



UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DE FEIRA DE SANTANA

MICHELINE SILVA GUIRRA CARDOSO

O ensino lúdico na educação infantil : Revisão Bibliográfica

Trabalho de Conclusão de Curso da Unidade de Ensino Superior de Feira de Santana como requisito para a obtenção do título de licenciado em pedagogia.

Orientadora: Profª Msc. Rosângela Neto

FEIRA DE SANTANA

2022

MICHELINE SILVA GUIRRA CARDOSO

O ensino lúdico na educação infantil : Revisão Bibliográfica

Trabalho de Conclusão de Curso da Unidade de Ensino Superior de Feira de Santana como requisito para a obtenção do título de licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Profª Msc. Rosângela Neto

FEIRA DE SANTANA

2022

MICHELINE SILVA GUIRRA CARDOSO

O ensino lúdico na educação infantil: Revisão Bibliográfica

Artigo apresentado a disciplina Trabalho de Conclusão de Curso ministrado pelo(a) Professor(a) Prof^a Msc. Rosângela Neto como requisito para a obtenção da licenciatura em Pedagogia da Unidade de Ensino superior de Feira de Santana.

Aprovado em: _____

BANCA EXAMINADORA

Professor Msc.(a) Rosângela Neto

RESUMO

A educação no Brasil tem cada vez mais se tornado algo desafiante, no que se refere a manter o estudante atento aos assuntos abordados diante de tantas distrações do cotidiano. A partir disso, na educação infantil, a atividade lúdica serve como ponte entre os aspectos motor, cognitivo, afetivo e social. Como resultado, assim que a criança começa a brincar, ela começa a aprender por meio do desenvolvimento de suas habilidades sociais, culturais e pessoais, que a ajudam a levar uma vida saudável tanto física como mentalmente, com a inserção de jogos e brincadeiras como exemplos os jogos de memória, matemáticos e de habilidades os quais contribuem para maior desenvolvimento dessas crianças, fazendo com que elas aprendam de forma divertida e natural. Diante do exposto, o trabalho teve como objetivo uma revisão de literatura acerca do ensino lúdico na educação infantil relatando quais os benefícios deste método na vida das crianças, as quais levarão até a fase adulta estes ensinamentos. A metodologia aplicada consistiu em realizar uma busca nas bases de dados: Scielo, Google Acadêmico, e livros virtuais publicados nos últimos vinte anos, nas línguas portuguesa, espanhola e inglesa onde foi possível notar através dos resultados obtidos a importância e os benefícios dessa metodologia no ensino infantil.

Palavras-chave: ensino lúdico, educação infantil, jogos infantis, ensino, aprendizagem.

ABSTRACT

Education in Brazil has become increasingly challenging, in terms of keeping the student attentive to the subjects covered in the face of so many distractions in everyday life. Therefore, in early childhood education, playful activity serves as a bridge between motor, cognitive, affective, and social aspects. As a result, as soon as a child starts to play, he/she starts to learn through the development of social, cultural, and personal skills, which help him/her to lead a healthy life both physically and mentally, with the insertion of games and playful activities such as memory, math, and skill games, which contribute to the further development of these children, making them learn in a fun and natural way. In view of the above, this paper aimed to review the literature on playful teaching in early childhood education and report the benefits of this method in the lives of children, who will take these teachings into adulthood. The methodology applied consisted of a search in the following databases: Scielo, Google Acadêmico, and virtual books published in the last twenty years, in Portuguese, Spanish and English.

Keywords: playful teaching, early childhood education, children's games, teaching, learning.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	7
2.DESENVOLVIMENTO	8
2.1 O ENSINO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	8
2.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA.....	8
2.3 A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO LÚDICO	9
2.4 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	10
2.5 TIPOS DE BRINCADEIRAS E JOGOS PARA DESENVOLVER A APRENDIZAGEM	11
3. METODOLOGIA	13
CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
4.REFERÊNCIAS	14

1.INTRODUÇÃO

A educação no Brasil tem-se cada vez mais se tornado algo desafiante, no que se refere a manter o estudante atento aos assuntos abordados diante de tantas distrações do cotidiano, e principalmente nas faixas etárias menores onde ao longo dos anos foi-se perdendo as práticas de brincadeiras e jogos físicos para uso das telas tecnológicas.

A partir disso, a inserção do lúdico que vem do latim *ludus* e significa brincar, na educação infantil serve como facilitadora das práticas pedagógicas, fazendo com que o estudante aprenda de forma divertida através de jogos e brincadeiras que trazem prazer em aprender e que conseguem manter a atenção dos estudantes. Campos (2005) afirma que o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados.

A utilização de jogos e brincadeiras nas salas de aulas servem como forma dinâmica e divertida de levar conhecimento e fazer com que a criança aprenda realmente e leve esses aprendizados por toda vida, além de colaborar no desenvolvimento das habilidades motoras e psicológicas, estimulando o raciocínio lógico, e o respeito ao próximo sabendo “perder” e “ganhar” nas mais diversas situações.

2.DESENVOLVIMENTO

2.1 O ENSINO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na educação infantil, a atividade lúdica serve como ponte entre os aspectos motor, cognitivo, afetivo e social. Como resultado, assim que a criança começa a brincar, ela começa a aprender por meio do desenvolvimento de suas habilidades sociais, culturais e pessoais, que a ajudam a levar uma vida saudável tanto física como mentalmente. Segundo Pereira (2005), embora o processo de aprendizagem da criança envolva diversos aspectos, dentre eles, podemos destacar a atenção, a memória e a imaginação, componentes fundamentais para um ensino de qualidade.

Os auxílios das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil mostram que elas têm um impacto significativo no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão indissociavelmente ligadas: inteligência, afetividade, motilidade e sociabilidade são indissociáveis, sendo a afetividade a energia necessária para o desenvolvimento físico, moral, intelectual e motor da criança (NEGRINE, 1994, p.19).

Percebe-se que as atividades educativas tanto divertem quanto proporcionam oportunidades de aprendizagem graças aos incentivos sugeridos pelo professor, que incluem a criação de regras e expectativas posicionais para que jogos e outras atividades prazerosas possam ser desenvolvidas.

As atividades lúdicas são muito mais do que prazeres ou simples passatempos, são momentos de autodescoberta, construção e compreensão, são estímulos à autonomia, criatividade e expressão pessoal. Isso permite a aquisição e o desenvolvimento de aspectos cruciais para a construção da aprendizagem. Também permitem que professores e alunos descubram, integrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, p. 20).

2.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA

Na educação infantil, tanto as brincadeiras quanto às atividades relacionadas a jogos promovem o crescimento físico, mental e intelectual e através do ensino lúdico

o brincar não impõe cobranças, tornando o aprendizado significativo e com qualidade. Segundo Horn (2004, p.24), o lúdico, e atividades para crianças, são extremamente importantes para o seu desenvolvimento, pois são atividades primárias que proporcionam benefícios nas áreas física, intelectual e social.

O uso de atividades lúdicas em sala de aula auxilia os alunos na exploração de ideias e no desenvolvimento da compreensão de mundo, pois possuem a motivação intrínseca típica dos jogos e das brincadeiras culturais.

Toda cultura tem um "banco de imagens" que serve para expressar ideias dentro de um determinado contexto cultural. A criança pode se expressar por meio dessas imagens e até mesmo criar novos trabalhos fazendo referências a elas. (BROUGRE, 2010, p.41)

É necessário criar um ambiente propício à aprendizagem, em na sala de aula, o instrutor ajudará os alunos à medida que eles desenvolvem sua compreensão conceitual. Conflitos e críticas entre as crianças inevitavelmente surgirão à medida que elas brincam e aprendem, mas isso é necessário para seu crescimento pessoal e coletivo.

A proposta de uma atividade lúdica por meio de um planejamento é fundamental, pois proporciona concentração, o que promove a assimilação natural dos conteúdos. A sala de aula é uma ferramenta poderosa para os professores usarem para ajudar os alunos a aprender, mas para atingir o objetivo desse método fundamental na educação infantil, deve haver uma conexão entre o aprender e o brincar e alcançar o objetivo, que é significativo a aprendizagem de alta qualidade através dos jogos e brincadeiras.

2.3 A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO LÚDICO

Segundo Piaget, as atividades que os jogos proporcionam para o desenvolvimento interno da inteligência e das emoções da criança levam à pergunta: "Como se adquire o conhecimento ou, mais especificamente, como se constrói a capacidade de conhecimento? "A mesma coisa também aponta que uma atividade prática só pode proporcionar ao aluno uma sensação plena de experiência quando

participa dela, e que pode ser utilizada como mais uma ferramenta para buscar o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo.

A ludicidade pode ser usada para sondar, introduzir ou reforçar conteúdo baseados em interesses que possam levar à satisfação do aluno em descobrir um caminho interessante de aprendizagem. Dessa forma, o dicionário é uma ferramenta útil para auxiliar os professores na melhoria de seus resultados. (BRASIL, 2007).

O lúdico é muito importante para o desenvolvimento da criança que merece a atenção de todos os educadores. Cada criança é um indivíduo com desejos, experiências e desafios únicos. Como resultado, nenhum método de ensino único pode alcançar todos com igual eficácia. Para garantir o sucesso do processo de ensino-aprendizagem, os professores devem empregar uma variedade de mecanismos de ensino, incluindo atividades lúdicas.

Por meio das atividades lúdicas o docente possibilita, crescimento e conhecimento ao aluno, onde ele passa a ter mais confiança em si mesmo, rompendo barreiras e aprimorando suas táticas através das brincadeiras. As atividades de aprendizagem são ferramentas educacionais vitais que proporcionam mais do que apenas entretenimento.

Deste modo o lúdico auxilia na aquisição de informações em perspectivas e dimensões que vão além do processo de desenvolvimento educacional. A ludicidade é uma técnica indispensável para estimular a aquisição do conhecimento e a progressão das diversas atividades de aprendizagem.(MALUF,2008, p.42).

2.4 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira é algo natural que se integra ao cotidiano da criança e auxilia no desenvolvimento físico, mental e intelectual. Proporciona diversão, socialização, imaginação e regras, tornando o aprendizado prazeroso e gratuito.

De acordo NHARY (2006), o jogo está ligado ao prazer, à satisfação de estar junto, companheirismo, antagonismo (competição) e complementaridade (equipe), e está presente no dia a dia, principalmente entre as crianças, trazendo-nos ao campo da educação para investigá -lo com um olho sensível, capaz de entendê-la como um

fenômeno social e cultural em que o brincar/jogar faz parte do aprendizado individual, permitindo - lhe vivenciar emoções e situações próprias da natureza humana.

O jogo tem um componente educativo, enquanto para a criança é uma atividade diária. Nesse cenário, o trabalho do professor deve ser organizar a sala de aula como ambiente de aprendizagem, selecionando jogos que promovam o desenvolvimento cognitivo, social e motor. PERES (2004), p.39.

O jogo é um método instrucional que deve ser cuidadosamente planejado e implementado para facilitar a transmissão do conhecimento. Por sua natureza pedagógica, proporciona prazer e ensina regras.

2.5 TIPOS DE BRINCADEIRAS E JOGOS PARA DESENVOLVER A APRENDIZAGEM

Quando uma criança brinca, ela desenvolve sua identidade pessoal e adquire conhecimento por meio de emoções positivas e negativas que serão aprendidas e aplicadas em sua vida adulta. As habilidades da criança são desenvolvidas naturalmente através do brincar, pois ensina como interagir com outras crianças e desenvolve sua inteligência emocional, agilidade mental e criatividade sem medo ou intimidação ao contrário, o faz com alegria (CUNHA 2001, p.14).

JOGOS PARA DESENVOLVER O RACIOCÍNIO:

Jogo da memória, o objetivo do jogo é memorizar rapidamente as imagens enquanto desenvolve e aprimora o raciocínio, principalmente em crianças que fazem conexões entre as imagens e a ordem no tabulador. Cada jogador é livre para estabelecer suas próprias estratégias e observações. É um jogo que tem regras básicas e pode ser jogado por crianças de todas as idades.

Figura 01. Crianças brincando jogo de memória



FONTE:

(Google imagens,2022)

Disponível em: <https://www.colegioweb.com.br/educador/como-aprender-mais-com-o-jogo-da-memoria.html>

JOGOS MATEMÁTICOS:

Os jogos matemáticos são essenciais para construir uma compreensão mais direta dos números e das operações matemáticas. Na educação infantil, além do apoio, facilita na aprendizagem.

Jogo pedagógico: Número X Numeral, neste jogo a criança, posiciona com os prendedores posicionam o número em lugares que indicam suas respectivas quantidades. O aluno deverá contar as bolinhas e colocar o prendedor com o numeral correspondente.

Figura 02. Jogos matemáticos



www.cortedeensinareaprender.com

FONTE: (Google imagens,2022)

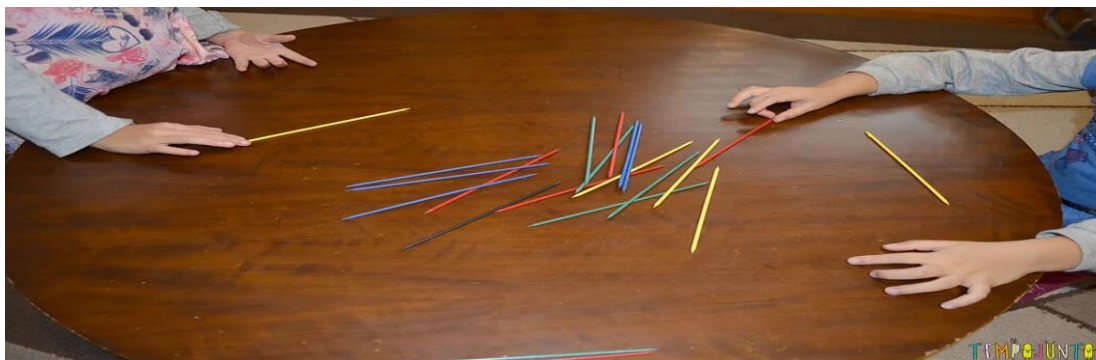
Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/543246773795197475/>

JOGOS DE HABILIDADES:

Pega vareta, consiste em tentar retirar o maior número de varetas sem mexer as demais, ganhando assim a criança que tiver a maior quantidade e pontuação,

desenvolvendo assim habilidades como equilíbrio e pensamento estratégico de como retirar as varetas .

Figura 03. Jogo pega vareta



FONTE: (Google imagens,2022)

Disponível em <https://www.tempojunto.com/2016/09/29/pega-vareta-e-um-jogo-que-estimula-a-paciencia-e-a-coordenacao-motora-fina-das-criancas/>

3. METODOLOGIA

Nesta metodologia, foram abordados tópicos teóricos necessários para o desenvolvimento do trabalho. Para isso, foi realizada pesquisa bibliográfica sobre o significado da ludicidade na educação infantil, bem como, sobre a relação entre ler e aprender, o ambiente para a realizar os jogos e brincadeiras, o que os teóricos aconselham, a importância dos jogos e as características do aprender brincando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível concluir que a inserção do ensino lúdico de fato contribui para um maior desenvolvimento das habilidades e aproveitamento das aulas, onde é possível através de jogos e brincadeiras desenvolver aptidões, controle físico e emocional e raciocínio lógico nas práticas realizadas. Além da aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, e quando vivenciamos conflitos numa competição ensinamentos estes que perpetuarão durante toda sua vida , levando consigo essas vivências até a sua fase adulta.

4. REFERÊNCIAS

NASCIMENTO,R.M; NETO,N.T.A; SAINT'CLAIR E,M; CALOMENI,M.R. **Lúdico como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem**. Campos dos Goytacazes,2012. disponível em : https://ojs3.perspectivasonline.com.br/biologicas_e_saude/article/view/225/131

BROUGÉRE, Gillus. **Brinquedo e cultura**. Cortez, 2001.

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.

HORN, Maria da Graça de Souza. Sabores, cores, sons, aromas. **A organização dos espaços na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

NHARY, Tania Marta da Costa. **O que está em jogo no jogo**. Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores. Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2006

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: **Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos imagem e representação**.3. Ed. Rio de Janeiro :Guanabara Koogan, 1978.

PERES, Regina Cristiane N. C. **O lúdico no desenvolvimento da criança com paralisia cerebral espástica**. Rev. Bras. Cresc. Des. Hum. S. Paulo, 14(3), 2004.

Disponível em: [file:///C:/Users/Familia/Downloads/40114-47351-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Familia/Downloads/40114-47351-1-SM%20(1).pdf)
acesso 25 de outubro de 2022.

GASPAR,V.S.A. **O lúdico como instrumento de alfabetização**. São Paulo,2020.

LINK PARA ACESSO AO VIDEO DE DEFESA:

<https://clipchamp.com/watch/tUWOyolIPal>