



Centro de Educação Aberta e a Distância - CEAD
Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Práticas Pedagógicas
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)



FERNANDA DE SOUZA ROSA SILVA

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO
DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

OURO PRETO – MG
2025

FERNANDA DE SOUZA ROSA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO
DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Educação a Distância da Universidade Federal de Ouro Preto como pré-requisito para a obtenção do título de Especialista em Práticas Pedagógicas.

Orientadora: Prof(a). Ana Cecília Romano de Mello

**OURO PRETO – MG
2025**

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

S586a Silva, Fernanda de Souza Rosa.

A importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança na educação infantil. [manuscrito] / Fernanda de Souza Rosa Silva. - 2025. 24 f.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Cecília Mello.

Coorientador: Prof. Solano Braga.

Produção Científica (Especialização). Universidade Federal de Ouro Preto. Centro de Educação Aberta e a Distância.

1. Educação infantil. 2. Educação infantil - Jogos educativos. 3. Educação infantil - Brincadeiras. 4. Crianças - Desenvolvimento. 5. Estratégias de aprendizagem. I. Mello, Ana Cecília. II. Braga, Solano. III. Universidade Federal de Ouro Preto. IV. Título.

CDU 378

Bibliotecário(a) Responsável: Maristela Sanches Lima Mesquita - CRB-1716



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
CENTRO DE EDUCACAO ABERTA E A DISTANCIA - CEAD



FOLHA DE APROVAÇÃO

Fernanda de Souza Rosa Silva

"A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL"

Monografia apresentada ao curso de Práticas Pedagógicas da Universidade federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Práticas Pedagógicas.

Aprovada em 30 de Julho de 2025.

Membros da banca

Profa .Dra. Ana Cecília Romano de Mello-orientador

Profa. Dra. Viviane Raposo Pimenta

Profa. Me. Beatriz Latini Gomes Neta

Prof. Dr. Solano de Souza Braga, Coordenador do Curso, aprovou a versão final e autorizou se depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Cursos da UFOP em 10/09/2025



Documento assinado eletronicamente por **Solano de Souza Braga, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 10/09/2025, às 10:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0 , informando o código verificador **0976169** e o código CRC **FC78420C**.

Referência: Caso responda este Documento, indicar expressamente o Processo nº 23109.011408/2025-61

SEI nº 0976169

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35402-163
Telefone: (31)3559-1355 - www.ufop.br

A Deus, meu esposo e aos meus filhos dedico
mais esta etapa vencida.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ser meu alicerce e fonte de força. Minha família, meu esposo Leonardo e meus filhos Sávio Augusto e Pedro Augusto, razão do meu viver, são eles que me inspiram diariamente a lutar pelos meus sonhos, acreditar mais em mim e jamais desistir, mesmo diante dos desafios.

Minha tutora Beatriz Latini Gomes Neta, aos professores, coordenadores e minha orientadora Ana Cecília Romano de Mello, pela paciência, compreensão e valiosas contribuições acadêmicas ao longo desta jornada acadêmica. Suas orientações, apoio e auxílio foram essenciais para a construção deste trabalho final.

Aos colegas cursistas, pela troca de vivências, aprendizado e o apoio mútuo que foram fundamentais para minha chegada até aqui.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho, meu sincero agradecimento.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. O brincar, além de ser uma atividade espontânea e prazerosa para a criança, constitui-se como uma prática pedagógica essencial, que estimula o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. A fundamentação teórica baseia-se em autores como Piaget, Vygotsky e Kishimoto, que reconhecem o lúdico como um elemento essencial na construção do conhecimento infantil. Conclui-se que as práticas pedagógicas que integram o lúdico contribuem para uma aprendizagem significativa e humanizada.

Palavras-chave: Educação infantil. Ludicidade. Brincadeira. Desenvolvimento infantil. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article aims to analyze the importance of playful activities in the teaching-learning process in early childhood education. Play, in addition to being a spontaneous and pleasurable activity for the child, is an essential pedagogical practice that stimulates cognitive, social, and emotional development. The theoretical framework is based on authors such as Piaget, Vygotsky, and Kishimoto, who recognize playfulness as a key element in the construction of children's knowledge. It is concluded that pedagogical practices that integrate play contribute to meaningful and humanized learning.

Keywords: Early childhood education. Playfulness. Play. Child development. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL	8
2.1 O LÚDICO SEGUNDO PIAGET	8
2.2 O LÚDICO SEGUNDO VYGOTSY	10
2.3 O LÚDICO SEGUNDO KISHIMOTO	12
3 REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	14
3.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	14
3.2 O LÚDICO NA PRÁTICA ESCOLAR	161
3.2.1 Desafios e possibilidades do uso do lúdico na educação infantil	17
3.2.1.1 Desafios	17
3.2.1.2 Possibilidades	18
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
5 REFERÊNCIAS	22

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem como eixo principal a importância do lúdico na etapa da educação infantil. O docente que atua na educação infantil precisa proporcionar situações que possibilitem a exploração pelas crianças das habilidades físicas, motoras e perspectivas no conhecimento do próprio corpo, como um todo integrado, que envolve tanto o conhecimento cognitivo, motor quanto intelectual.

O educar é uma prática que não exime nós educadores e docentes do cuidado, pelo contrário, nos coloca no fórum de potencialização do cuidado. Desta forma, é importante iniciar as atividades lúdicas para as crianças o quanto mais cedo melhor, pois a sua capacidade do conhecimento e de autonomia vão sendo desenvolvidas. O lúdico, no âmbito escolar não é apenas uma forma de entretenimento, mas sim uma ferramenta pedagógica que facilita a aprendizagem e também estimula e promove a socialização e a construção de conhecimentos.

A infância é uma fase essencial do desenvolvimento humano, marcada por intensas descobertas e construções cognitivas. Nesse processo, a brincadeira ocupa lugar central, sendo considerada por estudiosos da educação como o principal instrumento de aprendizagem na primeira infância. O brincar permite que a criança explore o mundo ao seu redor, experimente diferentes papéis, desenvolva a criatividade e a imaginação, e ensina a lidar com regras e limites. A ludicidade é um recurso pedagógico poderoso que contribui para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e motivador. Ela deve ser incorporada no âmbito escolar de maneira intencional e planejada nas atividades pedagógicas, utilizando jogos, brincadeiras, músicas, histórias, entre outras estratégias lúdicas.

Nesse sentido, o docente desempenha um papel fundamental na promoção da ludicidade na educação infantil. É de suma importância que ele crie um ambiente propício para o brincar, oferecendo materiais diversificados e estimulando a participação das crianças nas atividades. Além disso, o educador deve observar e intervir quando necessário, auxiliando as crianças a superarem desafios e a aprenderem com suas experiências. Ao promover o brincar, o docente está investindo no futuro da criança, proporcionando-lhe experiências ricas e significativas que serão a base para sua formação como cidadão.

Diante desse contexto da ludicidade na Educação Infantil, o objetivo deste artigo é promover uma reflexão sobre o uso pedagógico da ludicidade na Educação Infantil a partir da contribuição teórica do ensino-aprendizagem.

Deste modo, desdobram-se os seguintes objetivos específicos:

- Conhecer a visão dos teóricos: Piaget, Vygotsky e Kishimoto sobre o lúdico na infância;

- Apresentar a possibilidade do lúdico como ferramenta de aprendizagem;

Para tanto, é feita uma revisão bibliográfica embasada nas perspectivas teóricas de Piaget, Vygotsky e Kishimoto, explorando o desenvolvimento infantil, a aprendizagem e a importância do brincar.

2 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A ludicidade na educação infantil refere-se na utilização de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, como ferramenta pedagógica para promover o desenvolvimento integral da criança. Ela é fundamental para a aprendizagem significativa, permitindo que a criança explore, experimente, descubra e construa seus próprios conhecimentos de forma prazerosa e natural.

2.1 O LÚDICO SEGUNDO PIAGET

A teoria de Piaget, chamada de teoria piagetiana, foca no desenvolvimento infantil e, por isso, é chamada de teoria do desenvolvimento. Ancorada nos estudos sobre o desenvolvimento humano e cognitivo, a chamada teoria cognitiva de Piaget foi denominada por ele próprio como “epistemologia genética”. Segundo Piaget, a criança passa por quatro fases de desenvolvimento até chegar à adolescência. Esses estágios estão relacionados com a capacidade cognitiva do ser humano. São eles: sensório motor (0-2anos), a criança aprende através dos seus sentidos e ações, explora o mundo através de experiências, pré-operacional (2-7anos) a criança utiliza símbolos e linguagem, operatório concreto (7-11anos) a criança desenvolve capacidade de realizar operações mentais lógicas, porém necessita de objetos concretos para pensar sobre eles e operatório formal (12 anos em diante) a criança desenvolve a capacidade de pensar abstratamente utiliza raciocínio lógico e resolução de problemas de forma mais complexa.

Piaget (1998) acredita também que o jogo é essencial na vida da criança. De início, o jogo de exercício consiste em repetições de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, entre outros.

Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os dois anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Em torno dos dois, aos seis anos aproximadamente, nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, onde as crianças

adquirem a noção de existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta. Em período posterior, surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por consequência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget (1978), o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Segundo Piaget (1978) as manifestações lúdicas estão relacionadas ao desenvolvimento da inteligência, ou seja, estão relacionados aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Ele verificou três grandes tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil: o exercício, o símbolo e a regra.

O jogo de exercício é manifestado na faixa etária de zero a dois anos, aproximadamente, e acompanha o ser humano durante toda a sua existência, da infância à idade adulta. Representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. A característica principal do jogo de exercício é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional.

O jogo simbólico ocorre entre os dezoito e vinte e quatro meses, aproximadamente, as atividades sensório-motoras começam a tomar um novo aspecto: o da representação. Começa aí o estágio pré-operatório (dois a sete anos aproximadamente), com o qual surge também o jogo simbólico ou egocêntrico. A criança começa a manipular simbolicamente seu universo, por meio de representações internas ou pensamentos sobre o mundo exterior. Ela aprende a representar os objetos por meio de palavras e manipular mentalmente as palavras, tal como anteriormente manipulava os objetos físicos. No início desse estágio, é muito comum a criança representar situações de jogos simbólicos em que ela faz de conta que lê ou telefona, copia modelos e, na cópia, é preciso usar gestos já aprendidos. Quando a criança se vê capaz de imitar outra pessoa, quer representar sucessivamente diferentes papéis, ou seja, é ela própria e aquele com quem brinca.

Enfim, através dos jogos simbólicos a criança está se desenvolvendo intelectualmente, está consolidando a capacidade de simbolizar situações que são a base do desenvolvimento da linguagem. Para Piaget, o jogo simbólico é uma forma de a criança pré-exercitar a sua imaginação, concebida como uma faculdade a desenvolver a maneira da inteligência. A brincadeira de faz-de-conta, em que a criança interpreta cenas da vida cotidiana, é a atividade preferida numa fase em que ela confunde os dados da realidade com a fantasia, julga que pode

influir magicamente sobre os fatos com a sua vontade, representa a realidade como desejaria que fosse, substituindo e corrigindo experiências desagradáveis ou frustrantes.

Assim, a função dos jogos simbólicos, de acordo com Piaget (1969, p. 29) consiste em:

[...] satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção. Em suma: o jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas, ao contrário, uma assimilação deformada da realidade ao eu.

Os jogos de regras ocorrem entre sete e quatorze anos, aproximadamente, a criança irá adquirir um pensamento mais socializado, isto é, não passará mais a brincar ao lado do outro, mas brincar com o outro. Esse é o período das operações concretas, no qual o pensamento da criança evolui para situações cada vez mais concretas. Ela começa a utilizar algumas operações lógicas, como a reversibilidade, a classificação dos objetos por suas semelhanças e diferenças, e também a compreender os conceitos de número e tamanho.

Introduz-se, assim, a lógica no processo de pensamento da criança. “Para a inteligência, trata-se do início da construção lógica, que constitui, precisamente, o sistema de relações que permite a coordenação dos pontos de vista entre si” (Piaget 1969, p. 44). Essas estruturas que caracterizam o jogo infantil definida por Piaget, nos permitem perceber que atividade lúdica se enquadra em cada etapa do desenvolvimento da criança.

Portanto, o brincar, para Piaget, não é apenas entretenimento, mas um processo ativo de exploração e adaptação da realidade, onde a criança atribui significados e funções aos objetos e situações, moldando sua compreensão do mundo. De acordo com Piaget (1973) a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar, de maneira que o educador precisa estar sempre observando as habilidades desenvolvidas por elas, e as quais ainda precisam ser revistas e estimuladas em sala de aula.

2.2 O LÚDICO SEGUNDO VYGOTSKY

Vygotsky (1998), por sua vez, diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo.

Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a

informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

Para Vygotsky, sempre que brinca, a criança cria uma situação imaginária na qual assume um papel, que pode ser, inicialmente, a imitação de um adulto observado. Assim, ela traz consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas.

Assim, define a brincadeira como criadora de uma “zona de desenvolvimento proximal”, que seria o caminho a ser percorrido pela criança para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real.

Isso ocorre, já que no brinquedo, a criança age como se fosse mais velha do que realmente é. Para este autor: “No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário, no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade” (Vygotsky, 1984, p. 117).

Vygotsky (1998) considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida, ele não estabelece nenhum tipo de fase para explicar o desenvolvimento, para ele, o desenvolvimento se dá pela interação com o meio, podendo entender o brincar e o brincando como uma maneira da criança interagir com o meio e aprender, ao mesmo tempo ainda segundo Vygotsky (1984), “o brinquedo tem um papel importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação.”

Neste sentido, ele acredita que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança. O brincar se relaciona com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas.

O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. Para entendermos o desenvolvimento da criança, segundo Vygotsky é necessário observar e respeitar as suas necessidades e os incentivos que a colocarão para ação. Esse avanço está relacionado a uma mudança no incentivo e nas motivações, como por exemplo, o que desperta interesse em um bebê, provavelmente não despertará em uma criança um pouco maior.

Para Vygotsky (1998), a imaginação surge originalmente da ação:

definir o brinquedo como atividade que dá prazer é insuficiente, porque existem outras experiências que podem ser mais agradáveis à criança. O que atribui ao brinquedo um papel importante é o fato de ele preencher uma atividade básica da criança, ou seja, de um motivo para ação.

Sendo assim, a situação imaginária de qualquer brincadeira está vinculada a normas de comportamento. Desta maneira, pode-se concluir que não existe nenhum tipo de brinquedo sem regras, pois, por exemplo, uma criança que se imagina sendo mãe de uma boneca, neste caso, precisa obedecer as regras, que nesse caso é a do comportamento materno.

O aprendizado e desenvolvimento estão relacionados desde o primeiro dia de vida, de acordo com Vygotsky (1988). Sendo assim, quando a criança chega à escola, ela já tem uma vivência, uma história prévia, ou seja, a criança passou por algo parecido, ao qual pode tirar experiências. Para Vygotsky a aprendizagem está relacionada à interação social. Desta forma, é possível entender que o brincar auxilia a criança nesse processo de aprendizagem, já que ele proporcionará situações imaginárias em que ocorre o desenvolvimento cognitivo, assim como, a socialização com pessoas, e isso trará uma contribuição para o crescimento da aprendizagem.

Desta maneira, baseando-se nas contribuições de Vygotsky, defende-se ser fundamental e indispensável à utilização de brincadeiras no meio pedagógico.

2.3 O LÚDICO SEGUNDO KISHIMOTO

Para Kishimoto, o lúdico, expresso através do brincar e do jogo, é essencial para o desenvolvimento infantil, promovendo aprendizagem, criatividade e interação social. Para ele, o lúdico não é apenas entretenimento, mas uma ferramenta pedagógica que auxilia na construção do conhecimento e na formação da identidade e autonomia da criança. Ele enfatiza que a educação infantil deve ser um espaço onde a criança possa explorar, experimentar e aprender através do brincar, desenvolvendo sua criatividade e autonomia.

Segundo Kishimoto (2001) tentar definir o jogo não é uma tarefa nada fácil, pois a mesma pode ser entendida de várias maneiras, como por exemplo, jogos políticos, jogos de adultos, de crianças, xadrez, contar histórias, brincar de mãe e filha, quebra cabeça, entre outros. Os jogos recebem a mesma dominação, no entanto, cada um deles tem suas especificidades. Por exemplo, no jogo de xadrez existem regras padronizadas para o funcionamento do mesmo, no faz-de-conta, existe uma forte presença da situação imaginária.

A complexidade de elaborar um conceito para o jogo, de acordo com Kishimoto (2001) aumenta quando levamos em consideração as diferentes culturas existentes, pois cada uma pode atribuir algo como jogo ou não. Por exemplo, um observador externo vê uma criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em animais: para ela pode ser considerada uma brincadeira, mas, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça.

O jogo é, para a criança, a via para ela experimentar, organizar suas experiências, estruturar e construir sua inteligência e sua personalidade.

Conforme, Kishimoto:

a criança vê no jogo uma identificação com a vida. É sua resposta à realidade que a rodeia. Jogando, ela imita o que observa e aprende sobre ela mesma e sobre o mundo. Fazendo assim, pode expressar as emoções que mostra, se está feliz ou triste. Desse modo, as atividades lúdicas são, geralmente, uma forma de auto expressão. (1998, pg. 140)

Através das atividades lúdicas, num jogo, por exemplo, observando os alunos, conseguimos identificar na criança muitos fatores, como suas emoções. E como ela faz do jogo uma identificação de sua vida, podemos conhecer melhor o aluno.

Percebe-se que a brincadeira é considerada por muitos como "perda de tempo", pois muitos professores ainda temem o brincar, por ser considerada por muitos pais uma atividade não importante na construção da aprendizagem do aluno. O que se quer e se precisa para a educação não são momentos somente de brincadeira, de jogos isolados. Mas atividades que englobem os conteúdos que estão sendo trabalhados pelo professor de forma lúdica. O professor deve contar com a brincadeira e o jogo como mais uma forma de qualificar seu trabalho.

Desta maneira, acredita-se que a criança cria e recria através de uma brincadeira ou jogo, aí está uma grande oportunidade de utilizarmos este recurso dentro da escola, favorecendo uma educação de qualidade, através de um recurso muito utilizado pela criança. O brincar é próprio da criança, e não deve ser utilizado dentro da sala de aula como uma forma isolada de todo o processo de educação, ou seja, ele deve estar presente em sala de aula como forma de auxílio para a aprendizagem, como ferramenta pedagógica auxiliando o professor em sua prática no cotidiano escolar.

3 REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Após tecermos o diálogo entre diferentes autores importantes para a área do ensino-aprendizagem a respeito do lúdico na infância, o foco nas próximas seções desse artigo será uma síntese a respeito do lúdico como ferramenta pedagógica na Educação Infantil.

3.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil é à base da formação socioeducacional do ser humano e, por isso, as atividades lúdicas têm muito a contribuir em seu desenvolvimento, na construção de conhecimentos, no desempenho das habilidades cognitivas, motoras, intelectuais, sociais e na

formação da autonomia, da criatividade e da identidade.

Por meio de brincadeiras e jogos, fica muito mais fácil para a criança entender o mundo que a rodeia, pois a linguagem dos adultos pode ser complexa em algumas fases da infância. Dessa forma, a junção do trabalho pedagógico com o lúdico favorece todo o ambiente da aprendizagem de forma significativa e com um ensino de qualidade, que tem sido um dos desafios e metas da Educação atual.

A Educação Infantil é uma das modalidades mais importantes para o processo escolar. No ambiente escolar todo o trabalho pedagógico é realizado por meio do planejamento e organização dos professores nos quais as atividades fundamentam-se nas teorias e práticas.

Em suma, o desempenho do docente na escola nesta etapa da infância é desenvolver na criança habilidades que lhe permitam conhecer as normas e regras, o respeito, sentimentos, percepção como a desenvoltura, e ainda as aquisições da escrita e leitura que são de suma importância para o processo de aprendizagem na Educação Infantil.

Segundo Santos (2016), o lúdico é essencial para a criança, pois auxilia na formação infantil, nos aspectos sociais e físicos, possibilitando o desenvolvimento na coordenação. Desta forma, com os jogos e brincadeiras o educando desenvolve a socialização, a autoestima, a autonomia e o pensamento, entre outros fatores.

As atividades lúdicas facilitam no progresso da personalidade, como de suas funções psicológicas e morais, pois quando o educando vai à escola ele sofre um impacto físico e mental, pois sua vida era dedicada só aos brinquedos e, no entanto, ele irá conhecer novas pessoas e outro ambiente.

Portanto, é importante que se tenha atividades lúdicas dentro da escola, para que a criança se acostume ao ambiente escolar (Santos, 2016). “A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo” (Santos, 2016, p. 36). A ludicidade promove conhecimento, e rendimento escolar, pois os jogos geram criatividade e coordenação, assim a criança aprende brincando. Deste modo, o uso de jogos e brincadeiras é de suma importância no processo de aprendizagem, pois é nelas que as crianças refletem e assim produzem o conhecimento.

De acordo com Santos e Chaves (2018) na Educação Infantil a criança tem a oportunidade de conhecer as letras e os números de forma lúdica, e o docente trabalha em seu planejamento elaborado aos conteúdos interdisciplinares de forma divertida, com as dinâmicas possibilitando ao mesmo interagir com os outros, se socializar, questionar e se tornar um indivíduo crítico, sendo preparado para a escrita e a leitura nos próximos anos.

Deste modo, percebe-se a importância das brincadeiras na vida da criança, pois o lúdico é considerado como jogos e brincadeiras que permitem a interação das crianças, ou seja, o mais importante na atividade lúdica é o meio como está sendo apresentado e dirigido, e a forma como está sendo realizado.

A implementação das práticas lúdicas na educação infantil, visa principalmente instigar a criança a usar sua criatividade proporcionando assim, sua formação como sujeito. Neste contexto, a escola e os docentes possuem um papel fundamental na construção de uma educação que prepare a criança para o convívio social e o respeito em diferentes sujeitos e grupos que compõem a sociedade. O lúdico é um instrumento que possibilita o aluno a participar de momentos agradáveis e adquirir valores que refletirão no seu modo de pensar, agir, estimulando, assim a vida social da criança.

Ao trabalhar o lúdico na educação infantil, o professor media o desenvolvimento de características pessoais, sociais e culturais, pois tais atividades na educação infantil despertam na criança a empatia, o cumprimento de regras e o respeito ao próximo. Portanto, a prática docente por meio da ludicidade pode proporcionar o desenvolvimento de atividades que estimulem o raciocínio lógico, a criatividade e a aprendizagem de maneira significativa e formativa. É de suma importância que a escola e o educador atuem em parceria a fim de direcionar as atividades com o intuito de desmontar as brincadeiras de uma ideia livre e focar em um aspecto pedagógico, de modo que estimule a interação social entre as crianças e desenvolva habilidades intelectuais que respaldem o seu percurso na escola.

A ludicidade é, portanto, de suma importância no âmbito escolar, pois o lúdico proporciona ao educando explorar e conhecer o mundo ao seu redor, uma vez que as atividades lúdicas dão prazer a criança, de tal forma que ela consegue lidar com seus medos e frustrações, facilitando, também, a aprendizagem, tornando a mais alegre, despertando mais interesse no educando.

Os jogos e brincadeiras são excelentes recursos para o conhecimento, pois facilitam a aprendizagem, fazendo com que a criança assimile o conteúdo, obtendo uma aprendizagem eficaz. Portanto, a ludicidade é de grande relevância, pois oportuniza as crianças a aprenderem de maneira mais prazerosa, estimulando e facilitando sua aprendizagem. O lúdico não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma ferramenta poderosa para a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança.

3.2 O LÚDICO NA PRÁTICA ESCOLAR

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o

jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito. O lúdico na prática escolar refere-se à utilização de atividades como jogos, brincadeiras, música e teatro para promover a aprendizagem e o desenvolvimento integral das crianças. Essa abordagem transforma o processo educativo em algo mais prazeroso, estimulando a criatividade, a interação social e a resolução de problemas.

Ao incorporar o lúdico de forma intencional e significativa na prática escolar, os docentes podem criar um ambiente de aprendizagem mais prazeroso, estimulante e eficaz para as crianças, contribuindo para o seu desenvolvimento integral e preparando-as para os desafios futuros. A utilização do lúdico em sala de aula se apresenta como um recurso pedagógico riquíssimo na busca da valorização do movimento, das relações e da solidariedade.

O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a integração com o ambiente onde vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. Além disso, desempenha um papel crucial na aprendizagem, especialmente na educação infantil, tornando o processo mais envolvente, motivador e eficaz, pois através das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras, além de construírem uma base sólida para futuros estudos.

O lúdico na escola não se limita a momentos de recreação, mas se configura como abordagem pedagógica que utiliza o jogo e a brincadeira como ferramentas para a construção do conhecimento. Essa abordagem reconhece a importância do brincar para o desenvolvimento infantil e busca essa dimensão da vida da criança no âmbito escolar.

É papel do docente realizar uma prática pedagógica que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem prazerosa e significativa, que ofereça uma educação de qualidade contribuindo para que a criança entenda e supere a realidade em que vive, criando no espaço escolar laços de respeito e solidariedade.

Entretanto, para o docente da Educação Infantil existem condições promotoras de possibilidades ou de desafios para o uso do lúdico como ferramenta pedagógica, foco da próxima seção.

3.2.1 Desafios e possibilidades do uso do lúdico na educação infantil.

A ludicidade na educação infantil apresenta desafios e possibilidades significativas. Entre os desafios, destacam-se a falta de materiais pedagógicos adequados, a resistência de alguns pais e responsáveis, e a necessidade de formação continuada para os educadores sobre

como integrar o lúdico de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Por outro lado, a ludicidade oferece inúmeras possibilidades, como o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional das crianças, além de estimular a criatividade, a imaginação e a exploração de habilidades.

3.2.1.1 Desafios

i) Infraestrutura e materiais:

Muitas escolas enfrentam dificuldades em oferecer um ambiente rico em recursos lúdicos, como brinquedos, jogos e materiais diversos, que são essenciais para atividades lúdicas diversificadas.

i.i) Resistência de pais e responsáveis:

Alguns pais podem ter dificuldades em compreender a importância do lúdico na aprendizagem e podem preferir atividades mais tradicionais, o que pode gerar resistência à inserção de atividades lúdicas na rotina escolar.

i.i.i) Formação continuada:

É fundamental que os educadores recebam formação específica sobre como utilizar o lúdico de forma pedagógica, planejando atividades que integrem o brincar com os objetivos de aprendizagem.

iv) Adaptação a diferentes faixas etárias e necessidades:

É importante que as atividades lúdicas sejam adaptadas para cada faixa etária e para as diferentes necessidades das crianças, considerando suas características individuais e o desenvolvimento de cada uma.

v) Equilíbrio entre brincadeira livre e atividades dirigidas:

É necessário encontrar um equilíbrio entre a liberdade da criança para brincar espontaneamente e a orientação do educador, que pode propor atividades que estimulem o desenvolvimento de habilidades específicas.

v.i) Desvalorização do professor:

Falta de reconhecimento do profissional da educação pela sociedade.

3.2.1.2 Possibilidades

i) Desenvolvimento integral:

A ludicidade contribui para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional das crianças, promovendo o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida.

i.i) Estímulo à criatividade e imaginação:

O brincar permite que as crianças explorem sua criatividade, fantasia e imaginação, construindo novas formas de pensar e agir.

i.i.i) Aprendizagem significativa:

Ao brincar, as crianças aprendem de forma mais prazerosa e significativa, relacionando o conhecimento com suas experiências e interesses.

i. v) Desenvolvimento da linguagem e da comunicação:

A interação social durante as brincadeiras estimula o desenvolvimento da linguagem e da comunicação, auxiliando as crianças a expressarem seus sentimentos e ideias.

v) Estímulo à resolução de problemas:

As brincadeiras podem envolver situações que exigem a resolução de problemas, o que contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da capacidade de tomar decisões.

v.i) Promoção da inclusão e da diversidade:

O lúdico pode ser utilizado para promover a inclusão e a valorização da diversidade, permitindo que as crianças aprendam a conviver com as diferenças e a respeitar o próximo. Diante disso, a ludicidade na educação infantil é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento integral da criança, mas exige atenção aos desafios e a busca por soluções que promovam um ambiente rico em experiências lúdicas e pedagógicas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O assunto abordado neste artigo proporcionou uma visão mais profunda sobre a importância da utilização do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Pois, partindo do princípio de que o brincar é da natureza de ser criança e que por meio dele, podemos perceber as múltiplas formas das mesmas verem e interpretarem o mundo, é que se pode dizer que a ludicidade contribui imensamente para o desenvolvimento integral do educando.

Pensar no brincar como forma e um espaço de apropriação e construção de conhecimentos, habilidades e competências, são fundamentais para que este seja incorporado integralmente na prática educativa.

A partir desta pesquisa, pudemos perceber que a maioria dos docentes “obtem” certo conhecimento sobre o tema, porém observamos ainda que é necessário que no âmbito escolar, haja uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do “brincar”, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Assim é importante que se construam condições para que as atividades lúdicas sejam vivenciadas pelos educadores, procurando mostrar-lhes que, ao se utilizarem do lúdico para ensinar, tornarão suas aulas mais atrativas, alegres. E, acima de tudo, permitirão aos seus educandos ter um bom rendimento escolar, além, é claro, de respeitar o direito da criança de brincar, contribuindo, de maneira significativa, para seu total desenvolvimento.

Desta forma, portanto, acredita-se que o lúdico é um ingrediente indispensável no cotidiano escolar, pois ele favorece o relacionamento entre as pessoas, a afetividade, o prazer, o autoconhecimento, a cooperação, a autonomia, a imaginação, a criatividade. Permite que a criança construa, por meio da alegria e do prazer, seus conhecimentos, abrindo caminhos para que elas possam reconhecer-se como sujeitos e atores sociais plenos, fazedores da própria história e da história do mundo que as cercam.

Nesse sentido, espera-se que este trabalho sirva aos educadores e a todas as demais pessoas que dele se utilizarem, para que busquem uma educação mais emancipadora e humanizada, tornando a aprendizagem um processo prazeroso, visando à compreensão e a construção do educando como um agente transformador de seu meio. A partir deste estudo, acredita-se que a verdadeira educação libertadora é aquela que permite às pessoas deixarem de serem “objetos” para se tornarem “sujeitos” de sua própria história e da história da sociedade. E, através das minhas vivências na educação infantil posso afirmar que, o brincar é a linguagem natural da criança, por meio dele ela explora o mundo, desenvolve suas

habilidades motoras, cognitivas e sociais, construindo assim seu conhecimento de maneira prazerosa e significativa.

5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico.2000. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 10 Junho 2025.

BEZERRA, Edson Alves. Porque Trabalhar o Lúdico na Educação Infantil. Webartigos, 2007. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/2985/1/Porque-Trabalhar-O-Ludico-Na-Educacao-Infantil/pagina1.html>. Acesso em: 20 julho 2025.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 10 junho 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010. Acesso em: 23 junho 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org) **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Ed. Pioneira, 2002. Acesso em: 23 junho 2025.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: Criar, Fazer, Jogar**. 7. Ed Cortez, 2011. Acesso em: 20 julho 2025.

PIAGET, Jean. **O julgamento moral na criança**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Acesso em: 23 junho 2025.

PFLUEGER, T. **Os desafios do processo pedagógico na sociedade atual**. São Luís: Uema, 2009. Acesso em: 20 julho 2025.

SANTOS, F.F. **Artefatos lúdicos como ferramenta na construção do processo de ensino e Aprendizagem na educação infantil**. [S.l.: s.n.], 2016. Acesso em: 20 julho 2025.

SANTOS, Willian Lima; CHAVES, Svetlana da Silva. O lúdico na prática docente: Estratégias pedagógicas utilizadas no processo de alfabetização na educação Infantil. **Revista Científica da FASETE**, v. 12, p. 23-38, 2018. Disponível em: https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/16/o_ludico_na_pratica_Docente.pdf. Acesso em: 20 junho 2025.

TEIXEIRA, C.E.J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995 Acesso em: 20 junho 2025.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Acesso em: 23 junho 2025.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
Centro de Educação Aberta e a Distância



Declaração de Legitimidade do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
Curso de Especialização em Práticas Pedagógicas
DECLARAÇÃO

Eu, Fernanda de Souza Rosa Silva, matrícula 2024.10290, regularmente matriculada no Curso de Especialização em Práticas Pedagógicas, na modalidade a distância, do Centro de Educação Aberta e a Distância (CEAD) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), declaro a quem possa interessar e para os devidos fins que:

- a- Sou a legítima autora do Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, intitulado A importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança na educação infantil.
- b- Respeitei a legislação vigente de direitos autorais, em especial citando sempre as fontes às quais recorri para transcrever ou adaptar textos produzidos por terceiros.
- c- Estou ciente de que toda e qualquer referência bibliográfica contida no corpo de texto foi utilizada para o enriquecimento e complementação das ideias e argumentos apresentados no presente trabalho de conclusão de curso, o que torna o texto inédito, fruto apenas das minhas palavras e criações.

Declaro estar ciente das implicações administrativas atinentes ao presente Trabalho de Conclusão de Curso, que no caso de ser apurada a falsidade das declarações acima, o TCC será considerado nulo e terei que cursar a reoferta da disciplina Orientação de Trabalho de Conclusão de Curso.

Por ser verdade, firmo a presente declaração.

Ouro Preto - Minas Gerais

18/09/2025