar, brincar é uma precisão que sucede em um aspecto de expressão, de conhecimentos e de prática.

Conforme (Kishimoto, 2010), informa que, a tarefa lúdica na educação infantil efetua com que a criança entre em um universo de idealização, promovendo a extensão de seus entendimentos, que são alcançados de aspecto que elas mesmas não vejam. Portanto, a criança transita ser a personagem de sua história social, o indivíduo da construção de sua analogia, procurando uma independência social, e dedicando continuação nas suas atuações e posicionamento, viabilizando o despertar para estudar (Pinto; Tavares, 2010).

A brincadeira exibe duas funcionalidades no aprendizado. A primeira é a lúdica, onde a criança obtém o contentamento e a alegria no brincar, e a outra é didática, onde por meio da diversão a criança é preparada para o contato universal. (Ribeiro, 2013).

### **3.3.1 Atividades lúdicas e suas consequências**

Conforme Kishimoto (2010, p.2) na brincadeira, a criança concretiza as regras de um jogo, ou seja, a brincadeira é a ação que a criança realiza ao concretizar as regras de um jogo. “O brincar interativo com a professora é essencial para o conhecimento do mundo social e para dar maior riqueza, complexidade e qualidades as brincadeiras”. A criança, ao participar de uma brincadeira, transfere-se para uma ação lúdica, podendo-se dizer que é o lúdico em ação.

Uma tarefa lúdica é uma tarefa de divertimento, que dá prazer e diverte as pessoas incluídas. A concepção de tarefas lúdicas encontra-se referente com o ludismo, isto é, tarefas relativas com entretenimento tal como a ação de brincar. Os conteúdos lúdicos são bastante relevantes na aquisição pelo motivo de ser muito

significativo estimular nas crianças o entendimento de estudar consegue ser agradável.

A título de exemplo, pode ser mencionada a pintura, pois ela é uma atividade lúdica bastante completa. Por meio dela, a criança consegue desenvolver tanto a coordenação motora quanto a criatividade. Afinal, “fazer arte” é uma das coisas que os pequenos mais gostam. Outro ponto de destaque é a quantidade de materiais diferentes que podem ser utilizados, permitindo que o exercício nunca seja repetitivo. Tinta guache, lápis de cor e giz de cera: tudo isso é usado para estimular o aprendizado das crianças.

É importante mencionar que a prática da pintura exige um preparo do espaço para acontecer da melhor maneira possível. Propor exercícios que envolvam a liberdade criativa das crianças cerceando-as quanto a manchas nas mesas e no chão, por exemplo, limita o retorno dessas atividades. Assim, escolha um local apropriado para essa finalidade e adapte-o, pois, a sujeira faz parte do processo. Arthur Efland, (2005) estabelece que a arte é relevante no campo educativo, pois utilizam em ato os princípios fundamentais para que suceda o entendimento: a ideia, o sentimento e o desejo.

Outra proposta relevante são os Circuitos Lúdicos, pois eles promovem diversas experiências distintas em um mesmo dia de brincadeiras. As crianças podem explorar espaços novos e conhecer seu próprio corpo e suas limitações. Além disso, juntar atividades variadas ajuda no desenvolvimento cognitivo, psicomotor, social e afetivo.

O principal ponto da elaboração de um circuito lúdico é oferecer às crianças atividades em espaços externos, de preferência, a fim de promover o desenvolvimento de movimentos, equilíbrio, resistência, flexibilidade e muitos outros pontos. Quando é realizado com um grande grupo de crianças, o espírito de equipe proporciona a aceitação de todas. Leitura, pintura, desenho, teatro, fantoches, quebra cabeça, música, dança, entre outras.

Conforme Leite (1998, p. 131) “[...] o desenho é uma comunicação duradoura entre a criança e o universo, uma constante procura de clareza e comunicação.” Já Rodrigues (2015, p. 243), aponta em seu estudo que “[...] a leitura é umas das proporções que os pequeninos entendem e percebem o universo, conduzindo o aumento educacional e coletivo, cooperando para o avanço intelectual e psicológico, e excetuando a adequação do dialeto”.

Segundo Japiassu (2001), o teatro é um relevante centro de diálogo e imagem que propicia apresentações flexíveis, audiovisuais, canções e linguísticos em suas peculiaridades agradáveis; o teatro foi ser entendido como vigor de discernimento, apto a movimentar, estruturando as proporções sensório-motora, figurada, afetuosa e intelectual do discente, tornando-se produtivo na constrição crítica da veracidade humana prontamente estabelecida.

Já os autores Souza e Bernardino (2011), dialogam sobre as probabilidades de utilizar o método, como fantoches de pano, ou de varinha, dedoches, um avental e tapeçaria pintada, imagens inúmeras, arca ou estantes com livros. Todos eles são classificados como magníficos métodos para narrar conto as crianças e incentivar a leitura.

De acordo com Martins (2004), a música está agregada ao desenvolvimento motor e altruístico, auxiliando ampliar a linguagem, a escuta e a compreensão do centro educativo onde está introduzida, amplificando uma cópia altruísta da criança.

Para Ossona (1988, p. 18), “a dança é um comprimento que necessita iniciar no momento em que é bem pequeno, essencialmente quando os recursos físicos não são superiores”, onde na primeira infância as condutas de atividades das crianças são múltiplas e divertidas. E especialmente, elas encontram-se aberta ao universo e vivenciam a precisão de habitualmente estar assimilando.

Através das atividades lúdicas mencionadas, o desenvolvimento motor da criança é crescente, pois cada atividade, geralmente, tem uma função específica. Pode ser citado o desenho, uma vez que ele favorece as habilidades motoras na medida em que vai criando os traços a criança tem controle sobre os seus movimentos também desenvolver noção de espaço.

De acordo com Dalla (2011), o quebra cabeça é um entretenimento bastante satisfatório nas comunidades modernas, integrando em colocar uma figura subdividida em muitas peças que se encaixam. No momento atual, há muitos modelos de quebra cabeças, inclusive no computador, podendo integrar a tecnologia e suas novidades com brinquedos mais tradicionais.

O quebra cabeça, além de exercitar a memória visual, ajuda no desenvolvimento e na capacidade de resolução de problemas; já na dança encontra-se as importantes formas de expressão criativa que enriquecem a vida de várias maneiras, além de contribuir para o psicólogo da criança, esses são alguns

dos exemplos de várias atividades que podemos desenvolver para o desenvolvimento de um cidadão.

Percebe-se, dessa maneira, que por meio das atividades lúdicas, a criança pode aprender no mesmo instante que sente prazer enquanto as realiza, estimulando também a criatividade, desenvolve a capacidade de tomada de decisões, ajuda no desenvolvimento motor. Fica claro que as atividades são importantes para o desenvolvimento e com ajuda de o especialista, a criança passa a ter mais independência.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se que o jogo e a brincadeira necessitam ser vistos como uma ação ao método de desenvolvimento para os educandos. Isto é, contribuem no avanço da autoestima, da imaginação, motiva e desperta o interesse dos alunos. Por intermédio das brincadeiras, as crianças apresentam também alguns fundamentos da vida em coletividade, conhecimento das normas e sua socialização.

Em relação a como o brincar ajuda no processo de aprendizado é relevante ressaltar que investigadores e educadores confirmam que o brincar auxilia a progredir o estudo e fortalecer capacidades relevantes, como busca, expressão, descoberta e trabalho em grupo. O lúdico é analisado como uma radiante tarefa na educação infantil, através das tarefas lúdicas que as crianças adquirem experiências, compreende, imagina, realiza e determina as suas habilidades.

Por intermédio de um ensinamento lúdico, o discente é incentivado a ampliar sua imaginação e não o rendimento, concernindo o indivíduo do recurso didático. As tarefas lúdicas auxiliam na metodologia de ensino-aprendizagem, através de uma comunicação com bastantes atividades com jogos, brincadeiras e diversão. É um método eficaz que institui com que as tarefas lúdicas sejam uma ponte de conhecimento prazeroso para os educandos. As atividades lúdicas precisam estar bem conduzidas pelo docente, para destacar a relevância de como esse educando vai se posicionar no papel social, cultural e contribuir para que o objetivo principal realize que é a aprendizagem dos alunos.

As atividades em formato de jogos, brincadeiras e brinquedos, adquirem um prazer único e quando esse prazer é dividido entre outras crianças as brincadeiras e diversão ficam fundamental para a saúde do corpo e a saúde física. O trabalho com o

olhar lúdico pode ser aplicado para qualquer faixa etária de idade, fazendo com que o desenvolvimento do aluno no cotidiano, seja potencializado. A aula lúdica traz para o público escolar em qualquer etapa da vida, efetuando com que a rotina escolar, mude totalmente e os educandos sintam desejo de estar no ambiente escolar.

Chegou-se a compreensão de que o trabalho realizado com o lúdico vem ao longo dos tempos conquistando seu espaço, sua relevância e até mesmo a precisão, sucedendo uma atividade significativa de aspecto geral, ação e encontra-se presente na vida dos indivíduos em todas as fases, ou na infância, na vida adulta ou na velhice, concernindo que o ato lúdico auxilia para a construção da independência.

Deste modo, compreende-se que as brincadeiras cooperam para o avanço do discente, sendo que no instituto os mesmos precisam ter a interposição preceptoral, pois no universo escolar o que se procura é a transferência e a percepção dos fundamentos executados basicamente pela humanidade.

## REFERÊNCIAS

ARCE, A. **Friedrich Froebel**: o pedagogo dos jardins-de-infância. Petrópolis (RJ): Vozes, 2002.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>.

ALVES, Daian Péricles. **Implementação de conceitos de manufatura colaborativa**: um projeto virtual. 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Engenharia Industrial Mecânica) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2008.

BARCELAR, Vera. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394compilado.htm). Acesso em: 16 abr. 2023

BRAYNER, A. R. A.; MEDEIROS, C. B. Incorporação do tempo em SGBD orientado a objetos. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE BANCO DE DADOS, 9., 1994, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 1994. p. 16-29.

CUNHA, V. A. O. da. **Jogos, brincadeiras e aprendizagem na educação infantil**. 2014.

DALLA, Valle, Luciana de Luca. Jogos recreação e educação – Curitiba: editora Fael 2011.

DANTAS, H. Brincar e Trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998, p.111.

DEWEY, John. **A busca de uma certeza**: um estudo da relação entre o conhecimento e a ação. 1952.

DUARTE, Juli Rodrigues; MOTA, Edimilson Antônio. O lúdico no processo de Aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 15, 27 de abril de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/15/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil>. Acesso em: 20 out. 2023.

EFLAND, Arthur D. Cultura, sociedade, arte e educação num mundo pós-modernismo. In: GUINSBURG, jacó; BARBOSA, Ana Mae (Org). O pós-modernismo. São Paulo, Perspectiva, 2005.

Gagné, R. M. (1980). Princípios essenciais da aprendizagem para o ensino. Trad, Rute V. A. Baquero. Porto Alegre: Globo.

GIL, Antonio Carlos, 1946- como elaborar projetos de pesquisa. – 4. ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

JAPIASSU, R. Metodologia do ensino de Teatro. Campinas: Papyrus, 2001.

KISHIMOTO, Tizuro Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 13ª edição. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira. Infância e produção cultural: Desenho infantil. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1998.

LIBÂNEO, J.C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

Lopes, Maria da Cade o Dosia de lucida ducado vera a onusa, A. IX, n. 15, p. 137-156, jul./dez. 2015. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/236654339.pdf>. Acesso em: 27/02/2018

MARTINS, R.P. L. Contribuição da música no desenvolvimento das habilidades motoras e da linguagem de um bebê: um estudo de caso. 2014. Monografia apresentada para obtenção do título de Especialidade em educação musical e canto coral-infante juvenil do curso de pós- graduação da escola de música e Belas Artes do Paraná. Londrina – PR, 2004.



MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. O brinquedo é o brincar no desenvolvimento infantil. *Psicologia Argumento*, Curitiba, v.23, n. 40, p. 43-48, jan./mar. 2005.

NETTO, S.P. *Psicologia da aprendizagem e do ensino*. São Paulo: Pedagógica e universitária: São Paulo: EDUSP, 1987.

OSSONA, Paulina. *A educação pela dança m*. São Paulo: Summus, 1988.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUSA, Benedita Severiana. A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina. **Fundamentos**, Piauí, v. 3, n. 2, p.1-17, 2015. Anual. Disponível em <file:///C:/Users/Mayco/Downloads/4736-16407-1-PB.pdf. Acesso em: 10 jul. 2023.

PIAGET, J. *A equilibração das Estruturas Cognitivas*. Trad; PENNA M. Marion. Rio de Janeiro/ RJ. Zahar. 1976.

PIAGET, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança*. Rio de Janeiro. Zahar. 1975.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES Helenice Maria. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender. 2010. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235 Disponível em: <http://catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15-Pedagogia.pdf>. Acesso em: 10 out. 2023

PINHO, L. M.V. SPADA, A. C. M. A Importância das brincadeiras e jogos na educação infantil. **Revista Científica de Pedagogia**, v. 5, n. 10, p 1-5. 2007.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Acesso em 22 de março de 2017.

RODRIGUES, S.M. A prática da leitura na educação infantil como incentivo na formação de futuros leitores. *Eventos Pedagógicos*, v. 6, n 2 (15 ed.), p. 241; 249iba./jul. 2015.

SANTOS, Alusair de Souza. *Aprendendo e jogando na Educação Infantil*. Universidade Candido Mendes, 2013

SANTOS. S. Marli P. *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis-RJ: vozes, 1997.

SILVA, R. L. Lazer e gênero: suas relações com o lúdico. In: SCHWARTZ, G M. (Org.). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri: Manola Ltda., 2004.

SOUZA, L. O. de; BERNADINO, A. D. A contação de histórias como estratégia pedagógica na Educação Infantil e Ensino Fundamental. *Educere et Educare*, revista de Educação, ISSN 1809-5208, vol. 6, n° 12, jul./dez. 2011, p. 235-249. Unioeste, Campus de Cascavel. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/educereeteducare/article/view/4643/4891>.

Acesso em: 31/03/2020.

VIGOTSKI, L. S. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L.S. **A formação so FREIRE, J. B. Educação de corpo inteiro**. São Paulo, Scipione, (1984), p.114.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007, p. 108-124.

WALLON, Henry. *A evolução psicológica da criança*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.