

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

EVILA MICHELLY RAMOS DOS SANTOS
JÉSSICA SANTOS LOU
TARCIELE HELOÁ RIBEIRO SILVA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA
DOCENTE DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

RECIFE/2021

EVILA MICHELLY RAMOS DOS SANTOS

JÉSSICA SANTOS LOU

TARCIELE HELOÁ RIBEIRO SILVA

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Professor(a) Orientador(a): Me. Hugo Christian de Oliveira Félix

RECIFE/2021

S237i

Santos, Evila Michelly Ramos dos
A importância da ludicidade da prática docente da educação infantil. / Evila Michelly Ramos dos Santos; Jéssica Santos Lou; Tarciele Heloá Ribeiro Silva - Recife: O Autor, 2021.
24 p.

Orientador(a): Me. Hugo Christian de Oliveira Félix.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) Centro
Universitário Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2021.

1. Ludicidade. 2. Prática docente. 3. Educação Infantil 4. Escolas municipais. 5. Escolas Privadas. | Centro Universitário Brasileiro. - UNIBRA. II. Título.

CDU: 037

EVILA MICHELLY RAMOS DOS SANTOS
JÉSSICA SANTOS LOU
TARCIELE HELOÁ RIBEIRO SILVA

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, pelo Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, por uma comissão examinadora formada pelos seguintes professores:

Nome do Professor(a) Orientador(a)
Professor Orientador

Professor(a) Examinador(a)

Professor(a) Examinador(a)

Recife, _____ de _____ de 2021.

NOTA: _____

Dedicamos esse trabalho primeiramente a Deus, aos nossos familiares e amigos.

AGRADECIMENTOS

Por Evila Michelly Ramos dos Santos

Agradeço à Deus por não ter me deixado desistir em todos os momentos que eu pensei que não aguentaria, mas ele me segurou e me manteve de pé.

A minha mãe, por ter me dado apoio, segurança e acreditar em mim, quando eu mesma não acreditei e eu dedico a minha formação a ela.

A minha filha Alice, mesmo ainda criança, sempre chegava para mim com todo amor e inocência, dizendo: “Mamãe, você é capaz!”. Meu amor, mamãe te ama muito.

Aos familiares e amigos que apoiaram durante esses 4 anos.

Por Jéssica Santos Lou

Deus, pela minha vida, e por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo da realização deste trabalho.

A minha avó (im memoriam), que me ensinou valores importantes para toda a vida.

Aos meus familiares, que me incentivaram nos momentos difíceis e compreenderam a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

Ao professor Nerferson Barbosa, por ter sido meu orientador e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade.

Aos meus colegas de curso, com quem convivi intensamente durante os últimos anos, pelo companheirismo e pela troca de experiências que me permitiram crescer não só como pessoa, mas também como formando. A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho de pesquisa, enriquecendo o meu processo de aprendizado.

Por Tarciele Heloá Ribeiro Silva

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder mais esta oportunidade ao longo da vida, infinitas graças sejam dadas em teu nome.

Aos meus pais que sempre contribuíram na minha educação e formação,

Amo Vocês.

A minha tia Nanci e Tio Cláudio (In memoriam) que custeou a minha formação, eu só tenho a agradecer e pedir a Deus que continue a abençoa-lá.

A minha Prima-Irmã Tamires que sempre acreditou em mim e no meu profissionalismo, apresentando e oportunizando experiências durante o curso com uma grande profissiona da educação que ela é, dizendo-a que: “Você é muito além do que os seus olhos conseguem enxegar”, eu te amo, muito obrigada!

A minha avó Elza (In momoriam) que sempre acreditou e se preocupou comigo, ajudou na minha criação e me ensinou os verdadeiros valores que o ser humano precisa ter. Vó, este trabalho é pra você!

Aos amigos, familiares e a família educacional Escola Mun. Professora Sevy Rocha – Moreno/PE que foi a minha base, contribuindo na minha formação educacional e profissional.

Aos nossos docentes, em especial ao professor Me. Nerferson Barbosa, você não foi apenas um mestre na arte de ensinar, mas um amigo pra se levar por toda vida, o nosso muito obrigado!

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	08
2. DELINEAMENTO METODOLÓGICO	11
3. REFERENCIAL TEÓRICO	12
3.1 Definição de Ludicidade	12
3.2 Educação Infantil	13
3.3 A Prática Docente na Educação Infantil	15
3.4 A Importância da Ludicidade Enquanto Prática Pedagógica	16
3.5 O Jogo Enquanto Ferramenta Pedagógica	17
3.5.1 Jogo Educativo	18
3.5.2 Jogo Didático	19
4. RESULTADOS	20
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS	

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Evila Michelly Ramos dos Santos
Jéssica Santos Lou
Tarciele Heloá Ribeiro Silva

Resumo: Este presente estudo tem como seu principal objetivo atestar a fundamentalidade do emprego da ludicidade na prática pedagógica na educação infantil a partir da verificação de metodologias docentes utilizadas nas escolas brasileiras municipais e privadas, na área da educação infantil, que fazem uso do lúdico de forma a desenvolver diferentes estratégias de ensino-aprendizagem para os alunos dos primeiros anos. Para este, foi-se realizado por intermédio de pesquisas bibliográficas de referenciais teóricos nos quais tratam da temática abordada. Também, foi-se visualizado a aplicação prática durante o estágio curricular das autoras desta pesquisa. Para maior relevância e acolher um sentido mais expressivo, foi-se revisitadas e revistas as práticas pedagógicas existentes. Se fez preciso atenção e afabilidade enquanto o processo de desenvolvimento e aprendizagem de cada criança pois estes implicam diretamente ao conhecimento e respeito às suas características biopsicossociais. De modo à considerar todos esses fatores citados, se faz importante o resgate do emprego da ludicidade no espaço escolar de maneira que a mesma possa ser compreendida e utilizada como ferramenta de aprendizagem pela equipe pedagógica para melhor formação das crianças enquanto jovens e cidadãos.

Palavras-chave: Ludicidade; Prática docente; Educação Infantil; Escolas Municipais; Escolas Privadas.

1 INTRODUÇÃO

Pensar a infância e a educação no momento atual requer uma profunda capacidade de reflexão por parte da escola, sendo a mesma equipe pedagógica, responsáveis e alunos, e da sociedade na qual se vive. Segundo Cohn (2005), a criança se desenvolve pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por ele criado.

Quando abordado o tema de jogos e brincadeiras, se é remetido ao sentido lúdico. Durante o processo de desenvolvimento e aprendizagem envolvido no brincar infantil se constrói novos conhecimentos e linhas de raciocínio. Através da

brincadeira que a criança pode constituir suas habilidades necessárias para um bom desenvolvimento biopsicossocial. Winnicott (1975) elucida, é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança fruí de toda sua liberdade de criação.

Diante deste contexto socio-cultural e histórico, o lúdico se encontra de forma intrínseca no brincar infantil. As atividades lúdicas manifestam-se em qualquer situação de brincadeiras espontâneas desde a fase do brincar egocêntrico até a fase de socialização, onde se observa uma situação de livre arbítrio, sendo revelados os interesses pessoais da criança e suas atuais necessidades.

O fenômeno lúdico, ou seja o jogo, as brincadeiras e arte em sua totalidade, interessa ao processo educativo, proporcionando entre outras coisas um desenvolvimento integrado das potencialidades e habilidades das crianças (BRASIL, 1998). O lúdico se faz de forma intrínseca ao desenvolvimento infantil, sendo um grande aliado para a equipe pedagógica e também servindo de grande apoio aos estudantes. Com as contribuições positivas da ludicidade para o processo de aprendizagem infantil, dentre elas promoção da criatividade e conhecimento, se faz possível ao aluno o desenvolvimento de suas competências e sua inserção e participação ativa no processo pedagógico, tornando-se um grande aliado no processo educativo.

Também, buscou-se analisar e discutir a importância do lúdico na educação infantil é, além da comprovação de sua notabilidade, sobretudo a investigação desafiadora a fim de reflexões para o entendimento do significado da educação infantil.

Em uma de suas pesquisas, Kishimoto (2011) afirma que a utilização dos jogos na educação infantil transporta para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Durante a construção desta pesquisa, foram utilizados conceitos de ludicidade baseados nos pressupostos de Vygotsky e Piaget, em uma releitura feita por Alves, Fonseca; Soares apud Fonseca (2017), que afirmam que a ludicidade envolve todas as atividades que contribuem diretamente para o lazer e a formação do comportamento humano.

A intenção das presentes autoras sobre a respectiva temática originou-se com o contato no âmbito escolar, onde realizou-se o estágio curricular obrigatório da instituição por meio do qual foi-se dada as graduandas a oportunidade para auxiliar a turma como estagiárias. As mesmas puderam observar e atestar que as crianças, ambas de rede municipal e privada, aprendiam com mais facilidade e espontaneidade os conteúdos apresentados pela professora quando ocorria a inserção de jogos, brinquedos e brincadeiras em diferentes momentos da aula, contribuindo, assim, para a efetivação da aprendizagem.

A intenção das presentes autoras sobre a respectiva temática originou-se com o contato no âmbito escolar, onde realizou-se o estágio curricular obrigatório da instituição por meio do qual foi-se dada as graduandas a oportunidade, em sala de ensino presencial, para auxiliar a turma como estagiárias. As mesmas puderam observar e atestar que as crianças, ambas de rede municipal e privada, aprendiam com mais facilidade e espontaneidade os conteúdos apresentados pela professora quando ocorria a inserção de jogos, brinquedos e brincadeiras em diferentes momentos da aula, contribuindo, assim, para a efetivação da aprendizagem.

Em algumas etapas observadas, alguns alunos despertaram mais interesses pelas músicas, seguidas das interpretações faciais e corporais das professoras, onde havia sons de animais, seguidos de gestos representativos dos mesmos; Quando se era utilizados jogos por meios de fichas com perguntas explanatórias, alguns dos alunos tinha um certo impasse em participar da atividades, assim, como as brincadeiras em duplas ou grupos.

Não foi-se escolhido este tema por acaso, mas sim pela identificação com o meio infantil e reconhecimento da diferença que a ludicidade aplica na prática educativa levando consigo mais dinamismo para as salas de aula de forma benéfica para todos os alunos presentes. Questionando: **Qual a importância dos recursos lúdicos para o ensino-aprendizagem e o que tem sido feito pelos professores para a sua inserção nas atividades educativas na educação infantil?**

O presente trabalho teve como principal objetivo analisar o quanto a inserção do lúdico é importante como ferramenta de ensino/aprendizagem na Educação Infantil,

possibilitando um melhor desenvolvimento da criança e a aquisição de novos conhecimentos.

Também discutir os seguintes tópicos:

- Discutir sobre a criança e seu processo de desenvolvimento cognitivo e socioafetivo;
- Identificar as necessidades existentes no âmbito escolar para realizar a inserção do lúdico em sala de aula;
- Reconhecer as dificuldades existentes pelos docentes na utilização de recursos lúdicos em sala de aula.

2. DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Este trabalho tem como objetivo inicial analisar a utilização dos recursos lúdicos na construção de conhecimento, como princípio educativo e verificar a sua inserção na escola, em especial à prática concreta de professores de crianças da pré-escola (alunos dentre faixa etária 3, 4 e 5 anos).

Para realização deste, a abordagem da presente pesquisa foi qualitativa, pois foi observado de modo a identificar e compreender o que os professores entendem por ludicidade e quais as atividades lúdicas são propostas por eles dentro e fora da sala de aula; Também as necessidades existentes no âmbito escolar para realizar a inserção do lúdico em sala de aula e, por fim, as dificuldades existentes para os docentes na utilização de recursos lúdicos em sala de aula.

Por fim, este estudo busca diagnosticar e posteriormente analisar as realidades encontradas nas escolas públicas e privadas pesquisadas, no que se diz respeito à inserção do lúdico na prática dos professores pré- escolares.

3. REFERENCIAL TEORÍCO

3.1 Definição de Ludicidade

Diversos autores apresentam suas próprias ideias para a definição do lúdico. Para Winnicott (1995 apud PINTO; TAVARES, 2010, p.230), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. Contudo, para o autor Gaspar (2011, p.12) uma forma menos densa de se definir o que é o lúdico, é dizer que a ludicidade é aquela na qual dá prazer e que provém alegria para as crianças.

Segundo Piaget e Winnicott (1975 apud DALLABONA: MENDES, 2010, p.03),

Os conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear a sua forma de brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento.

Se faz impossível a definição do lúdico por uma somente tendo em vista suas inúmeras possibilidades de atividades e interpretações. Pode-se dizer que a atividade lúdica é uma atividade inovadora, que de forma naturalística e estimulante promove o pensamento crítico e a busca pelo conhecimento de forma natural e prazerosa para aquele no qual se utiliza. O lúdico é o despertar para aquilo que não se sabe, mas busca descobrir.

Se faz notório que as atividades lúdicas permitem o desenvolvimento global e uma visão de mundo realista e acessível àqueles que das quais aprendem por meio das descobertas pessoais e em grupo e a aquisição do pensamento crítico. A criança, por meio do lúdico pode se expressar, analisar e criar aquilo que se faz real em seu meio.

Segundo Santos (1999 apud MORAES 2012, p.40):

O lúdico faz parte de todas as esferas da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Pode-se afirmar, realmente, que “brincar é viver”, uma vez que a criança aprende a brincar vivenciando a

brincadeira e ao brincar acaba aprendendo.

Segundo Vygotsky (1984 apud DALLABONA: MENDES, 2010, p.06):

Atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

De acordo com Freitas (2007) a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Em prática, o lúdico não é apenas o produto da atividade nem o que dela se resulta, mas sim a ação pessoal e momento vivido pela criança.

3.2 Educação Infantil

A educação infantil outroramente se constituía como instituição educacional. As relações que se constituem nas instituições infantis possuem dimensões afetivas e biológicas que foram se transformando ao longo da história mundial transformando-se em uma dicotomia de significados biopsicossociais com um grande caráter complexo e individual.

A ação pedagógica se entrelaça entre o educar e o cuidar em que, com o passar dos anos, um foi ganhando mais espaço que o outro, porém ainda é complexo perceber onde ambos começam e onde terminam no cotidiano escolar.

Em seu *Emílio*, Rousseau (1995) apud. Avanço (2020), se é afirmado que a educação concerne não apenas a processos formativos executados por seres humanos com base em determinado planejamento e controle, mas também à natureza (forças e potencial naturais) e aos objetos. Em relação à *Educação dos Objetos*, obra do mesmo autor, destacam-se, atualmente, os artefatos tecnológicos emergentes colocados à disposição dos jovens, bem como conteúdos veiculados

via *internet*, para ficar no âmbito da tecnologia digital.

Oliveira (2002) caracteriza a educação de séculos passados em uma forma de enxergar a criança como um mini cidadão do mundo, com responsabilidades e demandas de afazeres iguais aos demais de sua idade, sem se importar com seu contexto social, cultural e biológico. A criança era considerada um adulto em miniatura e logo que superava a fase de dependência de necessidades físicas passava a participar das atividades cotidianas dos adultos e era integrada a esse meio social como um adulto.

A educação infantil, bem como a infância, teve sua descoberta somente nos séculos XVI, XVII e XVIII, quando então se reconheceria que as crianças precisavam de tratamento especial antes que pudessem integrar o mundo dos adultos. Na Idade Média não havia clareza em relação ao período que caracterizava a infância, muitos se baseavam pela questão física e determinava a infância como o período que vai do nascimento dos dentes até os sete anos de idade.

O reconhecimento da Educação Infantil como parte integrante da Educação Básica só ocorreu em 1988, quando pela primeira vez, passa a ser regulamentada na Constituição Federal, e mais tarde, com as reformas curriculares. A Constituição de 1988 se caracteriza como o marco da educação infantil no Brasil, esta, impulsionou e formentou a discussão sobre os critérios da educação para o ensino infantil brasileiro dispendo assim de suas obrigações, direitos e deveres de todos os cidadãos perante à educação infantil e instituições de ensino.

Se é visto no artigo 53 do Estatuto da Criança e Adolescente (ECA):

“A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho [...]”.

O cuidar e o educar se entrelaçam no cotidiano das atuais instituições de ensino brasileiras e a intencionalidade das atividades promovidas e obrigatórias possibilita o desenvolvimento dos alunos e o desenvolvimento de sua individualidade e da

singularidade, preparando o aluno para torna-se um cidadão apto às normas sociais.

3.3 A prática Docente na Educação Infantil

Na Educação Infantil se faz gritante a importância da presença do professor no processo pedagógico infantil pois este é o momento onde a criança está desenvolvendo suas habilidades e seus valores. Na prática docente, o aluno pode construir sua autonomia, conceito do imaginário e do seu eu e inúmeros benefícios trazidos pelo lúdico em sala de aula.

Para muitas crianças, a utilização do lúdico dentre a prática docente na educação infantil se faz necessária para assimilar a realidade vivida por meio da fantasia e do brincar. O lúdico é o meio de processar suas experiências já vividas e compreendê-las adquirindo noção crítica e de sociedade.

Silva (2009) afirma:

Ao abordar a contribuição do lúdico ao desenvolvimento social, o autor refere que a brincadeira é um instrumento de socialização por excelência. Através dos jogos lúdicos, as crianças descobrem a vida social dos adultos, identificando-se com a vida adulta. A brincadeira favorece a superação do egocentrismo, pois fomenta a interação e cooperação entre iguais.

Kishimoto (2000), apud. Melo (2010), elucida que:

Um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica dos seus alunos. Ele parte do princípio de que brincar é bobagem, perda de tempo. Assim, antes de lidar com a ludicidade do aluno, é preciso que o professor desenvolva a sua própria. A capacidade lúdica do professor é um processo que precisa ser pacientemente trabalhado. O professor que, não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial. Facilmente identificada pelos alunos.

Em decorrência da falta de prática do lúdico na docência, muitas vezes os professores deduzem que brincar é perda de recursos valiosos como tempo, recursos físicos e avaliativos, e que nunca deveriam ter dado essa atividade em sala de aula. A saída desse processo é um trabalho mais consistente e coerente do professor no desenvolvimento de sua atividade lúdica.

O lúdico se mostra o contrário destes pré-conceitos. A sala de aula lúdica deve ser rica em cores e ter uma gama de brinquedos e possibilidades para as crianças desfrutarem de momentos proveitosos e educativos. A dinâmica entre professor e criança se torna mais interpessoal, podendo contribuir diretamente para o interesse da criança e participação ativa da mesma no decorrer das atividades escolares.

3.4 A importância da Ludicidade na Educação Infantil Enquanto Prática Pedagógica.

Piaget (1975, p.55) enfatiza que “a criança ao brincar externa traços de sua aprendizagem através da interação com atividade lúdica que está sendo desenvolvida”. A autora Serrão (2015) norteia as seguintes contribuições quando utilizado recursos lúdicos em sala de aula:

- O lúdico contribui para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, favorecendo a criatividade e iniciativa das crianças na expectativa de aprender a aprender e aprender a conviver.
- Por meio do brincar, as crianças equilibram as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua marca pessoal e sua personalidade.
- O lúdico contribui para o desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo da criança.

Para Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

Os benefícios do lúdico, segundo Serrão (2015), são respectivamente físicos, intelectuais e sociais. Segundo a autora, como benefício físico, o lúdico provém a satisfação de necessidades de crescimento, biopsicossociais da criança. Trabalhando a competitividade infantil e ideais de espaço e tempo. Os jogos lúdicos são a base fundamental para exercícios físicos impostos às crianças.

Como benefício intelectual, o brincar contribui para a desinibição e aumento da habilidade comunicativa da criança na qual o brinca. Provendo um espaço seguro para que a mesma possa providenciar suas próprias soluções, trabalhando o sentido lógico-racional e emocional das crianças, perante situações cotidianas. Nesta perspectiva, os jogos produzem uma excitação mental fortificante para o aluno.

Como benefício social a criança através do brincar lúdico representa simbolicamente situações de sua realidade, seja a mesma vivenciada pela criança ou fruto de seus desejos, através dos jogos simbólicos, a criança pode apossar-se da ideia do real e do eu. Por exemplo, o brincar de bonecas representaria tanto a situação que foi-se observada e vivida quanto a situação que ainda vai vivenciar, desenvolvendo um instinto natural de socialização e sociedade.

Como benefício didático, as brincadeiras transformam os conteúdos maçantes de forma interessante e atraente para os olhos dos alunos. Através da aplicação do lúdico, pode ser trabalhada todas as competências da criança e suas inteligências múltiplas. Também se é trabalhada a disciplina, quando se há interesse pelo que é apresentado, o lúdico serve como instrumento didático disciplinatório.

3.5 O Jogo Enquanto Ferramenta Pedagógica

Quando se é examinado o jogo em relação a instituições de educação e organizações de ensino e institucionais o jogo se é visto de forma a apresentar

divergências onde alguns estudiosos afirmam seus benefícios e outros não devidamente apreciam em sua devida proporção os aspectos importantes que o jogo contém para sala de aula e mundo contemporâneo.

O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Rizzi (1997, p. 13) diz que jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa. Tanto o jogo quanto a brincadeira infantil são formas de a criança manejar experiências, criar situações para dominar a sua realidade e experimentá-la. Domínguez et al. (2013) salientam que jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de aprendizagem.

O desenvolvimento da ciência da educação atinge atualmente a posição em que se torna inadiável e indubitável a comprovação acerca do potencial formativo da ludicidade enquanto ferramenta pedagógica, utilizando como instrumentos os jogos lúdicos. Nesta seção, será destrinchado os tipos de jogos enquanto ferramentas pedagógicas possíveis para utilização em instituições de ensino.

3.5.1 Jogo educativo

Os jogos sempre fizeram parte do cotidiano do ser humano, tendo maior significado em sua infância e primeiros anos, pois através deles que a criança se relaciona com o mundo que a cerca. O jogo educativo pode ser utilizado para designar o conceito intrínseco entre o jogo e a educação evocando uma tendência de pedagogização e didática peculiar ao jogo com isso conciliando a atividade lúdica e pedagógica em uma só.

Para Savi e Ulbricht (2008), apud. Fernandes (2010), os jogos educacionais surgem nas instituições com fins educativos como um recurso didático contendo uma série de características que podem trazer benefícios para as práticas de ensino e de aprendizagem

Mas para serem utilizados com fins educacionais, os jogos

precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos.

Fernandes (2010) elucida que trabalhar com os jogos educacionais ou com qualquer atividade pedagógica requer uma organização prévia, definindo os objetivos e a finalidade da utilização do jogo para que o mesmo sirva como um auxílio no processo de aprendizagem.

Antunes (1998) dispõe que a intervenção pedagógica perante os jogos educativos, por meio da intervenção pelo professor e/ou instrutor didático utilizando de uma condução educativa, aprimora o desenvolvimento das inteligências cinestésico-corporais, linguísticas, psicossociais, musicais, espacial, entre outras. Esse direcionamento não suprime o entusiasmo de quem joga enquanto sua visão de jogo e diversão podendo assim viabilizar uma reflexão de suma importância para os aprendizes e educadores enquanto a função do jogo educativo.

3.5.2 Jogo didático

Os jogos didáticos são identificados como a sequência de atividades recreativas desenvolvidas de modo em que tracem os conteúdos disciplinares requisitados pelas instituições de ensino de forma lúdica e leve para os aprendizes. Desse modo, as matérias e assuntos do currículo escolar obrigatório pelo Ministério da Educação (MEC) podem ser desenvolvidas de forma de trabalho educativo didático.

Prensky (2012), apud. Avanço (2020), dispõe três benefícios do jogo didático:

- A aprendizagem se torna envolvente, atingindo de maneira positiva aqueles que podem haver aversão ou resistência à disciplina em que é demonstrada em contextos não lúdicos;
- Há mais interatividade entre alunos e educadores, de inúmeros modos

possíveis;

- As formas de unir os jogos à aprendizagem são variadas, de forma que as melhores uniões têm caráter contextual, sendo dentro do contexto proposto pelo currículo nacional de ensino (BNCC) e também a vida pessoal do aluno enquanto estudante e cidadão.

Avanço (2020) complementa,

Nessa perspectiva, poder-se-ia dizer que a diferença entre jogos didáticos e trabalho educativo consiste, sobretudo, no fato de que os primeiros produzem uma atmosfera de isolamento do cotidiano, ao passo que o segundo, por sua vez, realizaria uma interlocução mais aberta ao mundo, lembrando que ambos não se tratariam, em nenhum momento, de jogo ou trabalho totalmente, mas de algo distinto, de atividades que carregam a marca específica de instituições de educação, isto é, de organizações que visam a preparar o ser humano para viver de maneira autônoma.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base na análise bibliográfica que compôs este estudo a inserção do lúdico em sala de aula na Educação Infantil contribui de forma significativa no desenvolvimento da criança. Sendo constatado por meio de revisão de literatura, voltada para estudiosos nesta área de conhecimento e também a partir de observações realizadas às práticas pedagógicas de professoras em sala de aula do ensino infantil.

Nas salas de aulas frequentadas pelas autoras deste presente trabalho, foi-se encontrado alguns alunos portadores de deficiências intelectuais e cognitivas. Concluí-se que, além dos benefícios já constatados, o lúdico também auxilia de forma fundamental para o desenvolvimento cognitivo dos mesmos, onde estes alunos puderam contribuir nas atividades desenvolvidas em sala por meio da arte,

música e jogos.

Um exemplo deste, um aluno com paralisia cerebral parcial precisaria compreender o sentido daquela brincadeira para poder reproduzi-la então, foi-se lida uma ficha para o mesmo seguido com o modelo com exemplos de interpretações e o aluno pode brincar de sua forma, participando ativamente da brincadeira e de sua sala de aula.

Ao serem utilizados os jogos ,brincadeiras, músicas e danças, dentro e fora da sala de aula, se faz possível identificar a compreensão da aprendizagem de algumas das crianças, incluindo as portadoras de necessidades especiais, tendo o recurso lúdico como coadjuvante no processo pedagógico.

A partir do que foi pesquisado em 40 artigos, 30 deles apontaram a importância do emprego dos jogos e das brincadeiras como ferramenta metodológica auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Através da atividade lúdica, as crianças desenvolvem suas capacidades afetivas, cognitivas e motoras, além da construção social e cultural, inserindo no mundo, não só por uma simples brincadeira, mas todo o envolvimento que o brincar possibilita.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização desta pesquisa, pretendeu-se olhar a importância e o atual papel da ludicidade enquanto prática pedagógica na educação infantil, reconhecendo e atestando o seu valor enquanto instrumento social facilitador da aprendizagem e desenvolvimento integral da criança em idade pré-escolar.

Este projeto de pesquisa teve por finalidade sistematizar as informações obtidas contribuindo de forma significativa para a nossa formação em Licenciatura em Pedagogia e também demais profissionais da educação básica e infantil, enfatizando as inúmeras possibilidades acerca do uso do lúdico em práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Paloma; FEITOSA, Regina; SOARES, Michelle. ALudicidade na prática Docente: o que pensam os professores.2015. Monografia (apresentada ao final do curso de graduação em Pedagogia) Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Pernambuco.

AVANÇO, Leonardo Dias; MILTON; AVANÇO, Leonardo Dias; *et al.* Diversidade de discursos sobre jogo e educação: delineamento de um quadro contemporâneo de tendências. **Educação e Pesquisa**, v. 46, n. , p. -, 2020. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022020000100511&lang=pt>. Acesso em: 10 Apr. 2021.

COHN, Clarice. A antropologia da infância. R.J.: Zahar, 2007.

FONSECA, Gercília Alves Neves. **O lúdico nas aulas de educação das séries iniciais do ensino fundamental**. 2007. Monografia (apresentada ao final do curso de graduação em Pedagogia) Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras, Rio Grande do Sul.

Leontiev, A.N.(2014). Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOSTKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução Maria da Pena Villalobos. São Paulo: Ícone Editora, 12º edição.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** (Org.). 14 ed. São

Paulo: Cortez, 2011. P. 207.

OLIVEIRA, Aurelina. **O lúdico como metodologia de ensino-aprendizagem na educação infantil.** Disponível em: <https://pt.slideshare.net/bibliotecauneb7/monografia-apresentada-correta>. Acesso no dia 20 de agosto de 2020

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança.** Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Vygotsky, L.S. (2007). A formação social da mente. 7, ed. São Paulo: Martins Forte, Editora LTDA.

Wajskop, G. (2012). Brincar na Educação Infantil. 9.ed-São Paulo: Cortez.