



**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

**THE IMPORTANCE OF LUDICITY IN THE LEARNING TEACHING PROCESS**

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EM EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Ijosiel Mendes<sup>1</sup>, Adriana Magrini Costa Almeida<sup>2</sup>, Any Caroline de Sousa Rodrigues<sup>3</sup>, Elimeire Alves de Oliveira<sup>4</sup>,  
Melka Carolina Catelan Faria<sup>5</sup>, Kelly Brambilla Kolano Nicolau<sup>6</sup>

e3122507

<https://doi.org/10.47820/recima21.v3i12.2507>

PUBLICADO: 12/2022

**RESUMO**

O presente estudo ressalta a importância do lúdico como uma ferramenta para auxiliar no cotidiano escolar, o professor que busca um meio para melhorar o processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil e, conseqüentemente, projetar para essas crianças um futuro mais promissor nas próximas fases da educação e da vida. Com bases acadêmicas e consultas a diferentes sites na internet, livros e artigos, propôs-se um trabalho contínuo de leitura e interpretação, em que se destaca a importância do brincar nesta fase da educação. A brincadeira e os jogos lúdicos como proposta pedagógica se tornam recursos fundamentais para compreender as relações que a criança estabelece com o mundo e consigo mesmo. A perspectiva desse trabalho é conscientizar o professor e contribuir com algumas propostas de atividades para serem trabalhadas em sala de aula baseadas no desenvolvimento de algumas habilidades específicas, demonstrando a ludicidade na instituição escolar como um instrumento pedagógico auxiliar do professor. Concluiu-se que, brincando, a criança tem a oportunidade de aprender e se divertir ao mesmo tempo sem se perder a objetividade da ação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade. Ensino e aprendizagem. Jogos e Brincadeiras.

**ABSTRACT**

*The present study highlights the importance of play as a tool to assist in daily school life, the teacher who seeks a means to improve the teaching-learning process in Early Childhood Education and, consequently, project for these children a more promising future in the next phases of education and life. With academic bases and consultations with different websites, books and articles, a continuous work of reading and interpretation was proposed, in which the importance of playing in this phase of education is highlighted. Play and playful games as a pedagogical proposal become fundamental resources to understand the relationships that the child establishes with the world and with himself. The perspective of this work is to raise awareness of the teacher and contribute with some proposals of activities to be worked in the classroom based on the development of some specific skills, demonstrating the ludicity in the school institution as an auxiliary pedagogical instrument of the*

<sup>1</sup> Docente nos Cursos de Administração e Pedagogia da Faculdade FUTURA- GRUPO EDUCACIONAL FAVENI. Graduado em Matemática, (UNIFEV), Especialista em Matemática (UNICAMP), Especialista em Matemática no Ensino Médio (UFSCAR), Mestre em Matemática (UNESP).

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia da Faculdade FUTURA- GRUPO EDUCACIONAL FAVENI.

<sup>3</sup> Graduada em Pedagogia da Faculdade FUTURA- GRUPO EDUCACIONAL FAVENI.

<sup>4</sup> Docente e Coordenadora do Curso de Pedagogia na Faculdade FUTURA- GRUPO EDUCACIONAL FAVENI. Graduada em Direito (UNIFEV). Graduada em Pedagogia (Faculdade de Antônio Augusto Reis Neves). Graduada em Letras (UNIFEV) Especialista em Gestão Escolar (UNICAMP). Mestre em Ensino e Processos Formativos (UNESP). Advogada.

<sup>5</sup> Docente nos Cursos de Administração e Pedagogia da Faculdade e Docente e Coordenadora dos Estágios da Faculdade FUTURA- GRUPO EDUCACIONAL FAVENI. Professora da Rede Pública do Estado de São Paulo FUTURA- GRUPO EDUCACIONAL FAVENI Graduada em Matemática (UNESP). Graduada em Pedagogia (CESC) Mestre em Matemática (UNESP).

<sup>6</sup> Docente do Curso de Pedagogia na Faculdade FUTURA- GRUPO EDUCACIONAL FAVENI. Graduada em Administração de Empresas (Faculdades Integradas Toledo de Araçatuba). Graduada em Letras (Faculdade de Educação, Ciências e Artes Dom Bosco de Monte Aprazível). Graduação em Pedagogia (Faculdades Integradas Urubupungá) Licenciada em Ciências Sociais (Universidade Metropolitana de Santos). Pós-graduação "Lato Sensu" em Gestão de Marketing e Recursos Humanos (Centro Universitário de Votuporanga). Mestrado em Letras (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

*teacher. It was concluded that, playing, the child has the opportunity to learn and have fun at the same time without losing the objectivity of the action.*

**KEYWORDS:** *Ludicity. Teaching and learning. Games and Toys.*

### RESUMEN

*El presente estudio destaca la importancia del juego como herramienta de ayuda en la vida escolar diaria, del maestro que busca un medio para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil y, en consecuencia, proyectar para estos niños un futuro más prometedor en las próximas fases de la educación y la vida. Con bases académicas y consultas con diferentes sitios web, libros y artículos, se propuso un trabajo continuo de lectura e interpretación, en el que se destaca la importancia de jugar en esta fase de la educación. El juego y el juego lúdico como propuesta pedagógica se convierten en recursos fundamentales para comprender las relaciones que el niño establece con el mundo y consigo mismo. La perspectiva de este trabajo es sensibilizar al docente y contribuir con algunas propuestas de actividades a trabajar en el aula a partir del desarrollo de algunas habilidades específicas, demostrando la ludicidad en la institución escolar como instrumento pedagógico auxiliar del profesor. Se concluyó que, jugando, el niño tiene la oportunidad de aprender y divertirse al mismo tiempo sin perder la objetividad de la acción.*

**PALABRAS CLAVE:** *Ludicidad. Enseñanza y aprendizaje. Juegos y Juegos.*

### INTRODUÇÃO

O mundo infantil difere totalmente do mundo adulto, nele há fantasias, sonhos, inocência e descobertas, com uma capacidade incrível de ver diversão e solução onde os adultos só enxergam problemas e dificuldades. Para Schlesener (2009), essa diferença reside nas relações que ambos estabelecem com o mundo e com as coisas. Enquanto o adulto age com controle e reflexão, a relação da criança é marcada pela sensibilidade e imaginação.

O problema é que essa percepção ainda demanda estudos científicos acerca do desenvolvimento e da cultura infantil, por isso a formação docente, inicial e continuada, são pontos de partida importantes para compreender essa etapa da vida, que é a infância, de modo que o professor possa transformar as aulas, por vezes cansativas, em aulas alegres, motivadoras, e principalmente atrativas para os interesses das crianças, permitindo que o aluno participe da construção do próprio conhecimento de uma forma significativa e prazerosa. E como falar de crianças, sem falar em brincadeiras, jogos, diversões, entretenimento? Elas são como anjos inseridos em uma sociedade cruel, capitalista e corrompível, portanto, como o ponto de equilíbrio do universo.

Segundo Chateau (1987, p. 14), “uma criança que não sabe brincar, é uma miniatura de velho e será um adulto que não saberá pensar”. Muitas vezes, as crianças convivem em meio às pessoas esgotadas, ocupadas e sem paciência, e encontram nos jogos e nas brincadeiras, a oportunidade de conviver com o diferente, com desafios e experiências essenciais para a construção do seu próprio conhecimento. Para a criança, a ludicidade é uma preparação para a vida adulta, pois é através da imaginação que ela projeta sua vida futura e, cabe a escola, aos professores e a família proporcionar um meio adequado para as aventuras infantis.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

Nesse sentido, esse trabalho tem como justificativa a compreensão da importância da ludicidade para desenvolvimento integral dos alunos na educação infantil.

Assim sendo, o presente trabalho foi desenvolvido com o objetivo geral de analisar a importância do lúdico como processo de motivação, participação e desenvolvimento do ensino-aprendizagem na educação infantil. Baseado no objetivo geral, traçou-se os seguintes objetivos específicos: descrever o conceito de ludicidade; reconhecer a capacidade de construção de conhecimento através de diversão; apresentar algumas atividades lúdicas.

Na busca por informações, com o propósito de aprofundar e adquirir conhecimentos sobre tema abordado nesta investigação, foram traçados alguns caminhos que pudessem orientar no sentido de perfazer os objetivos delineados. Assim, os métodos utilizados nesse trabalho foram pesquisa exploratória e revisão bibliográfica. Segundo Severino (2007, p. 123), “pesquisa exploratória busca levantar informações sobre um determinado assunto, delimitando um campo de trabalho e preparando para outras pesquisas.” Com isso, possibilitou o desenvolvimento de hipóteses e esclarecimentos de conceitos sobre o tema apresentado.

Para analisar a literatura existente buscou-se dados qualitativos em livros, artigos de periódicos e anais, trabalhos de conclusão, dissertação e teses disponíveis em sites acadêmicos e na biblioteca física da instituição.

## 2. DESENVOLVIMENTO

A palavra “lúdico” se origina do latim *ludos*, que significa brincar, assim o lúdico é a brincadeira, o jogo, e a diversão. Segundo Miranda (2013), atividade lúdica é o momento que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, transforma o estático em dinâmico, divertido e possibilita um conhecimento eficaz e concreto para a vida da criança. E para Huizinga “ludos abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”.

É importante destacar que as atividades lúdicas não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem ações que possibilitam momentos de prazer, entrega e interação dos envolvidos. Segundo Luckesi (2000), são aquelas que proporcionam uma experiência de plenitude, em que o indivíduo se envolve por inteiro.

É necessário que a escola e o professor atuem como parceiros para resgatar as brincadeiras para o seu cotidiano, principalmente na educação infantil, pois é a partir desta fase que a criança construirá um futuro escolar e social mais íntegro.

A ideia de integrar essas atividades como parte da educação atual deve-se ao fato de que elas fazem parte do patrimônio histórico e cultural da sociedade, introduzem valores, ideologias, costumes, formas de pensamentos, estimulação das múltiplas capacidades e trazem marcas significativas de ensinamentos pedagógicos (ALMEIDA, 2014, p. 11).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

Logo, levar o lúdico para as salas de aula é assumir uma postura diferente de professor diante o ensino tradicional, é mudar-se internamente, afetivo e emocionalmente, ir além dos livros e apostilas, ou seja, ir além do ato de ensinar. Brincar não deve ser jamais entendido como sinônimo de bagunça e indisciplina na sala de aula, mas sim como uma necessidade humana e direito inquestionável da criança.

Miranda (2013, p.108) reforça que “as aulas lúdicas preenchem uma importante lacuna: a catarse da alegria, além do afeto mútuo envolvendo professor-crianças e crianças-crianças”. Portanto, essas situações em sala cria-se um vínculo entre regras, respeito, jogos e disciplina.

Há algum tempo o brincar é motivo de discussão de alguns pensadores, segundo Piaget a, “[...] atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. [...] a brincadeira não é apenas uma forma de entretenimento para gastar energias, mas é um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.”

Os diferentes jogos tradicionais podem ser vistos como algo cultural e social na vida de uma criança, como ela enxerga a brincadeira e o jogo irá depender da forma que lhe foi ensinado. Ramos (2003) acredita que: “O jogo é a extensão de uma cultura que se desenvolve ou por suas ações motrizes dos sujeitos que brincam, ou pela sua oralidade”.

Para Kishimoto (1997), quando a criança brinca exercita suas potencialidades, promovem funcionamento do pensamento, adquirem conhecimento próprio, se socializam, se tornam sensibilizadas, desenvolvem-se intelectualmente, socialmente e emocionalmente. Todas essas capacidades de aprender brincando é fundamental em todas as etapas, não só escolar, mas para toda vida.

Para a defesa de uma pedagogia de jogos no processo educativo seria necessário também construir atitudes pedagógicas que manifestam práxis do dia a dia a possibilidade de promover, entre alunos, pais e conselho escolar, o debate e discussão sobre o projeto pedagógico que a escola defende (...) essas manifestações educacionais devem ser acompanhadas de perto pela comunidade escolar (RAMOS, p. 125, 2003).

Portanto, para que a aprendizagem, através do lúdico, se torne efetiva na sala de aula é necessária uma interação de toda a comunidade escolar, alunos, pais, professores, gestores etc. num processo de acompanhamento, por meio de observações e registros para que se possa orientar o caminho a ser seguido por todos que buscam na escola um lugar de aprendizagem cheia de vida, com alegria, prazer e significados. Ao contrário da maioria das escolas atuais, que tem pressa para o desenvolvimento intelectual, urgência em terminar os conteúdos, a base de apostilas e livros, transformando as crianças em verdadeiras *máquinas de aprender*, tornando o ensino estático e sem vida, deixando de lado o mundo infantil e suas possibilidades de aprendizagem.

Bispo diz que a educação, através da ludicidade, é um novo modelo de estimular e aprender brincando, e vai além da instrução formal. É possível ensinar sem que a criança se sinta entediada, sentada numa cadeira de escola, captando informações que nem imagina para que servem, sendo



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

que na ludicidade (jogos e brincadeiras) ela encontra interesse e motivação para o aprender independentemente da sua idade e da ordem do currículo do educando.

O educador sabe que o desenvolvimento produz as potencialidades de cada aluno, porém a aprendizagem se concretiza quando se dá condições para que a criança busque e recrie seus pensamentos. Os jogos ou brinquedos pedagógicos são utilizados com a intenção desenvolver uma aprendizagem significativa que estimulem a construção de um novo conhecimento, portanto o educador deve preparar seus alunos para este momento especial a ser propiciado pelo jogo e explicar a razão pela qual está adotando este tipo de atividades na sala de aula.

As atividades lúdicas, juntamente com os seus objetivos para cada ação, devem ser planejadas com antecedência pelo professor. Segundo Antunes (2002, p. 37) “[...] jamais pensar em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcando por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos”.

Baseado em Antunes (2002), a seguir, são propostas algumas indicações do que trabalhar em cada disciplina levando em consideração a exploração de várias habilidades.

a) Língua Portuguesa: Jogos que utilizam o uso da linguagem para facilitar a expressão, compreender textos escritos e orais, construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem.

Quadro 1: Exemplos de atividades para Língua Portuguesa.

Atividade	Descrição	Desenvolvimento
A, b, c com corda.	O professor coloca os alunos em círculo e solicita que cada um, na sua vez, pule corda recitando o alfabeto.	Percepção, velocidade visual, lateralidade, coordenação corporal e socialização.
Música e danças circulares.	Brincadeira também conhecida como “faz de conta”: disponha os alunos em círculo, coloca algum objeto no meio do círculo e o aluno tem que dar vida ao objeto imaginando algum ser fantástico, dando nome, como ele é, o que faz, onde vive, e no final escrever um texto sobre o que falaram.	Equilíbrio, coordenação rítmica, reversibilidade, memorização, respeito as diferenças, noções de espaço, lateralidade, inclusão, socialização e aceitação de regras.

Fonte: Almeida, 2014.

b) Ciências: “[...] entender a natureza como um todo dinâmico e como um conjunto complexo de seres e ambiente, incluindo o homem, e perceber sua atuação como agente transformador da paisagem” (ANTUNES, 2002, p. 44).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR

ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

Quadro 2: Exemplos de atividades para Ciências.

Atividade	Descrição	Desenvolvimento
Comidas às cegas	O aluno com olhos vendados é exposto a vários tipos de alimentos de diferentes sabores e em seguida deve adivinhar o que é cada um deles.	Discriminação visual, gustativa e tátil; noções de direção, limite e lateralidade; coordenação de movimentos (braço, mão e boca)
Mamífero, ave ou peixe	O aluno que está no centro do círculo diz: "Mamífero, ave ou peixe?", volta-se na direção desejada e aponta para um dos companheiros, repete o nome de uma das três classes e conta até dez.	Representação e memorização de situações, classificação de espécies, aceitação de regras.

Fonte: Almeida, 2014.

- c) Matemática: Identificar os conhecimentos matemáticos como um dos meios para o conhecimento do mundo, resolver problemas e desenvolver formas de raciocínio.

Quadro 3: Exemplos de atividades para Matemática

Atividade	Descrição	Desenvolvimento
Amarelinha.	Traçar uma amarelinha enumerada de 1 a 10 e organizar os jogadores em fileiras à frente da amarelinha desenhada no chão.	Velocidade visual, noções de espaço, oralidade, coordenação de movimentos corporais, concentração, socialização, e percepção de limites.
Jogo Dominó	Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez, ex: 8 com 8, 2 com 2, quem ficar sem peças ganha o jogo.	Desenvolvimento de estratégias, coordenação de diferentes pontos de vista, concentração e raciocínio lógico.

Fonte: Almeida, 2014.

- d) História: pode-se utilizar os jogos que explorem a inteligência musical, cenestésico-corporal e espacial. Através destes jogos, poder-se-á identificar no próprio grupo os fundamentos da historicidade do ambiente, perceber o espaço em que vivem como portadores de outras características em outros tempos, localizar eventos em uma sequência temporal e explicar o presente, através de analogias com o passado, ou previsões ou prognósticos comparativos do futuro.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR

ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
 Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
 Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

Quadro 4: Exemplos de atividades de História

Atividade	Descrição	Desenvolvimento
Cabo de guerra instrutivo	Os alunos de cada equipe formam colunas fronteiras segurando uma corda, no ponto em que as colunas se tocam é traçada uma linha reta, dado o sinal os jogadores puxam a corda esforçando-se para o adversário ultrapassar a risca, a equipe que vencer a rodada tem direito a responder à pergunta que a(o) professora(o) elaborou referente as aulas passadas.	Percepção visual, movimentos musculares, raciocínio, equilíbrio físico, cooperação, memorização, respeito de regras.
Show do milhão	É o famoso jogo do Silvio Santos, onde a sala é dividida em dois grupos e o professor disponibiliza várias perguntas valendo pontos, referente à sua disciplina.	Raciocínio lógico, desenvolvimento de estratégia, memorização, ampliação de vocabulário relacionados a disciplina.

Fonte: Almeida, 2014.

e) Geografia: os docentes podem se utilizar dos jogos que explorem a inteligências pessoais e a naturalista (ambiental). Fazer com que conheçam o espaço geográfico e construam conexões que permitam aos alunos perceber a ação de homem em sua transformação e em sua organização no espaço físico e social. Vale ressaltar que "[...] os temas não constituem novas áreas e, menos ainda, novas disciplinas curriculares, e assim pressupõe um tratamento integrado pelas diferentes áreas, e, portanto, uma concreta interdisciplinaridade" (ANTUNES, 2002, p. 44).

Quadro 5: Exemplos de atividades de Geografia.

Atividade	Descrição	Desenvolvimento
Batata-quente	O professor entrega uma bola ao aluno no círculo, dado o sinal, a bola deve ser passada de mão em mão e quando o professor apita, o aluno que estiver com a bola deverá responder uma pergunta relacionada a disciplina.	Agilidade, percepção auditiva, memorização, concentração, ritmo, socialização, coordenação motora e raciocínio rápido.
Quebra-cabeça geográfico	É um quebra-cabeça contendo o mapa-múndi, onde ajuda o aluno a memorizar a posição de cada país.	Capacidade de resolução de problemas, raciocínio rápido, percepção visual e espacial, coordenação motora fina, observação e memorização.

Fonte: Almeida, 2014.

f) Arte: a arte é vista de maneiras diferentes pelas crianças e adultos, é uma disciplina muito importante, pois colabora para o desenvolvimento expressivo, para a construção de sua poética pessoal e para o desenvolvimento da criatividade, tornando-se um indivíduo mais sensível e que vê o mundo om outros olhos. É através das aulas de educação artística que o professor irá estimular o aluno a investigar, inventar, explorar e liberar sua própria criatividade.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

Quadro 6: Exemplos de atividades de Arte.

Atividade	Descrição	Desenvolvimento
Montando Brinquedos	O docente ensina as crianças montarem brinquedos conhecidos com dobraduras e massinhas de modelar, ex: montar pipa, aviãozinho, barquinho, carrinho, cata-vento.	Desenvolver a concentração e sociabilidade, respeito às regras e as diferenças, coordenação de movimentos finos, ordenar sequências e representações.
Pintura com as mãos	O docente distribuirá vários instrumentos de pintura de fácil manejo e de que a criança muito gosta, como lápis de cor, giz de ceira, canetinhas e tinta guache no qual eles utilizaram livremente para expressar ideias no momento.	Capacidade de observação e coordenação motora, habilidades artísticas, autoconfiança, espontaneidade, sentimento de liberdade e aguçar a criatividade.

Fonte: Almeida, 2014

g) Educação Física: jogos e brincadeiras educativas, recreativas, com o objetivo principal de criar condições necessárias para desenvolvimento integral das crianças, promover a participação coletiva e individual em ações que possam melhorar a qualidade de vida; possui caráter educacional auxiliando na convivência social e profissional.

Quadro 7: Exemplos de atividades de Educação Física.

Atividade	Descrição	Desenvolvimento
Dança das Cadeiras	Faz-se uma roda de cadeiras e outra de pessoas. O número de cadeiras deve ser sempre um a menos. Toca-se uma música animada e quando parar, todos devem se sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir sentar é eliminado e tira-se mais uma cadeira, ganhando quem se sentar na última cadeira.	Coordenação rítmica, equilíbrio, lateralidade, desenvolver noções de espaço e movimentos corporais, inclusão, socialização e reversibilidade.
Estátua	Os alunos ficam espalhados e o professor coloca uma música animada, de repente interrompe a música e as crianças devem parar imediatamente, se houver algum movimento sairá do jogo até chegar ao vencedor.	Desenvolver a discriminação visual e sinestésica, obter noções de espaço e tempo, percepção visual e criativa, expressar-se através da musicalidade, concentração, interação e respeito às regras.

Fonte: Almeida, 2014.

Dessa maneira a sala de aula se transforma, as crianças ficam ansiosas para a próxima aula e o professor promove capacidade de desenvolvimento integral, sendo objetivo e amplo, transformando as tradicionais disciplinas e promovendo capacidades de inteligências diversas.

Segundo Piaget citado por Luckesi (2002, p. 33 e 34) estabelece o entendimento de que as atividades desenvolvidas pelo ser humano, em seu processo de desenvolvimento, podem ser compreendidas como jogos e classificados em três tipos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

a) Jogos de exercícios: são atividades funcionais, que tem sua origem na capacidade reflexa com a qual o ser humano nasce. São todas as atividades que a criança realiza para tomar posse de si em relação com o mundo; mexer os braços, pernas, emitir sons, pegar, agarrar, puxar, empurrar, rolar, se arrastar, engatinhar, levar objetos na boca, imitar etc. Exemplo: Pular corda, que desenvolve a coordenação motora, adquirir resistência e desenvolve também a oralidade.

b) Jogos simbólicos: é a fase que o autor denomina de pré-operatória. Nesse período, dão-se os jogos simbólicos, onde predomina a assimilação. São os jogos da fantasia, período em que as crianças gostam muito de brincar de *faz de conta*. É nesse período que as crianças gostam muito das histórias, dos contos de fada e imagináveis, mas, também, fabulam muito, criam e recriam seus próprios personagens e histórias. Exemplo: Faz de conta, esse jogo faz com que as crianças exercitem o raciocínio rápido, crie situações, reforce a memorização e trabalhe a sua criatividade.

c) Os jogos de regras: as crianças vão se aproximando mais da realidade, onde se defronta não mais com as fantasias, mas sim, com os próprios dados do mundo real, o que implica em regras reais que dão forma ao mundo. Exemplo: Faça o que o mestre mandar, onde a criança tem que compreender e respeitar as regras impostas pelo colega, obtém autocontrole e autodomínio.

Compreende-se que os jogos e as brincadeiras são essenciais na vida da criança, contudo não se pode descartar o uso do brinquedo, que também possui papel fundamental na construção de seu conhecimento, é através dele que a criança cria situações imaginárias, e recria transferindo o que está dentro de si para o seu externo.

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1998, p. 112).

É através do brinquedo que pode se identificar muitas características do funcionamento cognitivo da criança inconscientemente. Com isso, facilita a decisão do professor em qual atitude deve-se tomar perante a observação.

Brincar é tão importante quanto estudar, é através desses momentos que o professor é capaz de observar qualquer problema emocional ou intelectual de uma criança, auxiliando muitas vezes a família que não consegue se relacionar com essas dificuldades, e devido ao aumento rápido da tecnologia e o avanço escolar está dificultando esse aliado entre brincar e estudar juntos, sendo que hoje o que mais importa são as notas finais e o acúmulo de apostilas exploradas durante o ano letivo.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho, por meio dos estudos e leituras realizadas, permitiu a compreensão de que o lúdico é um meio de contribuição e enriquecimento, pois permite um maior desenvolvimento nas crianças, como um auxílio para a prática docente. Em uma sociedade altamente dinâmica e que está em constante inovação, somente o professor com giz e lousa encontra dificuldades para a



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

efetivação de uma boa aprendizagem. Entende-se que o brincar é promotor da capacidade de potencialidade para esse desenvolvimento, devendo ocupar um lugar especial na prática pedagógica.

Diante do exposto, conclui-se que o lúdico é um grande laboratório, que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é através dele que se desenvolvem as experiências reflexivas e inteligentes nas crianças. As atividades lúdicas funcionam como exercícios necessários e indispensáveis para que haja divertimento e proporcione prazer no ensino aprendizagem, facilitando a prática pedagógica na sala de aula. É fundamental a total compreensão das famílias e escola que mentes inteligentes são resultados da alegria do aprender brincando.

### REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Pablo Nunes. **Educação lúdica**: brincadeiras e jogos populares. São Paulo: Edições Loyola, 2014. Vol. 2.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1999.

BARBOSA, G. Ideia Criativa. **Blog Ideia Criativa**, s. d. Disponível em: <http://dibujosideiacriativa.blogspot.com.br/2011/10/criancas-brincando-de-roda-pra-colorir.html>. Acessado em: out. 2017.

BRASIL ESCOLA. O brincar na sala de aula. **Brasil Escola**, s. d. Disponível em [www.brasilecola.com.br](http://www.brasilecola.com.br) Acesso em: set. 2020.

CHATEAU, JEAN. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1984.

COLETO, Daniela. A importância da Arte para a formação da criança. **Revista Conteúdo**, 2010. Disponível em: <http://www.conteudo.org.br/index.php/conteudo/article/viewFile/35/34> Acessado em: nov. 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002.

LIMA, Heloisa. Estudando a Criança Pequena. **Blog Criança Pequena**, s. d. Disponível em: <http://criancapequenina.blogspot.com.br/2016/02/hora-da-roda-de-conversa.html>. Acessado em: out. 2021

LIMA, Roberta. **A importância do brincar para o desenvolvimento infantil**. [S. l.]: Terapia da Criança, s. d. Disponível em <http://www.terapiadacrianca.com.br>. Acesso em: out. 2020.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna, Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaios 02. **Ensaios**, Salvador, n. 02, p. 22-60, 2002.

MIRANDA, Simão. **Oficina da ludicidade na escola**. Campinas: Papyrus, 2013.

RAMOS, José Ricardo da Silva. **Dinâmicas, brincadeiras e jogos educativos**. Rio de Janeiro: DPA, 2003.

ROCHA, E. Brincadeira de Criança. **Blog Brincadeira Kids**, s. d. Disponível em: <http://brincadeirakids.blogspot.com.br/2010/11/amarelinha.html>. Acessado em: out. 2017.



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM  
Ijosiel Mendes, Adriana Magrini Costa Almeida, Any Caroline de Sousa Rodrigues, Elimeire Alves de Oliveira,  
Melka Carolina Catelan Faria, Kelly Brambilla Kolano Nicolau

SARTORE, J. **Atividades lúdicas estimulam o cérebro a aprender por tentativa e erro e a lidar com os futuros estresses da vida adulta.** [S. l.: s. n.], s. d. Disponível em: <https://hospitaljoaoevangelista.wordpress.com/2012/06/02/atividades-ludicas-estimulam-o-cerebro-a-aprender-por-tentativa-e-erro-e-a-lidar-com-os-futuros-estresses-da-vida-adulta/>. Acessado em: set. 2020.

SCHLESENER, A. H. Mímesis e infância: observações acerca da educação a partir de Walter Benjamin. **Filosofia Unisinos**, aug. 2009. Disponível em [https://www.researchgate.net/profile/Anita-Schlesener/publication/237764048\\_Mimesis\\_e\\_infancia\\_observacoes\\_acerca\\_da\\_educacao\\_a\\_partir\\_de\\_Walter\\_Benjamin/links/5900ac4faca2725bd71f39b3/Mimesis-e-infancia-observacoes-acerca-da-educacao-a-partir-de-Walter-Benjamin.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Anita-Schlesener/publication/237764048_Mimesis_e_infancia_observacoes_acerca_da_educacao_a_partir_de_Walter_Benjamin/links/5900ac4faca2725bd71f39b3/Mimesis-e-infancia-observacoes-acerca-da-educacao-a-partir-de-Walter-Benjamin.pdf). Acesso em: dez. 2022.

SEVERINO, A. J., 1941. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

VYGOTSKY, LS. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.