



# ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL FACILITANDO A APRENDIZAGEM

## ARTIGO ORIGINAL

FLOZINO, Tatiane Cristina<sup>1</sup>, NEVES JUNIOR, Heury Alex Sander<sup>2</sup>

FLOZINO, Tatiane Cristina. NEVES JUNIOR, Heury Alex Sander. **Atividades lúdicas na educação infantil facilitando a aprendizagem.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 07, Ed. 10, Vol. 09, pp. 111-124. Outubro de 2022. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/facilitando-a-aprendizagem>

## RESUMO

Diante de altos índices de fracasso escolar no Ensino Fundamental, o propósito deste artigo é focar no Ensino Infantil, levando professores a refletir sobre o trabalho desenvolvido, visando a um melhor rendimento escolar dos alunos através da ludicidade. Durante a brincadeira a criança formula hipóteses com a finalidade de entender a realidade ou o que o professor propõe, tornando a aprendizagem prazerosa. Coloca-se como questão norteadora: Quais os benefícios da ludicidade para a aprendizagem das crianças? Este trabalho tem como objetivo verificar os benefícios das atividades lúdicas na aprendizagem de alunos, através de pesquisa bibliográfica. Buscou-se as teorias de Piaget e Vygotsky abordando o desenvolvimento cognitivo, a didática, os princípios do Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil e o lúdico, para melhor desempenho e elevação da autoestima do aluno. Nas considerações finais verificou-se que jogos e brincadeiras são instrumentos que ajudam o aluno no bom desenvolvimento físico, social, afetivo, emocional e cognitivo, concluindo-se que a ludicidade é essencial para o desenvolvimento da aprendizagem no dia a dia da Educação Infantil.

Palavras-chave: Aprendizagem, Didática, Ludicidade, Referencial Curricular.

## 1. INTRODUÇÃO

Há muito tempo as crianças do Ensino Infantil chegam ao Ensino Fundamental sem o desenvolvimento de habilidades básicas para a alfabetização, levando alunos ao fracasso escolar. Percebe-se que o atendimento ao alfabetizando, principalmente no



Brasil, tem apresentado historicamente distintas visões sobre a finalidade social, afetiva e cognitiva.

De acordo com Amaral (1999), antigamente grande parte das instituições possuíam características assistencialistas associadas à escassez de recursos materiais, formação insuficiente de professores e outros obstáculos.

Modificar essa concepção significa atentar para várias questões que vão muito além dos aspectos legais. Envolve, principalmente, assumir as especificidades da educação infantil e rever as concepções sobre a infância, as relações afetivas, sociais, as responsabilidades da sociedade e o papel de Estado diante das crianças em idade escolar (AMARAL, 1999, p. 23).

Cortez (2011) comenta que a grande dificuldade dos professores é trabalhar com os aspectos sociais, cognitivos, emocionais e físicos, apesar de entenderem que cada aluno é composto por todos esses aspectos.

Há práticas que privilegiam os cuidados físicos, partindo de concepções que compreendam a criança como carente, frágil, dependente e passiva, sem respeito à sua singularidade e a individualidade. Outras práticas têm privilegiado as necessidades emocionais (CORTEZ, 2011, p. 16).

Observa-se que outra polêmica é o desenvolvimento da cognição, o que é entendido ora como desenvolvimento das estruturas do pensamento e ora referente à aprendizagem de conceitos.

No entanto, os educadores engajados e comprometidos com o futuro do educando, veem a necessidade de um trabalho educativo na alfabetização que possa cada vez mais garantir a criação de espaços para as crianças onde elas sejam respeitadas em seu tempo e desenvolvimento. Esse compromisso envolve uma ação educativa, cujo objetivo deve ser a busca de autonomia intelectual da criança, que possibilite o desenvolvimento socioafetivo e cognitivo, partindo de sua realidade, de forma prazerosa e lúdica.

A ludicidade envolve principalmente jogos e brincadeiras, mas também a imaginação e a autonomia da criança, quando ela cria divertimentos ou inventa histórias.



Coloca-se então como questão norteadora: Quais os benefícios da ludicidade para a aprendizagem das crianças? O objetivo deste artigo é verificar os benefícios das atividades lúdicas na aprendizagem dos alunos, realizado através de pesquisa bibliográfica.

Nas considerações finais, os estudos nos mostraram que o processo de alfabetização, a partir da ludicidade, abre caminhos para que todos os alunos progridam. Pode-se afirmar que a ludicidade é essencial para o desenvolvimento da aprendizagem no dia a dia da Educação Infantil e que cada professor deve criar estratégias lúdicas para deixar a aprendizagem mais prazerosa e eficaz.

## **2. A APRENDIZAGEM**

De acordo com Coll (1999) na década de 70, à medida que a escola se abria para a população menos privilegiada, ocorria a exclusão de alunos que não faziam parte da elite tradicional. Foi então a época em que o Brasil intensificou a preocupação em resolver o problema do fracasso escolar.

De acordo com Amaral (1999), muitas teses surgiram justificando o insucesso do aluno, culpabilizando a vítima. A partir daí as pesquisas sobre as teorias construtivistas foram propagadas com o intuito de capacitar professores para melhorar o nível do ensino no país. As contribuições mais evidentes na época foram as teorias de Piaget e Vygotsky, assim como a de seus seguidores.

Piaget, segundo Oliveira (1992), realizou pesquisas no campo do construtivismo genético da Escola de Genebra, acumulando vários estudos sobre o pensamento infantil. Falou da relação e da continuidade entre as propriedades da vida orgânica e das propriedades da cognição humana. Recorreu à investigação psicológica para buscar respostas sobre a teoria do conhecimento e preocupou-se em como o sujeito passa dos estados de menor para o de maior conhecimento desde o nascimento até a vida adulta.

O pesquisador considerou também que o ser humano tem impulsos de origem cognitiva e afetiva, que o leva a construir esquemas mentais explicativos da realidade



a partir das informações captadas do ambiente. Que as estruturas mentais orientam as ações do sujeito sobre o meio, modificando-se mutuamente.

Oliveira (1992) esclarece que os estágios de desenvolvimento cognitivo: Sensório-motor, Pré-operacional, Operações concretas e Operações formais, são graus de estruturação. A passagem de um estágio para outro se dá através da interação de fatores internos e externos, pois para Piaget a aprendizagem é um processo de adaptação das estruturas mentais do sujeito ao meio. Essa adaptação é a síntese do processo de assimilação e acomodação, que se dá pelo desequilíbrio (conflito) produzido pelas ações do sujeito sobre o meio.

A interação se dá num contexto – valores sociais, caracterização do sujeito, sistema econômico, político etc. O desenvolvimento intelectual da criança se dá através de três etapas do equilíbrio: ritmo, regulação e reversibilidade.

As aplicações práticas da teoria de Piaget (1975) são: Provas operatórias para verificar como a criança constrói as noções de classificação, seriação ou conservação;

Método Clínico – que indaga sobre as concepções dos sujeitos, sua forma de pensamento, sua noção relativa à causa, tempo, espaço etc.

Enquanto para Piaget (1975) a estrutura interna do sujeito é a que gera aprendizagem (no sentido de domínio), para Vygotsky (2015) o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores vai depender da aprendizagem (de mundo); que o sujeito responde aos estímulos do meio desde cedo. No entanto, a teoria genética de Piaget e a teoria social de Vygotsky apontam para um processo de construção, sendo que para Piaget há fatores ativadores e para Vygotsky há fatores formadores do desenvolvimento.

De acordo com Moll (1996), para Vygotsky o conhecimento se dá na relação com o outro. Ele sempre se preocupou com a linguagem, a poesia, a arte e a consciência humana e o que se exige socialmente de um aluno, cujas características se contrapõem ao contexto. Elaborou uma psicologia das estruturas mentais humanas. Falou dos processos psicológicos superiores, que têm como origem a linha cultural e



social de desenvolvimento (ex.: a linguagem). Alegou que não há relação direta sujeito/objeto, mas uma mediação de outro sujeito. Por isso, o papel do professor para a inclusão de jogos e brincadeiras na aprendizagem é muito importante; a socialização e as intervenções, provocam o desenvolvimento no aluno.

O ser humano utiliza a ferramenta (orientada aos objetos físicos) e o signo (para organizar o pensamento), que são processos metacognitivos para planejar, autorregular, controlar e antecipar.

Vygotsky (2015) explica que o processo de interiorização não inclui a imitação, mas implica uma organização Inter psicológica. É uma reorganização interior de uma operação previamente externa.

Defendendo que o diálogo é o fundamento da consciência humana, Vygotsky (2015, p. 12) fornece grande contribuição à educação com a “Zona de Desenvolvimento Proximal, que é a distância entre o nível de desenvolvimento real e o potencial” através da mediação por relações afetivas, pois o cognitivo e o afetivo estão juntos e as relações sociais externas são formadoras do desenvolvimento. Se o conhecimento for trabalhado através do afeto, se estabelecerá uma relação de desejo.

Antes de Vygotsky a psicologia considerava as capacidades da criança ligadas somente ao nível de desenvolvimento real, o que ela conseguia fazer com autonomia, avaliando-se com testes. Passou-se então a considerar as funções em fase de desenvolvimento, num espaço de interação social. Os diferentes níveis das crianças na escola devem-se às diferentes construções de Zona de Desenvolvimento Proximal dos alunos em interação com o professor ou com colegas mais capazes, independentemente do nível de desenvolvimento real de cada um.

Nesse contexto ressalta-se a importância da mediação, cooperação, vínculo afetivo, das brincadeiras e dos jogos em geral, onde é possível também avaliar o aluno.

Refere-se principalmente à construção de um conhecimento que se dá quando um adulto desafia o aprendiz com questionamentos ou pequenos problemas, levando o mesmo a



um desempenho além do que sua estrutura de pensamento, naquele momento, permitiria (LERNER, 2002, p. 47).

Por muitos anos os alunos foram submetidos ao estudo por memorização, com técnicas repetitivas, supondo-se que o conhecimento é “depositado” no estudante passivo. Ainda persistem práticas de treinamento nos alunos para operações matemáticas e no método silábico.

Com as teorias construtivistas alguns professores interessaram-se e concordaram em mudar a didática e outros não. Muitos frequentam capacitações, mas mesmo assim a maioria resiste às mudanças por considerarem que os bons alunos aprendem e o restante simplesmente tem dificuldade. Além disso, o ser humano tem receio do desconhecido e uma prática diferenciada de sala de aula é mais trabalhosa. Outros ainda tentam fazer um Frankenstein pedagógico, misturando o tradicional com o novo, em virtude de cobranças de atividades tradicionais por parte dos pais.

De acordo com Lerner (2002) ainda há uma facção de professores que acredita aderir ao construtivismo desenvolvendo práticas propagadas em cursos ou em revistas especializadas, sem compreender o funcionamento do desenvolvimento cognitivo para elaborar ações condizentes com a realidade trabalhada. Sem uma base teórica não há como simplesmente tomar o conhecimento prévio do aluno, acrescentar conflitos e modificá-lo, pois, nem sempre há mudança de conceito.

Com o lúdico o professor pode avaliar e intervir nas ações, colocar desafios, mediar e ajudar o aluno a construir o conhecimento com atividades significativas e contextualizadas (KISHIMOTO, 2000).

### **3. A DIDÁTICA**

De acordo com Feldman (2001), atualmente a didática envolve:

Investigações em busca de novos aportes teóricos para atender necessidades educativas presentes, especialmente as relacionadas com a formação de professores, considerando-se que a escola básica continua sendo um dos lugares de mediação cultural para a escolarização. As mudanças nas formas de aprender afetam as formas de ensinar em vista da subordinação



das práticas de ensino à atividade de aprendizagem e às ações do aprender e do pensar (FELDMAN, 2001, p. 53).

O ser humano é cada vez mais cobrado a participar da sociedade aplicando saberes às situações. As grandes empresas têm exigido de seus funcionários habilidades que permitam procedimentos eficazes, resultantes da capacidade de aplicação do conhecimento a situações novas para resolver problemas.

Muito se tem falado sobre os dilemas da educação para o desenvolvimento da criança e sobre a dificuldade do professor em dirigir a atenção do aluno para o saber humano. Como o conhecimento transmitido por toda a história vem se modificando ao longo do tempo, é necessário que o aluno seja capaz de colocar dúvidas onde há certezas e utilizar-se da investigação para tomar decisões coerentes com a realidade presente.

Outro problema que ocorre é a falta de compreensão do conceito por parte do aluno. Muitas vezes conteúdos são impostos pelo professor de uma maneira descontextualizada e o aluno consegue notas em avaliações, mas a compreensão fica comprometida, o que impede a aplicação desse conhecimento em situações do cotidiano.

Em concordância com Feldman (2001), o aluno pode ser capaz de propor hipóteses, elaborar teorias, argumentar, planejar experiências para discutir essas hipóteses, criticar ou defender uma teoria, desde a Educação Infantil. O professor deve oferecer estímulos para que o aluno vá além do óbvio, introduzir problemas com diferentes soluções e possibilidades, revisar periodicamente o que está sendo realizado (planejamento), promover a autoavaliação e a avaliação cooperativa.

É preciso definir o que desejamos que nossos alunos sejam, mas, com certeza, que adquiram conhecimento, que sejam pessoas autênticas e que liberem suas mentes. O professor deve selecionar as atividades lúdicas de aprendizagem, de acordo com seus objetivos.

Para atuar sobre o ensino, cada situação é única. O enfoque caracteriza a intenção nas atividades de aprendizagem. A intenção e o propósito para aprender se constroem





na experiência escolar de aprendizagem. A relação entre ensino e aprendizagem depende do modelo de ensino que se tem.

Portanto, as atividades didáticas devem permitir que o aluno construa aprendizagens. Aprender é como utilizar seus pensamentos, recursos e conhecimentos e o lúdico nesse processo faz toda diferença.

#### **4. O REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil foi difundido pelo MEC, em 1998, depois de ter sido submetido a análise por mais de quinhentos especialistas em todo o país. Esse Referencial foi enviado aos Estados e Municípios como sugestão para a educação das crianças. Sua função é subsidiar o trabalho educativo de técnicas e demais profissionais da educação infantil.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) pode-se observar a preocupação do MEC com a melhoria da educação em creches, pré-escolas e ensino fundamental, cujos objetivos e atividades propiciam o desenvolvimento dos jogos que, por sua vez, possibilitam o desenvolvimento do alfabetizando em sua área de conhecimento e nos aspectos socioafetivos. No Referencial constam orientações pedagógicas que podem contribuir para a implantação de práticas educativas de qualidade em creches, pré-escolas e ensino fundamental. Está organizado em dois grandes âmbitos: Formação social e pessoal e Conhecimento do mundo.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) baseia-se na ideia de que as crianças são seres capazes e competentes para construir conhecimento e aprendizado, o que está de acordo com a teoria de Piaget; por isso buscam respostas e soluções que propiciam a produção de novos conhecimentos. Outro aspecto digno de nota do Referencial é o papel crucial do professor no processo do aprendizado, que consiste na organização do ambiente da rotina escolar, podendo então incentivar interações e brincadeiras, além dos jogos entre as crianças, facilitando a aprendizagem, a motricidade, a atenção e a formação social e pessoal.





Para que as atividades sejam possíveis, ricas e variadas, o MEC (BRASIL, 1998) sugere que a formação desses professores deve ser em nível superior, relacionada ao saber, ao saber fazer, ao saber explicar o fazer. Podemos destacar que o grande mérito do Referencial é que o currículo deixa de ser apoiado só no conteúdo, visando à formação das crianças como cidadãos.

## **5. A LUDICIDADE PROMOVENDO A APRENDIZAGEM**

De acordo com Kishimoto (2000), no campo da psicologia as propostas de Piaget, Vygotsky, Wallon, Gardner, entre outros, destacam facetas que relacionam o brincar ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil, além de que os referenciais socioantropológicos iluminam as relações entre o brinquedo, a cultura, o mundo social e econômico. Pode-se então dizer que contribuem para a formação da cidadania, da socialização, aprendizagem e integração da criança, valores esses expressos por processos sociais que utilizam o brincar como forma de expressão livre.

Kishimoto (2000) afirma que o brinquedo sempre esteve associado à evolução dos animais. Mas é na esfera humana que o brincar ganha dimensão simbólica, pois apenas o brincar humano permite a ascensão à situação imaginária, condição necessária para a criação de cultura.

Santos (1998) comenta que existe uma variedade imensa de jogos que podem ser utilizados pelos professores alfabetizadores que atendem aos níveis mais diversos dos objetivos propostos na Educação Infantil como: jogos primitivos, sensoriais, intelectuais, jogos que contribuem para a socialização, desenvolvimento da iniciativa, julgamento de valores, para ativar a memória, a atenção, a observação e outros. Todos esses jogos prestam-se como metodologia de um trabalho alfabetizador.

Pode-se perceber que no jogo simbólico o movimento vem associado à imaginação e à criatividade, ou seja, as crianças exprimem simbolicamente uma grande parte de seu conhecimento social, recriam uma determinada situação, mostram como veem as coisas, bem como a leitura que fazem do mundo. No jogo simbólico as crianças são, ao mesmo tempo, símbolos e criadores de símbolos: exprimem simbolicamente parte



de seu conhecimento social. Por exemplo: brincando de carrinho a criança é o motorista (SANTOS, 1998).

No jogo de construção, a criança representa o seu conhecimento, brincando de faz-de-conta, criando situações e diálogos. A atividade de construir surge naturalmente entre as crianças pequenas que, de início, tendem a realizá-los individualmente, mesmo estando agrupadas. Só depois de certo período de desenvolvimento é que conseguem partilhar a ação com outras crianças (SANTOS, 1998).

Os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola) ou combinações intelectuais (cartas, xadrez) com competição entre as crianças e regulamentados por acordos momentâneos. Os jogos em que há predominância de regras fazem a criança compreender, através de sua ação, a diferença que há entre trabalho e brincadeira, fundamental para sua atuação nos processos de ensino e aprendizagem (SANTOS, 1998).

Segundo Kamii (2003), a atividade com sucatas abre uma enorme variedade de jogos que, além de lúdicos, se constituem em interessante atividade pedagógica. No manuseio da sucata, quando selecionam grupos de objetos adequados para determinada construção, estão realizando uma classificação; a seriação pode ocorrer quando estabelecem a ordem de utilização dos mesmos. Os jogos recreativos são aqueles que priorizam os movimentos naturais e espontâneos da criança, podendo ser utilizados como atividades de recreação.

Kishimoto (2000) alega que a recreação é uma tendência instintiva da criança.

É uma força da natureza, levando a infância ao desenvolvimento físico e mental, à adaptação social. Brincando, a criança desenvolve as qualidades de observação, coragem, iniciativa, sociabilidade, disciplina, capacidade criativa, gentileza e além do mais, enriquece os valores intelectuais e morais (KISHIMOTO, 2000, p. 19).

Quando a criança se envolve na atividade física recreativa sente-se mais livre e se envolve efetivamente no valor educacional da situação, oportunizando ao professor de conhecer melhor suas habilidades e dificuldades.



Kishimoto (2000) explica que os jogos tradicionais são aqueles que foram transmitidos pelas gerações anteriores. São os jogos que acontecem na rua, na praça ou no recreio da escola. Através desses jogos a criança, além de aprender conceitos, obtém experiências sociais que auxiliam no desenvolvimento da sua personalidade e ilustram a cultura local.

Nos dias de hoje a programação de TV e a inovação dos brinquedos tecnológicos, os espaços restritos das moradias e a falta de segurança das ruas alteraram as brincadeiras infantis, deixando de lado as tradicionais como: amarelinha, pião, soltar pipa, esconde-esconde e tantas outras brincadeiras, que podem ser resgatadas pelo professor.

Além disso, as crianças estão muito voltadas para o consumo do brinquedo como objeto e hipnotizada pela televisão e internet. No Brasil, nas classes média e baixa, com a dificuldade de comprar brinquedos novos, essa situação vem se modificando. Cabe ao professor despertar as crianças para a criatividade das brincadeiras tradicionais, que são novidade para elas, sendo que desenvolvem a capacidade física, motora, social, afetiva, cognitiva e linguística.

Algumas categorias de jogos são bastante indicadas para estabelecer relações entre ação física e ação mental, o que possibilitará a construção de conhecimento, principalmente na área de leitura. Nesta perspectiva interdisciplinar, os jogos possibilitarão a integração das diferentes ciências da linguagem e da comunicação (KISHIMOTO, 2000).

Ferreiro e Teberosky (1999) mostraram que, a partir dos quatro ou cinco anos, as crianças têm ideias que se desenvolvem em diferentes níveis e possuem noções ideográficas, mesmo antes de concluírem que as letras correspondem aos sons. Se a curiosidade e a atenção de uma criança são estimuladas através do lúdico, a leitura e a escrita se desenvolvem espontaneamente.

Na aprendizagem escolar a criança precisa desenvolver sentimentos de confiança para construção do conhecimento: a agilidade mental, a curiosidade e a iniciativa são



capacidades que, naturalmente, se estendem a assuntos acadêmicos, ou seja, crianças alertas e curiosas constroem conhecimentos ao pensar sobre tudo que as rodeia. Por isso a ludicidade é importante, como explicam Borba e Goulart (2007):

No caso das Séries/Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a aprendizagem da língua escrita; o desenvolvimento do raciocínio matemático e a sua expressão em linguagem matemática; a ampliação de experiências com temáticas ligadas a muitas áreas do conhecimento; a compreensão de aspectos da realidade com a utilização de diversas formas de expressão e registro – tudo deve ser trabalhado de forma que as crianças possam, ludicamente, ir construindo outros modos de entender a realidade, estabelecendo novas condições de vida e de ação (BORBA e GOULART, 2007, p. 89).

Pelas pesquisas, observamos que o nascimento da inteligência, segundo KAMII (2003), acontece a partir da autonomia – crianças pequenas são investigadoras espontâneas que têm curiosidade insaciável e orgulho de suas realizações.

Sendo assim, quando a criança usa a curiosidade, a agilidade mental, a iniciativa e a mediação, irá construindo seu conhecimento. Pode-se aqui afirmar que muitos pais não entendem por que a escola se preocupa tanto com jogos e brincadeiras – esses pais ficam mais satisfeitos quando seus filhos voltam da escola com lições no caderno como prova de trabalho e aprendizagem.

Percebe-se que, para pessoas que acreditam que a aprendizagem é comprovada através de exames de leitura e lições no caderno, o jogo parece apenas destinado à diversão e recreação. No entanto, os professores de crianças pequenas sabem que as atividades favoritas das crianças são os jogos e brincadeiras.

Os jogos fazem parte de uma atividade humana espontânea e não é preciso justificativa para o seu uso na aprendizagem escolar. Os jogos têm uma função especial para as crianças pequenas, ou seja, elas se tornam mais capazes de coordenar as habilidades.

De acordo com Coll (1999), o desenvolvimento da habilidade de descentrar pode se estender a muitas áreas de conhecimento como a classificação, a seriação, a conservação, a construção de relações espaciais e a coordenação de relações



temporais. Assim, a transição do egocentrismo da criança para uma forma mais coordenada de pensar, vai levar ao desenvolvimento de todos os aspectos do pensamento.

No entanto, os adultos que separam os jogos e as brincadeiras do trabalho e acreditam que a escola foi feita para trabalhar, estão presos ao seu egocentrismo. Para as crianças, na alfabetização não há distinção entre trabalho e jogo. Trabalho e jogo na sala de aula não são excludentes e os educadores devem encontrar maneiras de ensinar que maximizem o que existe de comum nessas duas áreas (MOLL, 1996).

Para os pais e professores que acreditam que a disciplina e o esforço imposto e a falta de prazer fazem parte da aprendizagem, é importante mostrar como jogar e brincar ajudam no desenvolvimento infantil.

É interessante realçar que o valor dos jogos e das brincadeiras depende da maneira como o professor intervém; enquanto as crianças jogarem “corretamente”, o valor do jogo desaparecerá completamente. Mas se os jogos e brincadeiras forem utilizados para potencializar a capacidade intelectual, cognitiva e social na Educação Infantil, então poderão contribuir efetivamente também para o desenvolvimento emocional e moral da criança, da motricidade, autonomia, cooperação, capacidade de tomar decisões e de resolver problemas.

Percebe-se então, que os jogos e brincadeiras são ótimas atividades para as crianças pequenas da Educação Infantil. Se forem atividades prazerosas e interessantes fora da sala de aula, vale a pena trazê-las para dentro da classe, tornando a educação mais compatível com o desenvolvimento natural das crianças.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Torna-se necessário sintetizar o que foi exposto neste trabalho, até mesmo para que sirva de guia à reflexão dos professores.

A ação de incluir o jogo e atividades lúdicas na alfabetização deve ser parte integrante do Planejamento Escolar, não apenas para preencher um tempo livre das atividades



escolares, mas pelo que representa no desenvolvimento socioafetivo e cognitivo dos alunos.

O brincar e o jogar na alfabetização dos alunos devem ser consideradas atividades complementares de suma importância, dita atividade pedagógica, uma vez que, jogos e brincadeiras, conforme os diversos teóricos defensores, são instrumentos que auxiliam a criança a crescer de maneira saudável nos seus aspectos físico, social, afetivos, emocional e cognitivo. Por isso deve-se permear todas as atividades de aprendizagem cabendo, portanto, ao educador determinar o imaginário dos educandos, de forma que as atividades se enriqueçam e se tornem mais complexas, de acordo com os objetivos pretendidos.

Pôde-se perceber que o brincar e o jogar assumem papel didático, podendo ser muito bem explorado no Processo Educativo, pois têm eles uma função não só lúdica, mas também educativa, onde as crianças começam a registrar e fazer a leitura do mundo.

Para que as crianças sejam capazes de executar suas habilidades criativas, é muito importante que os jogos e brincadeiras sejam desafiadores e diversificados, direcionadas para os objetivos propostos na Educação Infantil.

Vários pedagogos de diversos países defendem a atividade lúdica na alfabetização como o berço obrigatório para o desenvolvimento das atividades intelectuais e sociais, do raciocínio lógico, da linguagem, atividades estas indispensáveis à prática educativa.

Sendo assim, a ludicidade transforma os alunos como sujeitos de sua própria história, promovendo-os como indivíduos, formando-os como cidadãos conscientes e relacionando-os com o mundo, por meio da consciência crítica.

Considera-se que o objetivo deste artigo foi alcançado, pois foram demonstrados os benefícios das atividades lúdicas na aprendizagem dos alunos, respondendo à questão sobre quais benefícios a ludicidade proporciona na aprendizagem das crianças.



Os estudos mostraram que os processos de ensino e aprendizagem com o uso da ludicidade aviva percursos para os professores resgatarem o potencial dos alunos. Com esse ponto de partida, cada professor pode criar estratégias lúdicas para tornar seu trabalho mais dinâmico e prazeroso para todos.

Pode-se então afirmar que a ludicidade é essencial para o desenvolvimento da aprendizagem no dia a dia da Educação Infantil.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Lúgia Assunção. **Pensar a diferença/deficiência**. Brasília: CORDE, 1994.

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 47-56.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

COLL, César e outros. O desenvolvimento das funções psicológicas superiores: o ponto de vista de Vygotsky. In: César Coll, Mariana Miras, Javier Onrubia e Isabel Solé. **Psicologia da Educação**. Porto Alegre, Artmed, 1999.

CORTEZ, Renata Veloso de Moraes e FARIA, Moacir Alves de. Distúrbio de aprendizagem e os desafios da educação escolar. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** – vol. 12 - nº 1 - 2011.

FELDMAN, Daniel. **Ajudar a ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

KAMII, Constance. **A teoria de Piaget e a educação pré-escolar**. 3. ed. Trad. de José Morgado. Revisão Científica: A. Oliveira Cruz. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

LERNER, Delia. **Ler e escrever na escola: o real, o possível e o necessário**. Porto Alegre: Artmed, 2002.





MOLL, Luis Carlos. Vygotsky e a Educação – Introdução. In: **Vygotsky e a Educação: Implicações pedagógicas da psicologia sócio-histórica**. Porto Alegre, Artmed, 1996.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. O Problema da afetividade em Vygotsky. In: LA TAILLE, Y. **Piaget, Vygotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

PIAGET, Jean. **A formação do simbolismo da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos (org.) **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. 2 ed. Rio de Janeiro. Vozes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

Enviado: Setembro, 2022.

Aprovado: Outubro, 2022.

---

<sup>1</sup> Pós-graduada em Educação Infantil. Graduada em Pedagogia. ORCID: 0000-0003-2928-1080.

<sup>2</sup> Orientador.