

## **O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM:**

Autor<sup>1</sup> Luciana Maria de Jesus Chaves Veloso – Rede de Ensino Doctum  
Iêda Barra de Moura Galvão<sup>2</sup> – Rede de Ensino Doctum

### **RESUMO**

- O presente artigo objetiva analisar o uso da ludicidade no ensino e na aprendizagem. Ao brincar, a criança adquire hábitos e atitudes relevantes ao convívio social e crescimento intelectual. O lúdico refere-se aos jogos, brincadeiras e à simbologia envolvida neste processo, fazendo parte das atividades essenciais no desenvolvimento humano. Significa compreender que através dele a criança estabelece vínculos entre o imaginário e o real. É através do brincar que ela reconstrói o mundo de maneira que seja capaz de ressignificá-lo. Os resultados indicaram que as atividades lúdicas são relevantes para o desenvolvimento cognitivo e intelectual da criança. Também apontou que a brincadeira possibilita a socialização das crianças, pois é passando pelo processo de socialização que ela, no decorrer de seu desenvolvimento, assimila os comportamentos, valores, normas, códigos, papéis, ritos, costumes, convenções e modos de pensamento próprio do ambiente sociocultural. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica.

**PALAVRAS-CHAVE:** Brincar. Educação. Socialização. Aprendizagem.

## **1 INTRODUÇÃO**

É enorme a relevância do fazer brincadeiras ao desenvolvimento da aprendizagem. Por fazer brincadeiras a criança abstrai conhecimento a se identificar melhor, adquire e faz a edificação de suas próprias sugestões ou concepções, concretizando, desse modo, com que a brincadeira contribua para sua formação intelectual.

O desenvolvimento intelectual se faz resultado da relação de interatividade entre a criança e indivíduos com quem sustenta contato. O lúdico se torna responsável por este

---

<sup>1</sup> - Formação acadêmica – *e-mail*: [chaveslucianamaria@gmail.com](mailto:chaveslucianamaria@gmail.com)

<sup>2</sup> - Professora EaD do Trabalho de Conclusão de Curso, Mestre em Letras – *e-mail*: [iedagalvao@doctum.edu.br](mailto:iedagalvao@doctum.edu.br)

desenvolvimento, observado que essas atividades são desenvolvidas em grupo.

Com a brincadeira a criança se torna hábil de expor seus sentimentos e frustrações e, depois disso, ainda, relacionar-se com as outras crianças que vivem vivências pela operacionalização de ações coletivas, que incentivam seu desenvolvimento natural.

Na escola, atividades como rodas, contação de trajetórias, jogos e diversificadas formas de se fazer brincadeiras acertadas incentivam além da aquisição doutros entendimentos e artes, a inclusão entre as crianças. De tal forma, o objetivo de estudo baseia-se em sondar a atividade lúdica na aprendizagem de crianças educativo.

Muitas análises e debates acabam abarcando a Educação, sendo suas origens as mais diversificadas. no meio destas, o direcionamento deste trabalho terá de ser no efeito do fazer brincadeiras na vida de uma criança.

Esse trabalho se faz importante à carência do aprofundamento não-prático acerca desse tema, está aliado a um anseio de saber identificar O mais como estes utensílios podem melhorar a forma de acrescentar ao desenvolvimento pueril e da aprendizagem de um modo significativa.

Justifica-se à carência do aprofundamento não-prático acerca desse assunto e está aliado a um anseio de saber identificar O mais como estes utensílios contribuem ao desenvolvimento e da aprendizagem de um modo significativa. Por meio desta ação, indaga-se: Qual a relevância do consumo das atividades lúdica na educação?

O objetivo geral se faz em estudar a relevância do fazer brincadeiras na Educação. Os anseios específicos são: opinar o Lúdico, Jogos, Brinquedos e Brincadeiras; demonstrar o lúdico, e igualmente à aprendizagem, acabar apontando a relevância do fazer brincadeiras à Educação

Trata-se do estudo experimentado, através da investigação literária (em acervos bibliográficos) de caráter exploratório e descritivo. Para a operacionalização delas, foi efetivado um levantamento de informações publicadas científicas direcionadas com a tematização da investigação. Por meio da captação e argumentação dos artigos, tinham sido localizados esboços teóricos e livros com informações publicadas que ofereciam atendimento aos anseios propostos.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

## 2.1 CONCEITUANDO O LÚDICO, JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

É importante se entender o significado da palavra lúdico e sua origem vêm do latim “ludus” e significa “jogos”, “lúdico é relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. Trata-se de uma palavra muito utilizada na educação, em que o uso do lúdico no ensino-aprendizagem se associa a atividades de entretenimento, prazerosas que divertem as pessoas envolvidas durante a realização. Lúdico se relaciona a ludismo, que se entende como atividades relacionadas a jogos e ato de brincar (FERREIRA, 2015, p. 465).

Para Friedmann (2003, p. 24), a atividade lúdica tem um sentido muito amplo e abarca jogos, brinquedos e brincadeiras. Trabalhar com a dimensão lúdica é muito mais do que brincar com as crianças, é proporcionar espaços para que elas expressem seus desejos e sentimentos, que proporciona para a aprendizagem um significado ainda maior.

Com base em Silva (2016, p. 18), pode-se entender que os jogos, brinquedos, brincadeiras remetem ao universo da criança. Segundo o autor, o jogo constitui-se parte da essência humana por ser uma atividade realizada pelo ser humano de forma natural e espontânea, ou ainda, por meio de regras ou normas. Essas palavras podem ser resumidas apenas em lúdico.

Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que o jogo, brinquedo e brincadeira, embora possam se diferenciar estão imbricados; sendo que o lúdico abarca todos eles (SILVA, 2016, p. 19).

Etimologicamente, brincar vem de brinco mais ar, brinco vem do latim vinculum (“laço”, “ligação”). Brincar é, portanto, uma atitude, um gesto de ligação ou vínculo com algo em si mesmo, com o outro e com o mundo. É uma ponte entre a criança e a realidade tanto interna quanto externa.

O brincar também é um ato de descoberta, escolha e recriação. Segundo Winnicott (2008, p. 161), “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fruem de sua liberdade de criação. As brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada.”

Segundo Friedmann (2013, p.14):

O brincar oferece-nos a possibilidade de que nos tornemos mais humanos abrindo uma porta para sermos nós mesmos, poder expressar-nos, transformar-nos, curar, aprender, crescer.

O brincar surge como oportunidade para o resgate dos valores mais essenciais como seres humanos; como potencial na cura psíquica e física (FRIEDMANN, 2013, p. 14).

Ao brincar, a criança ultrapassa seus próprios limites, podendo conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior. Aceitando e conhecendo a existência do outro. Ela alcança uma compreensão maior do mundo, adaptando-se ao outro e suas diferenças, aprendendo a competir, a cooperar, dividir com seus semelhantes, estabelecendo, assim, suas relações sociais contribuindo de forma significativa no processo de aprendizagem. Conforme, (Negrine, 1994, p.19 Apud SOUSA, 2014, p.6):

[...] as atividades lúdicas são eficazes para o desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade já que são indivisíveis, sendo que a afetividade cria a energia necessária para o avanço psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (Negrine, 1994, p.19 Apud SOUSA, 2014, p.6):

A contribuição da ludicidade para o desenvolvimento revela que são atividades que mostram que a criança pode ter um desenvolvimento mais eficaz e com maior motivação. As atividades lúdicas estão presentes em várias as fases da vida da criança, tornando especial a sua existência.

Ao ir à escola, ela brinca levando em sua bagagem as brincadeiras que costuma fazer em casa com familiares e vice-versa. O brincar é constituído de uma necessidade natural de todos os seres. Por intermédio dos atos do brincar, a criança irá construir, experimentar e praticar suas vivências.

O lúdico na aprendizagem cria uma zona de desenvolvimento próximo capaz de mediar à ação da criança com o conteúdo escolar, além de desenvolver as funções psicomotoras, valores e atitudes. (DOHME, Apud SCHULTZ, 2017).

Ao educar dessa forma, desafia-se, sensibiliza-se e mobiliza-se o aluno para que a aprendizagem aconteça, selecionando conteúdos escolares e os recursos lúdicos didáticos pertinentes a esta situação, tendo o cuidado de escolher aqueles que não tenham um grau elevado de dificuldade ou o inverso, fazendo com que ela não consiga realizar. A atividade lúdica é uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento do aluno. Brincando, as crianças experimentam, descobrem, inventam, aprendem e conferem habilidades.

Para Wajskop (1995, p.68 apud COSTA, 2016, p.20) “Brincar é a fase mais importante da infância - do desenvolvimento humano durante esse momento – em consequência de ser a auto- ativa representação do interno a representação de deficiências e impulsos internos”.

As atividades lúdicas são essenciais para que a criança se desenvolva de forma

integral. Na construção de sua identidade, se interagindo socialmente e desenvolvendo a coordenação motora. Além de contribuir com o desenvolvimento do conhecimento argumentativo e crítico. Constatando ainda que algumas brincadeiras e jogos necessitam da mediação do professor. Já outros as próprias crianças podem criar as regras e coordenar a brincadeira. O que favorece o desenvolvimento da autonomia.

Segundo Estácio (2018, p.26):

O brincar sendo utilizado como recurso pedagógico expresso a possibilidade de uma pedagogia diferenciada permite a interação entre professor e aluno ao desenvolver do fazer pedagógico fundamentado ao aprender brincando, a função do lúdico na abordagem de ensino educativa desperta tanto no educador quanto no educando a motivação respectiva ao avanço no processo e desenvolvimento harmonioso a cada assunto abordado; por meio da prática lúdica o professor estará colaborando para a imaginação e o bem - estar da criança, aguçando a curiosidade e vivenciar intensamente a infância que existe em cada ser (ESTÁCIO, 2018, p. 26).

A educação lúdica proporciona um crescimento sadio possibilita a interação social como modo de inserção dos pequenos na sociedade. Para a sociedade é relevante se desenvolver projetos acerca dessa temática, no intuito de propiciar o desenvolvimento do meio social, moral e de qualidade de vida (SILVA; SILVA, 2019).

O uso do lúdico é relevante no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser trabalhados por intermédio da ludicidade e contribui para o crescimento global da criança. Essas atividades contribuem para o desenvolvimento motor, emocional e cognitivo da criança. É brincando com o mundo que ela aprende sobre ele e desenvolve a imaginação, a criatividade e a atenção. O lúdico se torna cada vez mais importante na construção do conhecimento, oportunizando o prazer enquanto incorpora as informações e transforma as situações da vida real.

## 2.2 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

O brincar é fundamental na infância servindo para estruturar aspectos psíquicos e favorecendo os aspectos psicomotor e o cognitivo. O lúdico colabora na estruturação corporal impulsionando o desenvolvimento psicomotor. Nenhuma dificuldade existirá para a criança diante do entusiasmo de descobrir, de construir e realizar seus intentos quando está motivada pelo brincar.

Vygotsky (2000, p. 135) enfatiza a importância do jogo em sua teoria. Para ele, as crianças transferem para o seu mundo imaginário, o despercebido no seu mundo real. Isso ocorre principalmente por meio das brincadeiras de faz-de-conta. Nessas brincadeiras as crianças realizam seus desejos imediatos. As regras também estão presentes nessas brincadeiras, pois as crianças quando imitam o pai, por exemplo, seguem a imagem paterna que lhe foi apresentada.

É notável que a criança comece com uma situação imaginária que inicialmente é tão próxima da situação real. O que ocorre é uma reprodução da situação real. Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ela (VYGOTSKY, 2000, p.135).

Houve uma grande modificação na infância e no brincar ao longo da história, mas continua sendo primordial na infância. A escola tem como tarefa ajudar a criança a completar a transição de modo mais suave possível, respeitando o direito de imaginar e brincar (WINNICOTT, 2008). Já Antunes (2015, p.21) afirma que “brincar é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, impõe desafios e gera tensões necessárias para a construção do aprendizado que se propõe obter com tais atividades”.

Enquanto a criança brinca, está usando a criatividade, fantasias, explora seus limites. Além da inserção social, aquisição de conhecimentos, desenvolvendo habilidades e afetividades. A brincadeira possui três características: a imaginação, a alienação, e a regra (BERTOLD; RUSHEL 2010, p.10).

As crianças iniciam cedo a sua vida escolar. Muitos educadores não atribuem o valor merecido aos jogos e brincadeiras no contexto escolar, acham que é perda de tempo, as atividades conteudistas são consideradas mais produtivas do que as lúdicas. É aí que muitos se enganam.

Para Alves (2006), o lúdico é sugerido como um recurso didático, que, associado à motivação do aluno, ainda encontra resistência por parte do professor por desconhecer o seu valor ou mesmo por acharem que alguns jogos não combinam com a rotina escolar.

Friedmann (2013) argumenta que o brincar pode e deve não só fazer parte das atividades curriculares, mas também ter um tempo pré-estabelecido durante o planejamento em sala de aula. Muitas vezes, os professores planejam suas aulas e não inserem os jogos e as brincadeiras. Não sabem para que ou quais são os objetivos e finalidades das atividades, considerando-as apenas um simples passatempo.

É neste panorama que o brincar aparece como direito e ferramenta pedagógica, nas leis

estabelecidas que direcionam o planejamento da educação. Ao se compreender que o brincar faz parte da formação das crianças como sujeito histórico e de direitos, e que isso implica disponibilizá-lo nas práticas pedagógicas diárias nos espaços de educação como uma ferramenta fundamental para as interações que ali são criadas, entre o grupo, percebe-se que a identidade da criança se constrói e se dá através do brincar.

Alguns profissionais que trabalham em parceria com a escola, ao desenvolver experiências lúdicas em sala, favorecem o processo de desenvolvimento cognitivo/motor da criança, sendo ela estimulada a aprender e a se desenvolver brincando, auxiliando assim, em sua zona de desenvolvimento proximal.

Aliada ao lúdico na educação o profissional cria estratégias de aprendizagem para atuação do pedagogo, uma vez que, eles podem desempenhar na criança ações que estimulem a busca de novos conhecimentos. Isso porque, a infância expressa através do brinquedo é o retrato do mundo real da criança, transmissão de seus valores, modos de pensar e agir, acrescidos pelo imaginário do criador da brincadeira.

Dessa maneira, pode descobrir diversos valores e sentimentos das crianças, como é sua percepção de mundo, como estão se desenvolvendo socialmente, e conseqüentemente como estão se desenvolvendo cognitivamente sua aprendizagem. A partir daí, exerce plenamente seu campo principal de atuação: o desenvolvimento da aprendizagem.

Brincando, a criança desloca para o exterior seus medos, ansiedades e problemas internos, dominando-os ou não pela ação, por meio da atividade lúdica, ela manifesta seus conflitos e, desse modo, pode-se reconstruir o passado assim como, no adulto, se consegue por meio da palavra. Além do mais, a ludicidade proporciona que a própria criança descubra seus limites, potencialidades e individualidades. Sendo assim, o brincar se torna uma importante forma de linguagem da criança, visto que, desta maneira ela conhece, desenvolve e amplia sua apreensão de mundo (KISHIMOTO, 2011).

A criança, ao brincar, não apenas se desenvolve, mas demonstra o que pensa e sente a cerca de seu mundo, sendo assim, a ludicidade se torna além de uma grande aliada no aprendizado e desenvolvimento humano, também um instrumento de intervenção pedagógica.

Conforme a sua natureza o brincar pode colaborar na leitura da estruturação mental, no nível de desenvolvimento afetivo/emocional e cognitivo da criança. Segundo Piaget (1978), a maneira como a criança brinca ou desenha reflete sua forma de pensar, sentir e agir, nos mostrando como ela se comporta frente ao seu mundo, sua realidade, sua vida, suas relações sociais e até mesmo sua aprendizagem escolar.



O trabalho com a criança da educação tem o perfil de um trabalho comprometido com o processo de aprendizagem humana, auxiliando em seu desenvolvimento integral, refletindo também em seu desenvolvimento educacional, possibilitando evitar possíveis dificuldades escolares futuras.

O lúdico também favorece para a criança o desenvolvimento de inteligências múltiplas, tais como: inteligência espacial, lógico-matemática, interpessoal, intrapessoal, sinestésica, musical e linguística, sendo assim, o professor, ao inserir no contexto da educação práticas lúdicas, contribui para o desenvolvimento integral da criança.

Se o brincar é importante para o desenvolvimento da criança, é também instrumento para a construção do conhecimento. Pelo brincar diz Vygotsky, a criança reorganiza suas experiências. Oferecer oportunidades para a criança brincar é criar espaço para a reconstrução do conhecimento. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções (KISHIMOTO, 2011).

O lúdico é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. A brincadeira faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório.

A atuação da pedagogia na educação, através da ludicidade, trabalhando com brinquedos, brincadeiras e jogos, favorece não somente o desenvolvimento cognitivo, mas também, o desenvolvimento integral da criança. Corroborando, portanto, com as ideias de Vygotsky (1991), uma vez que, o autor defende que o brincar, a fantasia, o imaginário contribui para o desenvolvimento no meio em que vive.

O lúdico contribui para a evolução da criança, garantindo seu pleno desenvolvimento: físico, motor, intelectual, social e afetivo, tudo brincando e aprendendo livremente, de acordo com as ideias de Vygotsky e Piaget. É um grande despertar para o desenvolvimento da aprendizagem humana, isto porque, brincando é possível que a criança desperte potencialidades diversas.

Ao brincar a criança trabalha os desenvolvimentos: de aprendizado, memória, relações sociais, atenção, regras de convivência, controle das emoções, afetividade, linguagem oral e corporal, tomada de decisão, percepção e desenvolvimento cognitivo. É um parceiro silencioso que desafia a criança, possibilitando um mundo de descobertas interiores e exteriores.

Nesse sentido é importante lembrar que a escola tem sua função social de contribuir,



com a propagação do pensamento científico a fim de consolidar uma sociedade mais justa. Desse modo, “o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva” (FRIEDMANN, 2013, p.45).

Pautados nessa concepção de uma criança, pessoa socialmente constituída, percebe-se que as atividades oferecidas para nossas crianças pelos educadores devem favorecer essa compreensão de criança na sua totalidade para não se cometer equívocos ao propor certas atividades.

É comum se observar práticas cotidianas totalmente soltas e desvinculadas do desenvolvimento, tais como: organizar o tempo escolar com foco em objetivos específicos e desvinculados, por exemplo, “agora trabalharei a coordenação motora fina por meio de uma atividade “X”, agora meu foco será a socialização. Tais situações denotam falta de clareza acerca da importância e necessidade do lúdico na escola.

As brincadeiras são uma aliada no ensino e aprendizagem, visto que promovem o desenvolvimento da criança. Deve ser planejado com objetivos definidos para cada etapa da sua vida. Desde muito pequena a criança faz uso do jogo, mesmo que de maneira involuntária.

### 2.3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Tendo em mostra a estima que este se identifica O trabalho breve de investigação literária, (em acervos bibliográficos), a procura por meio de seus resultados aconteceu de modo disponível na internet, entranhando as sustentações à procura de escritores de atividades com que se pudesse fazer uma releitura do fenômeno temático preterido.

Parafaseando indica Lakatus; Marconi (2017) a sumarização dos resultados conceituais conseguirá ser conferida à técnica de revisão da bibliografia, que faz parte do método bibliográfico. Revisar corresponde a realizar a leitura, entender estudar e imprimir argumentações em cada parágrafo, argumentação, tabela, ou imagens, informando ao leitor um novo conceito, sem se seguir aquém de seu significado.

Os termos das terminologias chaves tinham sido usados para se linkar com os resultados em meio a base web of Science à livre escolha daqueles que mais iriam poder se encontrar formas de solução ao problema inicial da investigação.

Em argumentação, tomando por base aquilo que acha o materialismo dialético, interpela-se no exame de mérito social para que este assunto se remete, introduzindo a rapidez

(em sua dinâmica) de comunidade no seu conceito primário. Outrossim, avultam-se argumentações oportunas nas realidades mostradas durante a réplica ou discussão.

A população foi contabilizada por meio de resultados entregues depois da linkagem de busca, como também, as amostragens sucederam por meio de qualificativos de ano (preferencialmente os atuais 5 anos), mas devendo tomar por base clássicos devido o tema ser amplo. Além destas, o idioma nato, devendo ainda recolher dados do inglês, ou espanhol caso haja carência. O filtro foi complementado à revisão dos títulos mais oportunos ao presente objetivo que cerca essa investigação.

## 2.4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ludicidade para a Educação é essencial para o trabalho escolar. O papel dessa etapa de ensino é colocar à disposição das crianças as regras, as normas, contemplando os aspectos pedagógicos de maneira lúdica e criativa (CÓRIA-SÁBINI, 2014).

Quando a atividade lúdica é incorporada à vida da criança, possibilita a preparação para a vida, a liberdade de ação, prazer obtido, possibilidade de repetição das experiências e a realização simbólica dos desejos.

As brincadeiras possibilitam um salto qualitativo no desenvolvimento da psique, pois é por meio das brincadeiras que as crianças têm a possibilidade de desenvolver as funções psicológicas superiores, como a atenção, a memória e o controle da conduta, por exemplo, (MUKHINA, 2016).

O uso do lúdico na Educação é de muita importância, pois permite mais do que observar o modo de ser da criança, mas pode determinar como ela reage diante das situações cotidianas e ocasionais.

É no ambiente da Educação que a criança consegue vivenciar mais as experiências de aprender e de conhecer, pois passa grande parte do tempo convivendo com o professor. É na Educação também ocorre o início da formação da criança, é nesse local que ela vai ter o primeiro contato com a aprendizagem, que será a base para todos os anos de escola que ela terá.

A escola não deve pular as etapas do desenvolvimento. Isso é extremamente prejudicial e trará consequências futuras para a criança nas áreas pedagógicas, emocional ou social.

A atividade lúdica representa para a criança desafio e entretenimento, dessa forma,

contribui de modo espontâneo para a tomada de consciência do seu próprio potencial. Ao interagir com esses conhecimentos, a criança se transforma: aprende a ler e a escrever, obtém o domínio de formas complexas de cálculos, amplia seu conhecimento, lida com conceitos e os relaciona dando sentido e significado para si mesmo.

As atividades lúdicas, como jogos, brinquedos e brincadeiras, inserem-se nesse contexto, como ferramentas fundamentais e essenciais dentro do processo histórico-cultural de desenvolvimento da criança, agregando novas formas atuação no seu meio social. Isso significa que, por meio das atividades lúdicas, a criança desenvolve conceitos prévios, como se fosse um ensaio para depois desenvolvê-lo em situação pedagógica em sala. (TEIXEIRA; MARTINS, 2012).

Oliveira (2013) cita que o brincar gera prazer, alegria, motivação e envolvimento e que, apesar de todas essas referências teóricas, observa-se a grande dificuldade que o professor encontra para lidar com uma aprendizagem mais interativa e agradável, quando limitado à sua área de atuação, e utiliza-se de técnicas tradicionais de ensino. Também se considera que os rituais presentes na escola e contidos em jogos e brincadeiras contribuem para formação, manutenção e preservação dos processos cognitivos e socioculturais.

Nesse sentido, a organização das aulas pelo professor, sua forma de sistematizar o seu trabalho, elencando as atividades a serem trabalhadas com a criança, de acordo com a faixa etária e o grupo social, fazem-se o ponto mais importante da rotina a ser iniciada em uma sala de aula.

As atividades lúdicas irão contribuir para um desenvolvimento motor, social e cognitivo e, conseqüentemente, ao processo de alfabetização. É preciso destacar o bom planejamento de aula feito pelo professor e que deve ter uma boa formação, realizando um bom trabalho com as atividades lúdicas na Educação.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A ludicidade é fundamental como mecanismo no desenvolvimento na Educação, possibilitando que a criança consiga várias habilidades ela desenvolve capacidades que serão muito importantes para seu desenvolvimento, pois enquanto brinca ela desenvolve a atenção, afetividade e concentração. Facilita o desenvolvimento integral. Desenvolve a criança como um todo.

Essas atividades facilitam a aprendizagem, incentivando a criatividade, para que a criança desenvolva os seus aspectos motores, afetivos, cognitivos e sociais. A ludicidade trabalhada de forma dinâmica na Educação traz experiências gratificantes para as crianças e se constitui importante para o seu desenvolvimento, permitindo-lhes a sua apropriação de conhecimentos.

A ludicidade como recurso pedagógico deve ser encarada de maneira séria e responsável, tanto para os educadores em trabalhos escolares, como também para os psicopedagogos nas intervenções de problemas de aprendizagem. Utilizado de forma correta, oportuniza ao professor e ao aluno, momentos de aprendizado em diversos aspectos.

Para uma criança o jogo é mais que brincar, pois é através dele que a criança se comunica com o mundo e também se expressa. Constitui um espelho, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento e quais são suas dificuldades de aprendizagem.

Brincando a criança encontra resistência e descobre manobras que a motivam a enfrentar o desafio de andar com as próprias pernas e pensar com responsabilidade por seus atos.

Essas atividades são grandes aliados e possibilitam o desenvolvimento das suas habilidades intelectuais, sociais e físicas de forma prazerosa e participativa são indispensáveis, pois favorecem os processos de aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo da criança.

Os jogos e as brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que usados em atividade prazerosa, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança. Os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos fazem-se sentir ao longo da existência do ser humano.

## **REFERÊNCIAS**

ALVES, Raquel. **A alegria de ensinar**. São Paulo: Arts Poética, 2006.

ANTUNES, C. **Uma nova concepção sobre o papel do brincar**. Páginas abertas, ano 29, n.21. P.34-5, 2015.

BERTOLD, Janice & RUSCHEL, Maria. **Jogar e Brincar**. Revista do professor. Porto Alegre. 2010.

COSTA, Gilmaria Fernanda Pereira. **A importância do lúdico na educação: brincando e aprendendo**. 2016. Monografia (Graduação com Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, Itaporanga-PB, 2016.

CÓRIA-SÁBINI, M. A.; LUCENA, R. F. **Jogos e brincadeiras na educação**. Campinas, SP: Papirus, 2014.

ESTÁCIO, Antonia Claudeci Oliveira. **As brincadeiras com recurso pedagógicos na Educação: um estudo exploratório na escola borboletas sonhadoras**. 2018. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade de Brasília. Acrelândia, 2018.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **O minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender – o resgate do jogo**. São Paulo: Moderna, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ, Vozes, 2016.

MUKHINA, Valeria. **Psicologia da Idade Pré-escolar**. Martins Fontes, São Paulo, 2016.

OLIVEIRA, Marta. Koll. **Aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2013.

PIAGET, Jean. **Conversando com Jean Piaget**. Rio de Janeiro: Difel, 1978.

SCHULTZ, Elis Simone. **A Dimensão Lúdica e o Laboratório de Aprendizagem**. UFSM-Projeto de Extensão. Centro de Educação, 3ª ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.

SILVA, Catarina Rosália. **A importância do brincar**. 5 Ed. São Paulo. Vozes, 2016.

SILVA, A.C.; SILVA, M. V. C. **A importância da ludicidade na educação: os jogos e brincadeiras**. Patos de Minas: Psicologia e Saúde em debate, 2019.

SOUSA, Antônia Zildenir Félix de; SANTOS, Mariade Fátima Bispodos. **O Lúdico na Educação**. 70f. Trabalho de Conclusão de Curso – CENTRO EDUCACIONAL ELIÃ – CEEL. São Luís, 2014. TOMÉ-AÇU-PARÁ, 2014. Disponível em: [tcc-antniazildenirfrixdesousa-mariadeftimabispodossantos-151005130607-1va1-app6892.pdf](https://repositorio.ceel.edu.br/bitstream/handle/151005130607-1va1-app6892.pdf). Acesso em: 01 jan 2023.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira.; MARTINS, João Carlos. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**. 2 Ed. Rio de Janeiro: Wak. 2012.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Imago, 2008.

