



## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Tiffany Oliveira Sousa Jacobsen<sup>1</sup>  
Nathalia Rissane Costa Gomes<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo apresentar a importância da ludicidade na Educação Infantil, tendo como foco o desenvolvimento integral das crianças. Os objetivos específicos, estão voltados a descrever as áreas de maior desenvolvimento quando momentos lúdicos são inseridos na educação e o papel do educador no planejamento e execução da atividade lúdica. No que diz respeito ao referencial teórico, renomados autores como: Almeida, Luckesi, Piaget, Vygotsky e outros foram essenciais na pesquisa bibliográfica para melhor entendimento da problemática desta pesquisa, uma vez que abordam a relevância da ludicidade no desenvolvimento infantil e na educação. O trabalho se compôs em refletir sobre o conceito do lúdico e demonstrar a importância de utilizá-lo na Educação Infantil como metodologia que possibilita melhor evolução no processo de aprendizagem. Esta pesquisa é de natureza qualitativa, tendo como amostra professores que atuam na Educação Infantil. As informações coletadas e analisadas permitiram verificar a eficácia da ludicidade no processo de aprendizado. Verificou-se também que o lúdico tem sido um caminho eficaz para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças da primeira infância, pois os conteúdos ao serem ensinados por intermédio ou auxílio de atividades lúdicas serão integrados e aplicados de maneira global e profunda.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Desenvolvimento. Aprendizagem. Educação Infantil.

### 1. INTRODUÇÃO

Pensar em educação refere-se pensar no ser humano como um todo, seu corpo, suas vivências, suas preferências, seus prazeres, suas emoções e intelecto. E quando se trata de Educação Infantil as brincadeiras e jogos precisam estar associadas ao aprendizado.

A partir do lúdico o professor pode promover o processo de aprendizado com alegria e seriedade, proporcionando prazer, memorização e aplicação para os alunos. O brincar deve estar presente na educação como método para levar o conhecimento. Nele, a criança explora, desenvolve e expõe sua personalidade, imaginação e autonomia. Com o jogo, a criança aprende a respeitar regras, abdicar de desejos imediatos e expandir sua compreensão e ações necessárias para obter alguns resultados, algo que é aplicado para além das atividades lúdicas, para toda uma vida em sociedade.

Por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. O momento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1995, p.11)

Trabalhar a ludicidade é fundamental para a construção de conceitos e valores na primeira infância, o lúdico “[...] deve despertar o interesse, estimulando a curiosidade e a criatividade” (PEDROZA, 2005). As brincadeiras e jogos reproduzem experiências já vivenciadas, estimulam a imaginação, promovem o senso de moral e ética, como também ajudam na construção mental, entendimento de prioridades, desejos e regras. Aprende-se também a conviver, relacionar-se um com o outro, compartilhar, esperar, expressar seus sentimentos e emoções e compreender o próximo.

Dessa forma, o presente trabalho trata da importância e implicância do lúdico como processo educativo da primeira infância, demonstrando alguns pontos favoráveis quando essa metodologia é adotada, como também o papel da escola e do professor mediante a esse método.

O objetivo principal consiste em apresentar a importância da ludicidade na Educação Infantil, tendo como foco o desenvolvimento integral das crianças. Quanto aos objetivos específicos, conhecer a efetividade do lúdico na vida do aluno, posicionamento dos profissionais da educação e instituição quanto à esse recurso, e aplicação da ludicidade de alguns professores da Educação Infantil e seus efeitos sobre a educação.

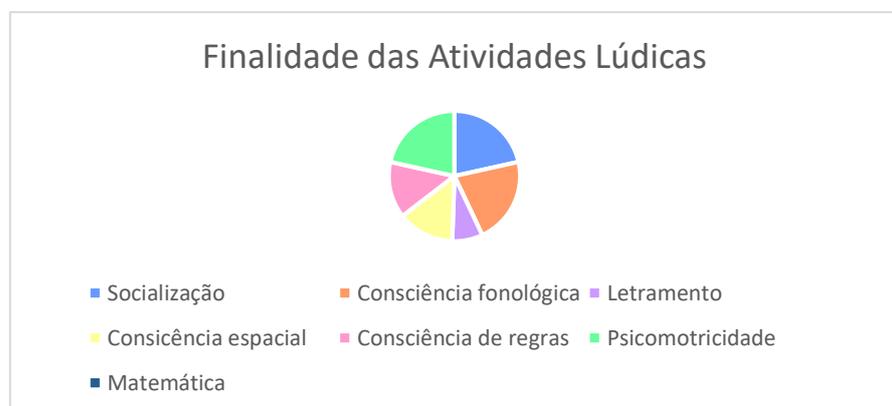
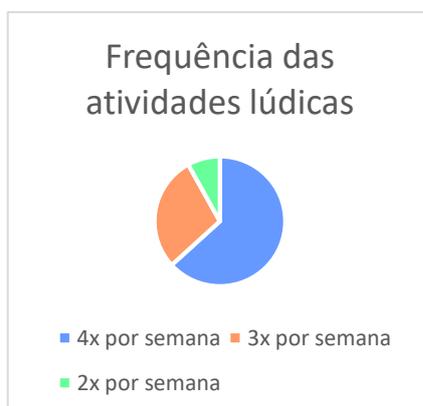
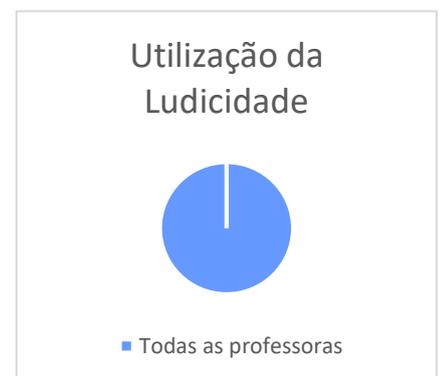
Nesse sentido, o artigo foi produzido a partir de uma metodologia voltada para pesquisas e leituras sobre a temática abordada, como entrevistas com profissionais da área e discussões em grupo. Dessa forma, foi possível concretizar o entendimento da importância a utilização da ludicidade no espaço escolar e, principalmente na Educação Infantil.

### **3. METODOLOGIA**

Neste trabalho, para atingir os objetivos propostos inicialmente, realizou-se um estudo com pesquisa bibliográfica, tendo como meios de fundamentação teórica periódicos acadêmicos e científicos disponíveis online, livros de renomados autores, normas de ensino, reunindo e ponderando os diferentes conteúdos encontrados e consultados, listando os principais motivos da importância da ludicidade como método pedagógico principalmente na Educação Infantil. Como também, foi efetuada uma entrevista com professores da Educação Infantil, afim de tomar conhecimento quantos proporcionavam momentos lúdicos aos seus alunos, com qual frequência, com qual finalidade e quais resultados já haviam obtido.

A pesquisa de campo foi realizada com vinte professoras da Educação Infantil, sendo dez da rede privada e dez da rede pública em quatro escolas diferentes, situadas na cidade de Teixeira de Freitas, no estado da Bahia, onde responderam um questionário objetivo e uma entrevista oral. O questionário foi entregue ao longo de uma semana, no mês de junho no ano de 2022, de forma impressa e meio eletrônico.

<b>SETOR DE ATUAÇÃO</b>	10 professoras atam no setor privado 10 professoras atual no setor publico
<b>TURMAS QUE LECIONAM</b>	2 professoras são do maternal 1 (1 a 2 anos) 5 professoras são maternal 2 (2 a 3 anos) 6 professoras são maternal 3 (3 a 4 anos) 4 professoras são Jardim I (4 a 5 anos) 3 professoras são Jardim II (5 a 6 anos)
<b>UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE</b>	Todas as professoras utilizam a ludicidade em seu planejamento pedagógico.
<b>FREQUÊNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS</b>	11 professoras aplicam 4 vezes por semana 5 aplicam 3 vezes por semana 4 aplicam 2 vezes por semana
<b>FINALIDADE DAS ATIVIDADES LÚDICAS</b>	As professoras do maternal I, II e III aplicam para socialização, consciência fonológica, espacial e de regras, psicomotricidade. As professoras do Jardim I e II aplicam para socialização, consciência fonológica e letramento, matemática, psicomotricidade.



A partir da entrevista oral, as professoras relataram alguns dos maiores e melhores resultados já obtidos mediante a utilização da ludicidade como apoio pedagógico, como:

**Eficácia da ludicidade na socialização:** No mês de fevereiro, ano de 2022, o Jardim I de uma escola privada recebeu um aluno do sexo masculino com extremas dificuldades de se socializar com os colegas, devido a timidez e ao tempo de reclusão por causa da pandemia da COVID 19. A professora recorreu a diferentes atividades ludo-pedagógicas voltadas à socialização e como resultado, no início do mês de junho, apenas alguns meses do início do ano letivo, o aluno já conseguia se expressar melhor, conversar com os colegas, interagir de maneira mais espontânea e tranquila.

**Eficácia da ludicidade na psicomotricidade:** No início do ano letivo de 2018, alguns alunos do maternal III da rede pública, demonstravam grande dificuldade e desinteresse em realizar as atividades de psicomotricidade. A professora, se atentando à situação, decidiu aplicar as atividades de psicomotricidade de maneira mais lúdica, para despertar interesse e promover melhor desenvolvimento. Como resultado, ao findar o ano letivo, os alunos que antes apresentavam dificuldade e desinteresse avançaram na série sem qualquer problema na área.

**Eficácia da ludicidade na consciência de regras:** No ano de 2022, um aluno do maternal II, recém matriculado na escola de rede privada, apresentava grandes dificuldades com obediência às regras de convivência. Ao observar que o aluno muito gostava de brincadeiras e apresentava grande aptidão em pareamento e associação, recorreu à atividades mais lúdicas que muito explorassem e ensinassem regras. De imediato, o aluno apresentou significativas mudanças comportamentais.

**Eficácia da ludicidade no aprendizado da matemática:** No ano de 2022, rede pública, alguns alunos do Jardim III apresentaram extrema dificuldade no reconhecimento dos números e quantidades. A professora logo tomou a iniciativa de trabalhar esses conteúdos em jogos e brincadeiras e o resultado foi gratificante porque cada um em sua particularidade tem desenvolvido melhor o aprendizado da matemática.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

O termo lúdico está conexo às brincadeiras, à diversão e prazer como princípio naquilo que se está fazendo. Na primeira infância, a ludicidade é representada no brincar, no sonhar, no faz de conta; já com o passar dos anos, está relacionada ao jogo mais especificamente.

[...] o termo lúdico etimologicamente é derivado do Latim “ludus” que significa jogo, divertir-se e que se refere à função de brincar de forma livre e individual, de jogar utilizando regras referindo-se a uma conduta social, da recreação, sendo ainda maior a sua abrangência. Assim, pode-se dizer que o lúdico é como se fosse uma parte inerente do ser humano, utilizado como recurso pedagógico em várias áreas de estudo oportunizando a aprendizagem do indivíduo. (APAZ et al., 2012, p. 7).

Conforme Vygotsky (2009) diz, o lúdico tem papel fundamental no ato de criar e memorizar, porque a partir das brincadeiras que a criatividade surge e é explorada. Entretanto, as criações não são a partir do nada, são emergidas a partir de experiências antes vivenciadas e agora resinificadas, reinventadas, recriadas. E, recriando as crianças aprendem e memorizam (2009, p. 16-17). Na primeira infância, por exemplo, é possível identificar que as crianças se expressam melhor em suas brincadeiras, reproduzem muito do que viram e vivenciaram. Obviamente tais reproduções não são exatamente como na realidade, porque a brincadeira da criança não é apenas uma recordação do que foi vivido, mas também uma reelaboração das impressões de uma forma criativa. A partir do brincar, a criança evidencia sua perspectiva e seu entendimento sobre a realidade que vive, pratica a imaginação, demonstra suas emoções, expectativas, incômodos e dúvidas.

Lev Semionovitch Vygotsky é considerado um dos mais importantes pensadores da educação moderna: "Ele é certamente um visionário avante sobre nosso próprio tempo", afirma Rivière (1984: 120). Como psicólogo, foi um dos primeiros a defender que o desenvolvimento intelectual das crianças acontece em decorrência das interações sociais e condições de vida. Desenvolveu princípios centrais da teoria do desenvolvimento das funções mentais superiores, enfatizando a dimensão das interações sociais e desenvolvimento particular de cada pessoa, para Vygotsky, a aprendizagem não segue o desenvolvimento, do contrário, ela o impulsiona, o promove.

Vygotsky (1987, 1991) diz que o sistema mental é formado por funções psicológicas elementares e superiores. As funções elementares têm um papel decisivo no início da vida, devido seu caráter inato e involuntário. Porém, desde o nascimento o indivíduo internaliza o conteúdo cultural de seu grupo social. Dessa interação com o meio social, surgem novas necessidades que impulsionam o desenvolvimento das funções superiores - formas mediadas e voluntárias de atenção, percepção e memória; pensamento abstrato, generalizado e descontextualizado; comportamento intencional e autocontrolado (VYGOTSKY, 1987; VYGOTSKY & LURIA, 1996).

Para melhor compreensão da relação entre os processos de aprendizagem e desenvolvimento Vygotsky sugeriu a noção de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) como referência. De acordo com o Glossário Pedagógico, através da ZPD, Vygotsky tenta explicar, a aprendizagem de conceitos científicos, como os que são ensinados na escola, partindo da infância e justificando que o que a criança faz em conjunto com outros, efetivamente conseguirá fazer sozinha amanhã.

A ZDP se transforma num parâmetro para a atuação pedagógica. Funcionando como princípio educativo, implica na relação entre o nível de desenvolvimento real - determinado pela capacidade de solução de problemas de forma independente - e o nível de desenvolvimento potencial - em que se encontram as funções psicológicas em processo de amadurecimento, potencialmente emergentes, mas ainda não suficientemente consolidadas. Por isso, a ZDP determina que a aprendizagem ocorre sempre em função de ações em parceria, pelo auxílio de outra pessoa mais experiente, capaz de propor desafios, questionar, dar modelos, fornecer pistas, indicar soluções possíveis, etc (VYGOTSKY, 1987, 1991).

Analisando este conceito, é possível encontrar uma relação entre educação e o comportamento lúdico, pois ela propõe que através do jogo a criança tem capacidade de agir e pensar de maneira mais complexa do que quando está atuando em outras atividades. Assim, Vygotsky defende que a ludicidade e aprendizagem formal funcionam como campos do processo de desenvolvimento.

O jogo favorece o desenvolvimento porque, nele, “a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário é como se ela fosse maior do que é na realidade” (Vygotsky, 1994:117). Assim, podemos dizer que o jogo instiga a criança cada vez mais a experimentar novas habilidades, aprimorar capacidades ainda não concretizadas, controlar o comportamento, criar diferentes modos de operar e agir em determinada situação.

(...) ainda que se possa comparar a relação brinquedo-desenvolvimento à relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação de propósitos voluntários e a formação de planos de vida reais e impulsos volitivos aparecem ao longo do brinquedo, fazendo do mesmo o ponto mais elevado do desenvolvimento pré-escolar. A criança avança essencialmente através da atividade lúdica. Somente neste sentido pode-se considerar o brinquedo como uma atividade condutora que determina a evolução da criança (VYGOTSKY 1991: 156).

Entretanto, não somente Vygotsky a fez tais afirmações. Autores da atualidade, por exemplo, também asseguraram tal argumento, como por exemplo, Harres, Pain e Einloft (2001, p.79-80):

Na verdade, o brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente, é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança.

A ludicidade envolve muito além do processo de desenvolvimento formal porque ao incluir jogos e brincadeiras nas atividades de aprendizado a criança abrange suas percepções gerais do mundo.

Como o Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27): “A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos”

Em outras palavras, brincar não significa ausência de um objetivo. O jogo tem como foco exercitar e desenvolver “todas as forças reais e embrionárias que nele existem” (VYGOTSKY, 1996: 79). Quando, por exemplo, a criança brinca com montagem de blocos, o alvo não apenas a estrutura final, mas a coordenação de ações, a criatividade, a ação de colocar cada peça em equilíbrio e sintonia.

Tanto para Vygotsky (1984) como para Piaget (1975), o desenvolvimento é evolutivo e é assim que a criança desenvolve a imaginação e aprimora o aprendizado. É brincando ou jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, tátil, motor, auditivo, seu modo de aprender e entrar em uma relação perspectiva e cognitiva com o mundo. E, uma vez que a criança desenvolve a capacidade para determinado conhecimento, dificilmente ela perderá esta capacidade. Brincar e jogar impulsionam o pensar, avançando a criança no raciocínio, pensamento, estabelecendo contatos sociais, desenvolvendo habilidades, conhecimentos e criatividade.

## **2.1 DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO**

Em qualquer situação lúdica, a linguagem trabalha na capacidade de inventar as situações, resoluções e a brincadeira em si. As brincadeiras e jogos sempre são constituídos por



regras e imaginação e no desenvolvimento das atividades lúdicas, a criança se torna livre para imaginar e criar, principalmente crianças da primeira infância, que a imaginação transita livremente em sua mente.

Para que uma brincadeira aconteça, não é preciso necessariamente que haja um objeto, basta apenas a imaginação infantil, porque qualquer objeto ou criação de um, pode se transformar em qualquer coisa. Sena, Macedo e Soares (2012, p. 8) afirma: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações dos objetos e as ações surgem das ideias e não das coisas”

Se no dia a dia, o comportamento infantil é determinado e limitado pela percepção imediata, "é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos" (Vygotsky, 1994: 110).

Brougère diz “não se trata... de fazer ressurgir a criatividade romântica atribuída à infância (id., p. 126), porque a criatividade nas brincadeiras e jogos corresponde à conhecimentos que a criança tem devido ao meio em que vive. O momento lúdico é um espaço para ampliar o potencial de habilidades já adquiridas e colocar novas em prática.

## **2.2 DESENVOLVIMENTO DE REGRAS**

Em situações de ludicidade, existem momentos em que a subordinação às regras deve estar acima da satisfação e realização dos desejos e necessidades e, essa circunstância abre espaço ao aprendizado, exercício de habilidades, potencial cognitivo e emocional mediante ao comportamento da criança.

A criação de uma situação imaginária pode ser considerada como um meio para desenvolver o pensamento abstrato. O desenvolvimento correspondente de regras conduz a ações, com base nas quais torna-se possível a divisão entre trabalho e brinquedo, divisão esta encontrada na idade escolar como um fato fundamental (VYGOTSKY, 1994: p.118).

De maneira prática, as regras impostas no jogo ou brincadeiras são um meio de aprendizado, de aperfeiçoamento do comportamento moral e fonte de noções éticas, porque para continuar inclusa na brincadeira, a criança regula seu comportamento se atentando e atendendo as regras. Na Educação Infantil, esse cenário não é diferente. Mesmo pequena, uma criança já consegue compreender e ter noções básicas de regras e desenvolver essas habilidades



por meio da ludicidade trará um resultado eficaz e profundo, perpetuador durante seu desenvolvimento.

### **2.3 DESENVOLVIMENTO DO CAMPO DAS MOTIVAÇÕES**

O jogo atua sobre as emoções e brincar exige agir contra impulsos imediatos, assim, os momentos lúdicos operam sobre diferentes emoções ocasionadas pelas necessidades ao decorrer do desenvolvimento, satisfazendo algumas delas, modificando ou criando outras. Vygotsky (1994: p.113) alegou “o maior autocontrole da criança ocorre na situação do brinquedo”, ou seja, a criança se autorregula e se motiva a seguir regras se posicionando com interesse no brinquedo ou jogo.

### **2.4 DESENVOLVIMENTO DA MENTE**

Em seu livro *Psicologia do Jogo*, Daniil Borissowitsch Elkonin diz que a função da fala, de maneira mediadora, transforma a atividade lúdica em operações do pensamento. Ou seja, as atividades lúdicas adquirem a capacidade de desenvolver a descontextualização e a generalização.

A generalização se refere ao pensamento que é formado por uma rede consciente e voluntária, com uma relação dos conhecimentos. A descontextualização é a capacidade da mente de desintegrar, discriminar e isolar conhecimentos, assim aplicar as informações, já obtidas, em novos contextos.

Para participar de uma brincadeira ou um jogo, a criança deve obter o conhecimento das regras que os norteia. Ao compreender tais regras, mesmo ainda na Educação Infantil, a criança consegue apropriar e aplicar em novos jogos, assim como um conceito aprendido especificamente para algo, pode ser descontextualizado e aplicado em uma nova situação, gerando amplitude na aprendizagem.

### **2.5 PAPEL DA ESCOLA**

De acordo Resende (1999, p. 42-43) não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens talentosos, nem nos gênios, já rotulados. Precisamos de uma instituição escolar que forje seres humanos que usem seu conhecimento para o enriquecimento pessoal e colaboração interpessoal, atendendo os desejos e necessidades da sociedade.



Barreto (1998) afirmou “O homem informa-se. Ninguém ensina a quem não quer aprender [...] a verdadeira aprendizagem é sempre significativa”. O processo de ensino e aprendizagem não deve se limitar ao professor informador e aluno ouvinte, mas existir a orientação para que o aluno construa seu conhecimento, com expressões autênticas e instigação de pesquisa e interesse.

Na Educação Infantil não é diferente. Para a construção profunda e concreta do conhecimento, a escola precisa entender que ensinar é um convite ao interesse da descoberta e aplicação no cotidiano, seja teórica ou comportamental e, tal convite, é muito eficaz quando feito em momentos lúdicos.

Sneyders (1996) comentou que a pedagogia não deveria ser sinônimo de apenas teoria, mas transformar a educação em desafio, onde o professor propõe situações que estimulem a atividade de construção do conhecimento do aluno, em que este seja o protagonista.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (1998, p. 23).

Almeida (1995, p.41) ressalta:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Aceitar e aplicar atividades lúdicas na Educação Infantil é um dos meios de respeitar o aluno e auxiliar em sua mudança e produtividade, considerando suas particularidades e vivências, é compreender a relevância da educação de maneira integral desde os seus primeiros passos.

## **2.6 PAPEL DO PROFESSOR**

É extremamente significativo para o aprendizado da criança que o professor entenda que conciliar conteúdos com brincadeiras é fundamental, porque a criança associa que tanto brincar quanto aprender se torna prazeroso.

Cabe aí professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, p. 29)

Para que o professor tenha a ludicidade presente em seu planejamento, ele deve pesquisar, estudar e se interessar pela área para que saiba realmente como aplicar e associar os momentos lúdicos ao conteúdo a ser aplicado. Mesmo na Educação Infantil a ludicidade não é uma atividade aleatória para preencher horários vagos.

Como aborda Sena, Macedo e Soares (2012, p. 11):

Ao usar a brincadeira o professor consegue ter uma relação interativa com o aluno, podendo conhecê-lo melhor, acompanhando de perto o processo de aprendizagem desta criança, observando suas características sociais, culturais e psicológicas; pois a escola não deve apenas “educar” a cognição dos alunos, mas fornecer subsídios para que os sujeitos experimentem vivências significativas para que se eduquem socialmente.

Ao utilizar a ludicidade, o professor pode criar um relacionamento mais afetivo com a criança, trazendo leveza ao aprendizado e melhorando o desenvolvimento.

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Por meio das pesquisas bibliográficas, fundamentou-se mais a fundo a convicção da importância da ludicidade como metodologia para o processo de aprendizagem, principalmente na Educação Infantil.

Os renomados autores, em suas obras sobre o tema, promoveram segurança e conhecimento para que, como profissionais, tenhamos a ludicidade presente em nosso planejamento. As respostas obtidas pelo questionário geraram motivação, encorajamento e criatividade, mostrando que não somente na teoria, mas na prática, as atividades lúdicas realmente surtem efeitos.

Ao refletirmos que brincadeiras e jogos não são para apenas preencher horários na rotina escolar e que, quando direcionadas e intencionadas, causam um profundo desenvolvimento.



Constatamos que não há como trabalhar com Educação Infantil sem a utilização da ludicidade, porque essa, principalmente na primeira infância, está presente no dia a dia de cada criança.

Constatamos que como lecionadores, temos inúmeras oportunidades e maneiras de trabalhar conteúdos e problemáticas a partir do brincar, pois este, contribui para o desenvolvimento integral da criança e que, para efetuar tal trabalho é necessário conhecimento e disposição. Assim, obteremos resultados tão satisfatórios quanto aos que tivemos a oportunidade de conhecer.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No decorrer deste artigo, procuramos demonstrar a importância das atividades lúdicas na Educação Infantil em diferentes áreas, tendo sido possível concluir que a ludicidade é de extrema relevância para o processo de aprendizagem da criança, porque é a partir do brincar que a criança constrói sua identidade, dá asas à sua imaginação, toma conhecimento de regras, fortalece sua personalidade forjando-a a partir de prioridades, desenvolve melhor a habilidade de socialização, aprende lidar com suas emoções, compreende conteúdos sem reservas, amplia habilidades motoras, desenvolve raciocínio lógico, e muito mais.

Por esses motivos é que compreendemos o papel fundamental da escola quanto instituição que se preocupa e se interessa no desenvolvimento integral dos seus alunos. A escolha da atividade lúdica é definida de acordo os objetivos educativos pretendidos, sendo esses que atendam necessidades sócio afetivas, cognitivas ou psíquicas da criança. Assim, a escola que valoriza os momentos lúdicos como recurso pedagógico, auxilia na formação de indivíduos que tenham um bom conceito do mundo, com conhecimentos abrangentes e interligados, sociabilidade vivenciada, imaginação e criatividade estimulados e noções de direitos e deveres.

Quanto ao papel do professor, este deve se interessar, pesquisar e estudar a respeito da ludicidade para que não sejam momentos vagos, sem direcionamento e objetivo. Os educadores devem sempre direcionar-se e promoverem brincadeiras e jogos com finalidades, serventia, criatividade, aplicação para conteúdos pedagógicos ou vivências educativas.

Recomendamos então, que as instituições e os educadores apliquem a ludicidade na Educação Infantil, para que os alunos se desenvolvam em sua integralidade, memorizando e aplicando os conteúdos aplicados, porque é recorrendo à ludicidade como recurso pedagógico que a educação se ampliará e será não apenas quantitativa, mas também qualitativa, como também abrangerá e suprirá muitos interesses e necessidades das crianças.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.
- APAZ, M. F. et al. A relação entre o aprender e o brincar: uma perspectiva psicopedagógica. 2012. Disponível em: <<http://www.abpp.com.br/artigos/131.pdf>>. Acesso em: 09 jun. 2022.
- BARRETO, Siderley de Jesus. Psicomotricidade: educação e reeducação. Blumenau: Odorizzi, 1998.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- BROUGÈRE, G. Brinquedo e Cultura. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- HARRES, J. da S.; PAIN, G. M.; EINLOFT, N. L. V. M. O lúdico e a prática pedagógica, 2001.
- PEDROZA, R. L. S. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. Rev. Dep. Psicol., Passo Fundo: Ed. UFF, v. 17, n. 2, p. 61-76, dez. 2005.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- RESENDE, Carlos Alberto. Didática em perspectiva. São Paulo: Tropical, 1999.
- RIVIÈRE, A. (1984). *La psicologia de Vygotsky*. Madrid, Visor-Infância e Aprendizaje.
- VIGOTSKY, L. S. Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico: livro para professores. São Paulo: Ática, 2009.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY, L. S.; Luria, A. R. (1996). "A criança e seu comportamento".