

**UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA DO ALTO URUGUAI E DAS MISSÕES  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO, PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
CÂMPUS DE ERECHIM  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**MAYSA CAMPAGNA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS**

**ERECHIM - RS**

**2024**

**MAYSA CAMPAGNA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS**

**Trabalho de conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial à  
obtenção de grau de Pedagogia,  
Departamento de Ciências Humanas,  
da Universidade Regional Integrada do  
Alto Uruguai e das Missões – Câmpus  
de Erechim.**

**Orientadora: Denise Aparecida Martins  
Sponchiado**

**ERECHIM - RS**

**2024**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais, que sempre acreditaram em mim e me incentivaram a perseguir este sonho. Dedico este momento ao meu pai, que infelizmente já não está mais entre nós, mas que sempre desejou, com todo o coração, que eu estudasse e alcançasse esta conquista. Seu apoio incondicional e os valores que me transmitiu serão eternamente uma inspiração. Também agradeço ao meu irmão e ao meu namorado, que estiveram ao meu lado em cada etapa desta jornada. Pai, mãe, essa vitória é tanto minha quanto de vocês, pois sem o amor, o incentivo e a força que vocês me deram, nada disso seria possível.

## RESUMO

Essa pesquisa destaca o papel essencial das brincadeiras no desenvolvimento integral das crianças. O objetivo central é investigar como o lúdico contribui para a aprendizagem nos anos iniciais, abordando seus impactos nos aspectos cognitivos, sociais e emocionais. Por meio de pesquisa bibliográfica, foram analisadas obras e artigos que evidenciam que o brincar favorece o desenvolvimento de funções como motricidade, linguagem, memória e equilíbrio emocional. Além disso, o faz de conta permite a construção de vínculos e aprendizagens significativas, promovendo uma adaptação confortável ao ambiente escolar. O lúdico é uma ferramenta fundamental para criar um ambiente acolhedor e estimulante, impactando positivamente o aprendizado e o desenvolvimento das crianças.

**Palavras-chave:** Brincadeira. Criança. Desenvolvimento. Lúdico.

## **ABSTRACT**

This research highlights the essential role of play in the holistic development of children. The central aim is to investigate how ludic activities contribute to learning in the early grades, focusing on their cognitive, social, and emotional impacts. Through bibliographic research, various works and articles are analyzed, demonstrating that play fosters the development of functions such as motor skills, language, memory, and emotional balance. Additionally, pretend play facilitates the creation of bonds and meaningful learning, ensuring a smoother adaptation to the school environment. Ludic activities emerge as a fundamental tool for creating a welcoming and stimulating environment, positively influencing children's learning and development.

**Keywords:** Play. Children. Development. Ludic.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>5</b>
<b>2. CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM</b>	<b>6</b>
2.1. O Lúdico e a família	11
<b>3. AS ATIVIDADES LÚDICAS: JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA</b>	<b>16</b>
<b>4. O PAPEL DO PROFESSOR NOS ANOS INICIAIS</b>	<b>21</b>
4.1. Conceito de ludicidade nos Anos Iniciais a partir da BNCC	24
4.2. Sugestões de brinquedos, brincadeiras e atividades para sala de aula nos Anos Iniciais	25
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>30</b>

## INTRODUÇÃO

A pesquisa intitulada a importância do lúdico para a aprendizagem nos anos iniciais trata-se de uma pesquisa bibliográfica, com o incentivo de analisar qual a importância de trabalhar com as atividades lúdicas em sala de aula. Vivemos em um momento em que as atividades lúdicas têm sido desvalorizadas por muitos, e muitas vezes não se reconhece os benefícios que elas trazem para o desenvolvimento das crianças. Hoje, em vez de utilizarem o brincar como ferramenta de aprendizado, muitas crianças passam mais tempo expostas às tecnologias. É essencial reforçar a importância do lúdico tanto no ambiente escolar quanto no doméstico, especialmente nos Anos Iniciais, pois as brincadeiras tornam o ambiente mais acolhedor e prazeroso para o aprendizado.

As brincadeiras trazem inúmeros benefícios, como o desenvolvimento cognitivo, das habilidades motoras e da atenção, além de estimular outros aspectos fundamentais para o crescimento infantil. Esses momentos lúdicos incentivam as crianças a colocarem em prática o que aprendem, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e eficiente.

É por meio das brincadeiras que as crianças começam a construir vínculos sociais, desenvolvendo a imaginação e criando um mundo simbólico próprio. Brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas um processo essencial para o crescimento emocional e social, preparando-as para os desafios futuros. Dessa forma, esta pesquisa objetiva analisar e sistematizar a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizado das crianças nas séries iniciais.

A monografia foi organizada em três seções principais. Na primeira, intitulada *Contribuição do lúdico para a aprendizagem*, é analisada a importância das atividades lúdicas no contexto educacional dos anos iniciais, enfatizando seu papel na construção do aprendizado significativo. A segunda seção, *As atividades lúdicas: jogo, brinquedo, brincadeira*, explora os princípios fundamentais dessas práticas, destacando como jogos e brincadeiras favorecem o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Por fim, na terceira seção, *O papel do professor nos Anos Iniciais*, discute-se a influência do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, ressaltando o papel do professor como mediador e facilitador no uso de atividades lúdicas para estimular o desenvolvimento integral dos alunos.

## **2. CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM**

O lúdico deve se fazer presente na escola servindo para ajudar no processo de desenvolvimento e aprendizagem, estimulando habilidades em que as crianças por si só não fazem, porém com a presença de atividades relacionadas a brincadeiras e ao ato de o brincar servem para estimular ao estudo de crianças em Anos Iniciais. Comenta Fortuna (2011) que além da interação, o lúdico e as brincadeiras aumentam a criatividade e as habilidades dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento afetivo, psicológico, cognitivo e motor. Neste sentido, complementa Santos (1997, p. 12) a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade.

Essa proposta de reforçar cada vez mais a importância do lúdico nas escolas nos Anos iniciais, surge como uma forma de trazer um ambiente mais prazeroso e de aprendizagem significativa para os estudantes. A brincadeira traz muitos benefícios para o desenvolvimento das crianças, desenvolve a atenção, a memória e de habilidades motoras cognitivas, tornando tudo mais fácil para a aprendizagem em relação aos conhecimentos que vão passar no decorrer de suas atividades escolares

A ludicidade é usada como uma forma de despertar o interesse das crianças, para que assim seja estimulado o interesse e desenvolvimento a partir de brincadeiras e de atividades lúdicas, estimulando não só o estudar, mas o ato de brincar enquanto se estuda, e de brincar para poder também estudar (Friedman, 1996, p. 41).

A forma do professor demonstrar interesse para que o aluno aprende depende de vários argumentos, principalmente da presença de atividades envolvendo atividades lúdicas envolvendo brincadeiras, esses processos se farão necessários para o desenvolvimento das crianças em Anos Iniciais. O brincar em sala de aula é direito da criança, e ela deve sim brincar para que se possa aprender ligando assim todas as áreas de conhecimento descobrindo com as brincadeiras o seu verdadeiro mundo, enriquecendo o brincar como o processo de ensino aprendizagem (Oliveira, 1988).

O lúdico serve para despertar o gosto da criança, promovendo o olhar pela aprendizagem, assim o planejamento realizado pelo professor, deve levar em contar a adequação dos conteúdos a serem trabalhados, trazendo esses aspectos de

ludicidade e ação pedagógica em sala de aula. A partir do lúdico cria-se uma metodologia trabalhando com eventos para que se tenha a presença da brincadeira como o início de uma proposta educativa, a presença do lúdico em escola de séries iniciais potencializa um ensino de melhor qualidade disposto a interpretar da melhor forma as disciplinas (Sabião, 2018).

Em torno das atividades lúdicas os alunos passam a compreender e estimular as suas habilidades, percebendo melhor os propósitos que o mundo pode oferecer, fornecendo da melhor forma os aspectos de aprendizagem. O valor das atividades lúdicas traz benefícios para a saúde das crianças fazendo que tenham uma vida mais equilibrada e cheia de luz, promovendo uma melhor integração em meio a uma sociedade, passando a expressar seus sentimentos e emoções.

O lúdico deve ser trabalhado em sala de aula para que se tenham atividades mais relacionadas as dinâmicas, onde os alunos passam a participar mais das aulas, diminuindo os níveis de falta, e ampliando ainda mais fácil o prazer de aprender, passando a acontecer a aprendizagem, construído novas habilidades para aprender. É nesse primeiro período que as crianças têm as suas primeiras experiências aprendendo a explorar o mundo, a infância é o primeiro tempo que os pequenos aprendem e interagem com as demais pessoas criando as suas expectativas para que futuramente as mesmas possam pôr em prática as suas experiências obtidas nos primeiros anos da escola na fase inicial.

Segundo Santos (2008) o ato de brincar em Anos Iniciais deve estar ligada a aprendizagem dessas crianças, tornado conteúdos mais diversificados, o brincar pode acontecer em qualquer época, é brincado que se aprendendo, gastando as energias. Esse processo é de extrema importância. Quando a criança brinca, ela também destaca seus sentimentos sejam de não conseguir aprender um determinado conteúdo ou de frustração por não conseguir realizar algo que seja desejado, para isso entra o brincar trabalhando com os processos de baixa estima, fazendo que essa brincadeira seja a primeira aliada a tratar esse processo.

A brincadeira cria pontes onde a criança se sinta segura em um determinado ambiente escolar, o brinquedo estimula a curiosidade, podendo fazer o mesmo entorno de disciplinas, ampliando seus esquemas mentais relacionadas a realidade de cada indivíduo. Para Dalla Bona e Mendes (2004, p. 06),

É a partir do ato do brincar e das brincadeiras que os pequenos começam a

criar seus vínculos de amizade com seus colegas, amigos e familiares, a brincadeira traz momentos inesquecíveis onde torna um lugar mais aconchegante e divertido, trazendo brinquedos e compartilhando experiências com os demais colegas e amigos, a partir do ato de brincar as crianças passam a interagir no meio social (Dalla Bona e Mendes, 2004, p. 06).

O lúdico nas escolas pode ser trabalhado em todas as propostas e atividades, é uma maneira de aprender e de ensinar, despertando o prazer pela aprendizagem em que o mesmo passa a realizar na etapa fundamental e em toda a sua infância, nessa construção a criança desenvolve novas habilidades (Wallon, 1979). A ludicidade oportuniza momentos únicos de aprendizagem e descobertas, favorecendo a criatividade em determinadas tarefas, as atividades lúdicas criam um mundo, o modo de como a criança brinca revela muito sobre a sua personalidade.

A prática da atividade lúdica educa a criança para a vida, ensinando e aprendendo que devemos ganhar e também saber perder, e oportunizar o próximo ajudando para que se consiga despertar o interesse em ajudar a quem ainda sente alguma dificuldade em relação a aprendizagem. O lúdico não deve ser visto apenas como uma diversão, mas sim como uma tarefa importante a ser levada em conta como um método da criança aprender partir dele mesmo, incentivando cada vez mais o gosto pelas atividades lúdicas (Ribeiro, 2013).

É através da ludicidade que em primeiro momento que os mais pequenos começam a prestar mais atenção e a ouvir seu professor e até mesmo a convivência com seus pais e também respeitar as diferentes opiniões, sabendo em uma determinada brincadeira a sua posição correta, respeitando o próximo sempre, aprendendo que nem todo mundo age da mesma forma, quando a criança brinca, passa a explorar o que vê. Segundo Dalla Bona e Mendes (2004, p. 06),

A brincadeira estabelece uma forma de comunicação com outros aprendizados, as crianças aprendem conforme elas brincam, é brincando que é estabelecido um nível mais elevado de aprendizagem nas séries iniciais, distinguindo muitos métodos de expressar os seus sentimentos relacionados a imaginação (Dalla Bona e Mendes, 2004, p. 06).

A ludicidade é uma das formas de reforçar a aprendizagem relacionadas aos conteúdos, podendo levar o aluno a descobrir o caminho correto do aprendizado, o lúdico auxilia em melhorias de planejamentos escolares, transformando os resultados ainda melhor do que o esperado. Para Kamii (2001, p. 15), o jogo se relaciona como uma das formas de pesquisa. O autor defende o brincar como uma

atividade pura e de responsabilidade dos educadores, reconhecendo as atividades lúdicas como a principal ferramenta para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos em fase inicial. Tonando o aspecto de vida das crianças mais saudável.

A ação que leva a criança a gostar de uma determinada brincadeira ou de algum tipo de brinquedo, vai muito além da maturação de cada um, conforme se evolui o sistema nervoso e as habilidades de se desenvolver, cada criança tem o seu tempo para aprender e também de brincar, algumas de desenvolveram mais rápido que as demais.

O brincar representa uma parte da socialização dos pequenos pois é aonde eles vão criar as suas primeiras amizades, ou seja, a sua primeira socialização com as pessoas que convivem ao seu redor, criando afeto e ligações onde as mesmas criaram o processo de lembranças. O ato de brincar exige concentração, quando a criança brinca, também analisa seu mundo em que vive e a realidade que está vivendo, é através das brincadeiras que elas começam a imaginar várias situações (Brasil, 1998, p. 22).

Enquanto a criança está somente concentrada na própria brincadeira e através da mesma ela expressará a sua criatividade, passara a conversar com os seus brinquedos e criando um mundo para eles e para ela, suas emoções tomaram conta do cenário e tudo passa a ser mais criativo o possível (Kishimoto, 2001).

O ato de brincar é essencial para o desenvolvimento e a imaginação das crianças, sendo uma etapa fundamental no processo de alfabetização e aprendizagem. Segundo Kishimoto (2011), o brincar não deve ser considerado apenas uma forma de diversão, mas uma oportunidade para que a criança aprenda enquanto brinca, desenvolvendo tanto habilidades cognitivas quanto sociais.

O educador, conforme aponta Vygotsky (2007), deve entender a importância de integrar brinquedos e brincadeiras ao ambiente escolar, estimulando sua própria criatividade e proporcionando alegria nas atividades diárias. É fundamental criar um espaço estruturado, com tempo dedicado ao brincar, para que as crianças aprendam que, em jogos, há momentos de vitória e de derrota.

Como ressalta Piaget (1976), embora algumas crianças queiram sempre ganhar, cabe ao educador mediar e explicar que o objetivo principal é o aprendizado por meio da diversão. Também é importante promover a interação entre as crianças, incentivando a troca de experiências entre elas. O professor, como mediador, deve

garantir que todos participem das brincadeiras, cuidando para que tudo ocorra de forma harmoniosa.

O brincar permite que as crianças se conheçam e interajam com o mundo ao seu redor. Através das brincadeiras, elas se tornam mais livres, criativas e expressivas, explorando novas descobertas com alegria (Brasil,1998). Na infância, as crianças são naturalmente ativas e curiosas, descobrindo o mundo ao explorar brincadeiras desafiadoras. A partir dessas experiências, elas desenvolvem métodos para resolver os desafios, comparando e refletindo sobre aspectos importantes do seu aprendizado.

É no brincar que os mais pequenos expressam seus sentimentos sejam eles de alegria ou de tristeza, fazendo que a criança sinta a própria realidade em que se constitui o mundo ao seu redor, é aprender novas experiências para que sejam levadas em práticas. Chalita, (2001, p. 17), ressalta que boa parte desses aspectos vem da parte dos pais e da família, incentivar as crianças.

Já a brincadeira em sala de aula pode ser realizada tanto de forma coletiva quanto individual, e é importante que sejam seguidas as regras estabelecidas, de modo que o processo de aprendizagem ocorra de maneira eficaz (Kishimoto, 2011).

As brincadeiras na infância proporcionam momentos únicos, que muitas crianças lembrarão por toda a vida. É por meio do brincar que a criança constrói seu imaginário, criando cenários e situações que, embora inexistentes no mundo real, fazem parte de sua experiência lúdica (Vygotsky, 2007).

Vygotsky (2007) também aponta que o brincar é um importante processo para a aquisição de conhecimento, especialmente nos Anos Iniciais, quando o lúdico desempenha um papel essencial no desenvolvimento e na alfabetização. Segundo Piaget (1976), o brincar permite que a criança aprenda no seu próprio ritmo, facilitando a compreensão dos conteúdos programáticos ao longo do tempo, independentemente da fase em que ela se encontra.

Além disso, as brincadeiras tornam o ambiente escolar mais acolhedor e prazeroso, proporcionando uma melhor aquisição do conhecimento. Para Huizinga (2000), atividades que podem parecer simples muitas vezes são extremamente satisfatórias para a aprendizagem, pois permitem que as crianças aprendam de maneira natural e envolvente.

Desde o nascimento, a brincadeira está presente na vida das crianças,

começando em casa, com a família, que deve ser o principal alicerce para incentivar o brincar de maneira construtiva. Segundo Brougère (1998), o ambiente familiar é fundamental para o desenvolvimento das crianças por meio de atividades lúdicas, que estimulam o aprendizado e o desenvolvimento social.

O jogo com regras, segundo Piaget (1976), deve ser introduzido gradualmente, à medida que a criança começa a compreender melhor o mundo ao seu redor. O brincar também está diretamente relacionado ao desenvolvimento da linguagem oral, permitindo que as crianças expressem seus pensamentos e imaginem cenários como fantoches, que para elas se tornam reais (Vygotsky, 2007).

Uma infância feliz, permeada por brincadeiras, facilita o desenvolvimento emocional e social, ajudando as crianças a criar vínculos com as pessoas ao seu redor. Portanto, a escola deve introduzir o lúdico o mais cedo possível, adequando-se às necessidades de cada faixa etária (Kishimoto, 2011).

Os professores devem buscar recursos e materiais apropriados para cada idade, incentivando o aprendizado por meio de brincadeiras, e reforçando a ideia de que é brincando que se aprende (Brougère, 1998). É importante trabalhar com brinquedos educativos, para que todos possam ter a sua vez de brincar, a brincadeira poderá ser brincada em conjunto ou sozinho envolvendo sempre a atenção em todas as atividades, para que haja a conclusão de todas da melhor forma. Segundo Vygotsky (1984, p. 114),

A criança em uma atividade proposta se desenvolvera conforme a sua natureza nela serão vistos a sua personalidade e como ocorre a atenção relacionada em fazer, ensinando para que haja a comunicação entre todos os envolvidos nas propostas educativas (Vygotsky, 1984, p.114).

Quando a criança brinca ela passa um período de tempo mais feliz realizando as atividades com mais vontade e intuito, tornando as disciplinas mais fácil de serem entendidas, brincar é um processo essencial da criança que traz muitos benefícios. O jeito de brincar dependerá de cada criança, nem todas iram brincar igual ou da mesma maneira é incondicional o jeito da escolha dos brinquedos muitas delas gostaram de alguns brinquedos e de algumas brincadeiras, porém as outras podem não gostar. A brincadeira tem o papel de ensinar, é uma atividade humana e social que se encontra em todos os lugares, através dela faz-se presente a cooperação que é parte da vida e essencial para o desenvolvimento da humanidade em forma geral.

## 2.1. O Lúdico e a família

O lúdico tem um papel importante em escolas e também em casa juntamente com as famílias, o principal de ensinar crianças sobre o verdadeiro valor de aprender brincando desde cedo tem o papel fundamental da família, em seguida os pedagogos cabem a ensinar e a mostra o valor que essas atividades tem.

Os pais devem incentivar as crianças sobre a importância que o brincar tem, além de possuir aspectos fundamentais para o desenvolvimento e também o processo de abrir a mente mostrando que possui vários recursos relacionados ao desenvolvimento infantil. A participação ativa dos pais fortalece vínculos familiares, que além de ser apenas uma brincadeira, ela também possui esse propósito de criar laços ainda mais fortes, fortalecendo sempre mais o amor em família ente pais e filhos para tornar ainda mais forte o processo de aprendizagem, quando há a presença dos pais em uma brincadeira ele tem a oportunidade de conhecer o desenvolvimento do seu filho. Para Santos (2008, p. 182),

A infância deve ser levada mais a sério, uma criança precisa de muita atenção principalmente de seus laços mais afetivos, ou seja, de seus pais ou de quem convive junto deve se fazer presente o reconhecimento do desenvolvimento para que haja o processo de ensino aprendizagem em os contextos interdisciplinares. Fragmenta a ludicidade como um aspecto a ser utilizado diariamente (Santos, 2008, p. 182).

Poletto e Koller (2008), apontam que muitas vezes as crianças que não tem nenhum tipo de desenvolvimento passam a ter dificuldades para realizar tarefas fundamentais presente no processo escolar, tornado o processo de educador ainda especializado para conseguir ajudar a criança que necessita dessa ajuda mais complexa. O jogo tem uma potencialidade de proporcionar momentos entre família estimulando competências cognitivas, jogo tem o processo de incentivar crianças de áreas mais carentes e que não conseguem aprender por consequência de enfrentarem vários propósitos ou até mesmo pela pobreza.

Com a presença de materiais lúdicos em casa, as crianças podem passar a diminuir também do uso de celular e passar a aproveitar mais aspectos fundamentais que as brincadeiras tradicionais proporcionam. As brincadeiras em família trazem momentos únicos e inesquecíveis, que podem proporcionar muita alegria e satisfação para os pais e também para as crianças, são oportunidades maravilhosas para quem vivencia esses momentos, com a presença dos pais as

crianças passam a se desenvolver ainda mais cedo, começando a querer e experimentar coisas novas que para esses são diferentes. Para Nunes (1994),

Quando as crianças brincam em família, passam a se sentir mais seguros e prontos para realizar certa atividade que sentem dificuldade, é eficiente trabalhar com o lúdico para tornam momentos em família com diversos jogos e brincadeiras, sempre procurando inventar brincadeiras novas e especialmente relacionadas aos aspectos de desenvolvimento cognitivo (Nunes, 1994).

As crianças precisam de um lar adequado para seu processo de crescimento e principalmente do afeto de quem vive junto, os jogos e brincadeiras podem ser fatores fundamentais para que o processo de aproximação aconteça, que o amor entre pais e filhos se torne um aspecto ainda mais forte e o suficiente para que as crianças se sintam à vontade para realizar uma determinada atividade, passando por desafios, mas enfrentando cada um deles com muito êxito.

Nos dias atuais nos deparamos com realidades muito tristes e que devem ser levadas em consideração por todos que vivenciam essa realidade dura que existe em meio a nossa sociedade, trabalhando com atividades acolhedoras com crianças que vivem em risco de abandono ou maltrato. As atividades lúdicas em conceito família tem um propósito para avançar e criar barreiras para que as crianças sintam vontade de estudar e querer ir para a escola, pensando que eles vão ir para brincar e se divertir e claro que também estudar.

Aos aspectos relacionando os brinquedos devem se fazer presentes em todas as áreas de conhecimento, tornando o espaço um lugar seguro para que as crianças se sintam à vontade para brincar, e principalmente que se sintam seguras. Muitos pais que não participam da vida de seus filhos levam a uma instabilidade emocional pois as crianças só sentem seguras ao lado de quem demonstra todo o acolhimento e de quem faz as descobertas junto com eles dessa forma cabe ao papel fundamental para que haja engajamento relacionado as atividades lúdicas.

Desafio encontrado em sala de aula, muitas vezes está relacionado com o processo relacionado a família que as crianças tem em casa, diante de um ponto de vista percebe-se que os pequenos se encontram mais necessitados de afeto, onde tudo isso pode causar sentimentos de insatisfação para os mesmos, o que pode desencadear dificuldades em aprendizagens diante ao cenário escolar. Na concepção de Piaget (2007, p. 50),

Devem haver uma ligação entre pais e professor para se tratar de assuntos relacionados ao desenvolvimento e atenção, que para muito hoje em dia é um grande problema a ser relacionado, o importante é que a família participe cada vez mais da vida de seus filhos (Piaget, 2007, p. 50).

A aprendizagem de uma criança que vivencia intensamente o lúdico e conta com a presença ativa dos pais em casa é significativamente diferente. A relação afetiva e a compreensão mútua no ambiente familiar são fundamentais, incluindo o ato de ouvir atentamente e buscar novas ideias que fortaleçam o vínculo familiar (Vygotsky, 1984). O apoio familiar impacta diretamente no desenvolvimento cognitivo e emocional da criança, conforme defendido por autores como Wallon (1979), que destaca a importância do afeto no desenvolvimento infantil. Para que os laços entre pais e filhos sejam fortalecidos, é igualmente importante que a escola mantenha um diálogo adequado e eficaz com as famílias, buscando compreender e solucionar possíveis problemas que as crianças possam enfrentar.

Além disso, é essencial que pais e professores estabeleçam um diálogo positivo e contínuo sobre o desempenho das crianças na escola. Esse vínculo entre educadores e famílias é fundamental para o progresso infantil. Piaget (2007, p. 50) enfatiza que, quando há dificuldades no ambiente escolar, é crucial que professores busquem o apoio dos pais ou de responsáveis que convivem com a criança para juntos, promoverem um ambiente harmonioso e de cooperação, onde ambos possam trabalhar em benefício da criança.

Os pais que estão constantemente presentes na vida dos filhos criam um ambiente mais seguro e acolhedor, facilitando o desenvolvimento infantil desde cedo. Essa presença promove confiança mútua e fortalece parcerias entre família e escola, proporcionando um crescimento mais gratificante e significativo para as crianças (Bowlby, 1984). Segundo Freire (1996, p. 25),

Cada etapa é marcada por alguma coisa. Relaciona os aspectos positivos quando a família participa da vida ativa de seus filhos, a ludicidade sempre vai estar presente como uma das formas de promover a aprendizagem dos alunos, porém muitas vezes a ludicidade é deixada de lado por muitos pais e educando também, porque pensam que atividades lúdicas não é capaz de estimular uma criança que precisa de ajuda (Freire, 1996, p. 25).

As atividades lúdicas têm o potencial de incentivar uma maior participação dos pais na vida de seus filhos, pois possuem um forte apelo que pode chamar a atenção e transformar aspectos já estabelecidos. Essas atividades não só promovem um rendimento significativo para as crianças, mas também aumentam a

interação entre família e escola, ampliando a participação dos pais no ambiente escolar (Paro, 2001, p. 17).

Apesar das dificuldades que muitos pais enfrentam em participar ativamente, devido a compromissos profissionais ou pessoais, é essencial que, sempre que possível, algum deles esteja presente na escola ao longo do ano letivo. A presença dos pais é fundamental para o desenvolvimento integral da criança. A ludicidade desempenha um papel transformador na vida das pessoas, desde a infância até a velhice. As atividades lúdicas, especialmente aquelas relacionadas a jogos, oferecem inúmeros benefícios, impactando positivamente os aspectos cognitivos e motores, proporcionando experiências únicas e satisfatórias para o desenvolvimento e a aprendizagem ao longo da vida.

Além disso, o lúdico estimula a criação de laços mais fortes entre crianças, pais e professores, oferecendo momentos de interação aconchegantes e positivos. Para que isso aconteça, é essencial que o lúdico esteja presente em todos os ambientes, especialmente quando o foco está nas crianças, garantindo um desenvolvimento mais saudável e prazeroso.

### **3. AS ATIVIDADES LÚDICAS: JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA**

A brincadeira em sala de aula para as crianças de anos iniciais tem um papel muito importante para que haja o desenvolvimento e atenção, é essencial criar hábitos e rotinas para que se faça a integração de todos os alunos. De acordo com Piaget (1976) a brincadeira do faz de conta possui a sua importância em várias situações mais comum quando se trabalha a subjetividade, tais como utilizar materiais para a construção de atividades representando métodos para serem levados em conta.

Para que seja vivenciado esse processo as crianças fazem o uso de gestos, diferentes palavras, postura e emoções, é através das brincadeiras do faz de conta que se estabelecem os vínculos entre aluno e professor e amizades entre colegas, é importante que todos possam brincar juntos e trocar ideias. Na concepção de Antunes (1998, p. 34),

O lúdico e as brincadeiras são vistos como um eixo organizado, por isso o tão satisfatório estabelecer um vínculo com o elo real ao imaginário para que assim sejam criados casos onde as crianças possam ter o prazer em criar o seu próprio mundo em relação a elas e aos que as rodeiam (Antunes, 1998, p. 34).

Através das brincadeiras que as crianças passam a criar o elo imaginário, e analisar aspectos novos transformando em elos para que sejam analisados através da fantasia, passando a construir a realidade, a criança organiza os seus conhecimentos por suas vivências. A história da criança revela muito sobre ela, e o que a representa, pela forma de pensamento e de brincar, revelando por sequências brincadeiras que se aprende quando pequena, ou seja brincadeiras que já foram vivências em alguma etapa da sua vida.

Segundo Piaget (1976), nas brincadeiras as crianças experimentam seus sentimentos reagindo a cada brincadeira sejam elas do tempo de hoje ou de serem dos seus antepassados, cada criança brincou e aprendeu a brincar de formas diferentes, mas que assim todos devem ter o direito de aprender. A história de como as crianças brincavam antigamente de brincadeiras imaginárias como correr, pega-pega, esconde-esconde, pula corda, entre outras, revela muito sobre os movimentos, que hoje em dia muitas crianças não estão mais aproveitando o tempo para brincar, e sim ficar jogando jogos no celular.

Essas brincadeiras eram utilizadas muito pelos nossos antepassados, que por

muito tempo viverem em período que os brinquedos eram caros e muitos não tinham condições de comprar, e que também não tinha tanta tecnologia como tem nos dias atuais (Winnicott, 1975).

As crianças de antigamente valorizavam qualquer tipo de brincadeira dando para elas um valor simbolicamente respeitoso, passavam a transformar qualquer objeto em brinquedos em que os mesmos pudessem aproveitar por muito tempo. Para Lev Vygotsky (2007),

existe sim uma pluralidade relacionada ao lúdico e que são praticadas pelas crianças contribuindo para o desenvolvimento e habilidades psicomotoras e cognitivas, nas brincadeiras as crianças passaram a experimentar seus sentimentos (Vygotsky, 2007).

O lúdico promove não apenas habilidades psicomotoras e cognitivas, mas também possibilita que a criança explore e compreenda seus próprios sentimentos. Essa perspectiva reforça a importância de valorizar as atividades lúdicas no contexto educativo, criando um ambiente rico em experiências significativas para o aprendizado e crescimento emocional. Vygotsky (2007) ainda destaca que,

sempre existe incentivo para a curiosidade, nessa fase a curiosidade sempre toma conta do cenário estimulando a descoberta e a competição que existe em um jogo e brincadeira relacionadas a aprendizagem em escolas, devem-se trabalhar com atividades relacionadas ao estímulo de ter o gosto em aprender (Vygotsky, 2007).

O jogo e a brincadeira são elementos fundamentais para o desenvolvimento do raciocínio e da imaginação na criança, permitindo-lhe explorar diferentes situações e desenvolver a capacidade de resolver problemas dentro de seus próprios limites (Vygotsky, 2007, p. 74). Segundo Piaget (1976), o brincar facilita o desenvolvimento cognitivo desde que a criança vive o mundo de maneira única ao possibilitar ajustando-se ao seu ritmo próprio de aprendizado.

Brincadeiras são oferecidas para que as crianças possam se desenvolver no seu próprio tempo, reconhecendo que algumas precisarão de mais tempo e profundidade no processo, enquanto outras conseguem aprender rapidamente. Esse processo, que ocorre muitas vezes no ambiente escolar, é essencial para o desenvolvimento integral da criança (Kishimoto, 2001, p. 35).

Além disso, ao brincar, a criança assimila comportamentos e expressões vivenciadas pelos adultos, começando a compreender o funcionamento do mundo ao seu redor e formulando hipóteses sobre a dinâmica da sociedade. Brincadeiras

também têm um papel importante na construção de papéis simbólicos e sociais, preparando a criança para conviver em sociedade (Winnicott, 1975, p. 63).

O brinquedo está presente na vida das crianças desde muito cedo entretendo ele nem sempre proporciona as mesmas gratificações das atividades lúdicas, a criança começa a brincar por sentir atração pelos brinquedos e brincadeiras, porém os brinquedos nem possuiu a mesma ação. (Vygotsky, 2007, p. 109-110). É no brinquedo, e a partir dele que a criança começa a agir de um formato cognitivo, dependendo muito do incentivo que parte dos pais ou da maternidade ou seja do processo que é dado desde seus primeiros afetos, que começam desde muito cedo e que são levados para a vida toda.

As crianças podem criar brincadeiras de diversas formas, relacionando aspectos que existem em sua casa, como por exemplo criar situações imaginário brincando com bonecas e carrinhos cada criança pode brincar com qual brinquedo sentir vontade. Vygotsky (2007, p. 117) cita que,

Os brinquedos além criar vínculo com o desenvolvimento também possui um fator importante de fazer com que a criança passe a interagir em meio a sociedade seguindo os padrões de seu espaço social, ele cria aspectos relacionados ao real e imaginário (Vygotsky, 2007, p. 117).

É muito importante que a escola crie um determinado tempo para que as crianças possam fazer o aproveitamento das atividades lúdicas em sala de aula, e não somente em horário do recreio ou atividades livres, para que sim seja considerado o valor real que o lúdico tem nas escolas. Os jogos têm um valor significativo na aprendizagem dos alunos proporcionando o prazer em aprender, também está relacionado ao valor real das crianças e como elas iram se expressar diante de uma proposta de aprendizagem, os jogos se fazem presentes na vida de uma criança desde muito cedo (Araújo, 1999, p. 13).

Froebel (2001) foi quem abriu o primeiro jardim de infância para crianças, onde a crianças tinham o seu valor verdadeiro, eram propostas atividades relacionadas ao brinquedo e atividades de modo mais sensorial, foi o defensor em relação ao desenvolvimento genético. O primeiro passo para as crianças seria se conhecer, conhecendo o seu próprio corpo, o lúdico deve ser sempre caracterizado como o ponto de partida sobre uma concepção positiva relacionado a atenção e aprendizagem em uma visão presente no processo educativo.

Para Vygotsky (2007) brincadeira é importante para que se tenha o processo de desenvolvimento especialmente nos primeiros anos de vida da criança, a criança que brinca possui um espírito de determinação e de bem-estar esquecendo todos os seus problemas atuais e passando a viver de maneira mais prazerosa.

Para Piaget (1976) as crianças têm quatro estágios de desenvolvimento, sendo o primeiro o sensório motor, o segundo pré-operacional, o terceiro estágio operacional concreto e o quarto operacional formal, sendo que cada criança se desenvolverá no seu tempo certo. Através do brincar que a criança vive o mundo de explorar coisas novas possibilitando o desenvolvimento de habilidades, portanto o desenvolvimento citado por Piaget é fundamental para o bom crescimento da criança.

É através dela que passa a ver a realidade que acerca, criando regras para que se possam fazer e experimentar novas coisas que estão ao seu redor. Brincando de faz de conta a criança cria a sua própria brincadeira distinguindo os seus personagens, passando a imaginar e resolver situações através de seus pensamentos imaginários. O jogo para Kishimoto (2011) a brincadeira favorece para o desenvolvimento das crianças através de atividades onde as crianças se sintam livre em aprender favorecendo a inteligência ligada ao estudo, favorecendo o aprendizado dos alunos com atividades lúdicas, e tornando o conteúdo mais adequado para que as crianças consigam aprender de forma mais adequadas.

O jogo é uma das primeiras e mais importantes atividades de forma livre, permitindo que a criança explore, experimente e aprenda de maneira natural e prazerosa. Ele oferece a oportunidade de brincar e estudar simultaneamente, integrando aspectos lúdicos ao aprendizado formal. Por meio do jogo, a criança desenvolve habilidades cognitivas, sociais e emocionais, como o raciocínio lógico, a criatividade, a resolução de problemas e o trabalho em equipe, além de estimular a linguagem e a coordenação motora.

Ao participar de atividades lúdicas, os alunos têm a chance de vivenciar situações práticas que tornam o aprendizado mais significativo e dinâmico. Essa abordagem quebra a rotina tradicional do ensino puramente teórico, promovendo um ambiente escolar mais atrativo e acolhedor. Brinquedos e brincadeiras, por sua vez, complementam esse processo, ajudando a criança a construir vínculos afetivos, explorar seu imaginário e conectar suas experiências pessoais ao conteúdo

aprendido.

A importância do jogo, do brinquedo e da brincadeira no contexto educativo é inegável, pois esses elementos promovem o desenvolvimento integral da criança. Além de facilitar a compreensão de conceitos complexos de forma acessível, eles incentivam a autonomia, a interação social e o prazer pelo aprendizado, transformando a sala de aula em um espaço de descobertas e crescimento.

#### 4. O PAPEL DO PROFESSOR NOS ANOS INICIAIS

O papel do educador é proporcionar experiências lúdicas aos pequenos desde a educação infantil tornando o estudar mais prazeroso e satisfatório. As atividades lúdicas devem estar presentes e planejadas com os demais conteúdos que serão abordados no decorrer das aulas.

A vivência é estimulada por meio da afetividade que os educandos vão criar nesse período, as crianças necessitam de um certo carinho e estabilidade emocional para que se tenha a aprendizagem que se deseja ter em um certo período de tempo. As brincadeiras e os jogos se farão presentes nessa etapa de vida, ou seja, elas serão uma ferramenta para a criação de fantasias necessárias para início da leitura, abrindo o caminho para a autonomia e alfabetização tendo sempre por sequência a criatividade. O ato de brincar, para Sant'anna e Nascimento (2011, p. 20),

O ato de brincar foi criando a muitos anos atrás pelos mais velhos onde passavam a ensinar muitos e novos ofícios as crianças promovendo a aprendizagem e incentivo ao estudo, que para tanto antigamente o processo de estudar era mais difícil para muitas pessoas (Sant'anna e Nascimento, 2011, p. 20).

A prática pedagógica proporciona momentos de raciocínio através de atividades lúdicas, sendo um recurso essencial para abrir as portas ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças em fase inicial. Pedagogos que atuam nos primeiros anos escolares devem ter experiências e estímulo para trabalhar com a ludicidade em sala de aula, incluindo brincadeiras criativas que estimulem a memória e a concentração, focando em aulas diferenciadas e planejamentos variados (Saviani, 2008).

A brincadeira estimula a capacidade da criança de imaginar e representar o que já viu ou conhece, além de aprimorar sua forma de expressão. Segundo Vygotsky (2007), o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois proporciona um ambiente estimulante onde ela pode experimentar diferentes situações que ampliam seu conhecimento de mundo e fortalecem sua capacidade de expressão.

Através da forma como a professora conduz uma brincadeira, a criança aprende, exercitando suas habilidades emergentes para representar o mundo em que vive. Esse processo, conforme Vygotsky (2007) destaca, é beneficiado pela

especialização dos jogos de faz de conta, nos quais as crianças simulam experiências do mundo real em um contexto seguro e criativo. Ao brincar, a criança também passa a entender melhor as características dos objetos, elementos naturais e outros acontecimentos ao seu redor, o que facilita o diálogo e a interação durante a brincadeira.

A brincadeira também aproxima o professor do aluno, contribuindo para o desenvolvimento e o conhecimento pedagógico, promovendo a formação e integração da criança, com o professor atuando como mediador da atividade. De acordo com Kishimoto (2001), o brincar é um processo essencial para o desenvolvimento da atenção e da coordenação motora, entre outros aspectos.

As crianças que sabem que encontrarão atividades diversificadas e divertidas desenvolvem gosto pelo estudo, o que pode aumentar a frequência escolar e tornar as atividades mais prazerosas, promovendo a participação de todos. O lúdico cumpre o papel importante de colocar professor e aluno frente a frente; afinal, será o professor quem planejará e aplicará as atividades, ensinando de forma acessível para que todos possam compreender. A educação por meio de brincadeiras e jogos vem se consolidando como uma prática metodológica que deve estar presente nos planejamentos escolares, tanto em instituições públicas quanto privadas (Macedo, Petty & Passos, 2005).

Um bom educador está sempre disposto a apoiar o aluno, esclarecendo suas dúvidas e incentivando a socialização na turma, promovendo um ambiente colaborativo desde os primeiros contatos. Além de mediador, o professor desempenha um papel fundamental ao observar o aluno em sala, analisando seu rendimento, atenção e reação às brincadeiras propostas, as quais são pensadas para estimular o foco e a resolução de problemas.

O educador também organiza o ambiente para que as crianças se sintam acolhidas, desempenhando um papel essencial no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Esse acolhimento possibilita uma aprendizagem mais eficaz. A atividade lúdica é um método significativo, permitindo que as crianças expressem suas ideias de aprendizagem e aprendam umas com as outras sob a orientação dos professores. Essa prática, presente em todos os espaços educativos, promove uma educação dinâmica e interativa. Macedo, Petty e Passos (2005) dizem que,

Para que o professor ensine aos seus alunos com plena sabedoria ele

precisa ter o prazer de ensinar, devem também criar possibilidades e métodos para que a atividade lúdica aconteça no ambiente escolar, portanto terão dias que serão desafiadores (Macedo, Petty e Passos, 2005).

O lúdico na rede escolar surge como uma proposta de ensino e aprendizagem, transformando o ambiente de estudo em um espaço mais divertido e atraente, onde as crianças podem aprender junto com seus professores e aproveitar melhor esses momentos. A melhor forma de engajar a criança em uma brincadeira é por meio da socialização, onde ocorre o diálogo e, conseqüentemente, o processo de aprendizagem.

A criança, ao explorar aspectos desconhecidos, aprende com as atividades lúdicas em formatos variados, favorecendo seu desenvolvimento por meio de diferentes métodos de aprendizado. A ludicidade em sala de aula facilita a comunicação entre professor e aluno, tornando o ambiente escolar mais propício para que a criança aprenda, tire dúvidas e compreenda o conteúdo ensinado (Miranda, 1964, p. 83).

É importante buscar e inovar métodos que qualifiquem o uso da ludicidade em sala de aula, estabelecendo uma proposta cada vez mais valorizada. Com isso, educadores podem aprimorar e integrar o lúdico ao processo educativo. Por meio do lúdico, a criança desenvolve novas formas de interagir socialmente, se organiza para o futuro e amplia sua criatividade.

Enquanto brincam, as crianças também aprendem, tendo a oportunidade de participar ativamente de uma brincadeira, compreendendo suas regras e relacionando habilidades cognitivas ao ato de brincar, o que estimula ainda mais seu aprendizado. A criança deve aproveitar essa primeira fase onde se fazem presentes as atividades envolvendo o papel do lúdico para que se tornem seres humanos com muito aprendizado, elas devem explorar um determinado jogo, e o professor poderá ajudar as crianças nessas descobertas (Antunes, 1998).

O professor, por seqüência, deverá ter muita atenção ao planejar as aulas onde se envolveram as atividades lúdicas, pois é partir dessas atividades que as crianças passaram a ter mais confiança com seus docentes, e também passaram a criar um vínculo. É muito importante conhecer bem a realidade da criança e ao como ela age diante de uma atividade, como é o processo de aprendizagem dela e como ela faz a realização diante de seus colegas, sabendo que cada um tem um jeito diferente de aprender e de ser.

#### **4.1. Conceito de ludicidade nos Anos Iniciais a partir da BNCC**

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca o lúdico como uma proposta essencial para o ensino, integrando-o de maneira educativa ao ambiente escolar. Trabalhar o lúdico em sala de aula torna o espaço mais agradável, favorecendo o processo de aprendizagem. Segundo Vygotsky (1979, p. 45), a criança adquire muitos conhecimentos enquanto brinca, evidenciando que atividades lúdicas trazem benefícios significativos, especialmente para alunos dos anos iniciais. No entanto, é fundamental que essas atividades sejam estruturadas e planejadas adequadamente para alcançar os objetivos educacionais.

A BNCC reforça a importância de práticas lúdicas nos anos iniciais, apresentando a ludicidade como uma ferramenta poderosa para o aprendizado. Ela incentiva o uso do brincar como tarefa pedagógica, proporcionando trocas de experiências que contribuem para o desenvolvimento integral dos alunos, incluindo melhorias na leitura e outras competências essenciais (BNCC, p. 57-58).

Nos anos iniciais, as atividades lúdicas assumem um papel fundamental, sendo amplamente valorizadas por seu impacto no aprendizado e na socialização. Cada brincadeira deve ser intencionalmente planejada para atingir objetivos específicos, promovendo o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional dos alunos. Assim, o lúdico se consolida como uma prática indispensável para uma educação de qualidade e para a formação integral das crianças.

O lúdico, além de sua contribuição para o desenvolvimento pedagógico, desempenha um papel essencial na construção de valores e na formação da identidade social das crianças. Por meio de jogos e brincadeiras, os alunos têm a oportunidade de exercitar a cooperação, o respeito às diferenças e a empatia, habilidades fundamentais para a convivência em sociedade. Nesse sentido, a prática lúdica vai além do desenvolvimento individual, promovendo também a interação e o trabalho em equipe, que são indispensáveis na formação de cidadãos críticos e participativos. Dessa forma, o lúdico não apenas complementa o ensino formal, mas também enriquece as experiências educacionais com elementos que tornam o aprendizado mais significativo e transformador.

## 4.2. Sugestões de brinquedos, brincadeiras e atividades para sala de aula nos Anos Iniciais

Os jogos e brincadeiras são ferramentas essenciais para que se desenvolvam a atenção e concentração em sala de aula, além de proporcionar momentos inovadores e alto poder de estimular aspectos relacionados a cognição dos alunos, além disso as atividades lúdicas englobam atividades relacionadas as habilidades que as crianças desenvolveram em torno do ano letivo. Na sequência alguns exemplos de jogos e brincadeiras a serem usados em sala de aula.

Os jogos que envolvem a atenção e concentração relacionados a aprendizagem são a resolução de problemas e os jogos que envolvem raciocínio e estratégias são ferramentas importantes no ensino de matemática. Os jogos matemáticos possuem aspectos relacionados à concentração e incentivam a motivação e a troca de saberes entre os estudantes. Além disso, esses jogos e a resolução de problemas (Brasil, 1998) mobilizam conhecimentos prévios e apresentam desafios, que devem ser significativos para os alunos e contextualizados na realidade, tornando o aprendizado mais envolvente e prático.

O jogo do **bingo** desenvolve a atenção e a concentração, as regras são fáceis depois de sortear números, as crianças tem por objetivo marcar o número chamado vence quem completar uma fileira e gritar bingo por primeiro, o bingo é um jogo que pode ser jogado na escola e em família proporcionando momentos educadores.

Brincar com **quebra-cabeças** estimula o pensamento das crianças, incentivando-as a montar uma imagem específica. Esse jogo contribui para o desenvolvimento da memória, assim como o jogo da memória, que desafia a criança a lembrar a posição de uma figura para fazer o par correspondente. Ambos os jogos são eficazes para melhorar o desenvolvimento cognitivo e a atenção.

A brincadeira **telefone sem fio**, por parecer uma brincadeira mais antiga, mas que desenvolve a atenção, audição e concentração, os alunos formam uma fila e partir da frase ou palavra dita, o objetivo é que chegue ao final a mesma palavra ou frase que foi dita para a primeira pessoa da fila.

O **jogo da força** trabalha a ortografia, um aluno pensa em uma palavra qualquer e os outros colegas de classe tentam adivinhar por meio de letras, exige uma memorização de letras e imaginação referente a palavra estimulando a atenção para que se descubra a palavra.

Os **jogos de faz de conta**, fantasia e imaginação, permite que as crianças passam a imaginar cenários criando personagens, os jogos do faz de conta traz muitos benefícios as crianças essenciais para o aprendizado, esses jogos fazem que as crianças imaginem uma história ou uma brincadeira e que passem a criar personagens imaginários.

A **contação de histórias** em sala de faz com que a ambiente escolar seja mais aconchegante, estimulando a atenção e curiosidade sobre o que será contado na história para depois entender a interpretação, o pensamento referente ao tema abordado propicia emoções, e a atenção se torna ainda mais satisfatória de forma em que as crianças passam a entender a história apresentada.

O jogo de **adivinhação**, as brincadeiras de **mímicas** desenvolvem expressões corporais, através desta brincadeira também se trabalha a importância e desenvolvimento são trabalhados movimentos psicomotores, a mímica proporciona momentos criativos, podem se estimular muitos objetos e movimentos para que depois os alunos usem seus métodos para assim adivinhar a mímica.

O **jogo das cores** tem como objetivo a coordenação motora, a concentração dos olhos a noção de limites e espaços, essa atividade pode ser trabalhada em todo o ensino fundamental, tornando o ato de decorar ainda mais proveitosa desenvolvendo a atenção, e saber diferenciar as cores.

A atividade por meio de **teatro com fantoches** faz que as crianças estimulem a imaginação e a criatividade vivenciando e compreendendo suas emoções promovendo um ambiente cheio de atividades lúdicas, fazendo que não seja apenas uma simples atividade, mas sim uma atividade que as crianças possam se desenvolver com seus aspectos ligados mais para o lado emocional.

Os jogos, assim como outras atividades lúdicas, possuem um grande potencial para fomentar a aprendizagem no ambiente escolar e em sala de aula. Eles não apenas estimulam habilidades cognitivas, como atenção e raciocínio, mas também promovem o desenvolvimento da coordenação motora e de outras competências fundamentais. Cada jogo ou atividade apresenta características únicas que podem ser exploradas de diferentes maneiras, permitindo abordagens variadas e dinâmicas para enriquecer o processo educativo.

As atividades lúdicas desempenham um papel central na educação dos Anos Iniciais, proporcionando um ambiente mais dinâmico, acolhedor e propício ao

aprendizado. Jogos e brincadeiras não apenas desenvolvem habilidades cognitivas, como atenção, concentração e raciocínio lógico, mas também fortalecem aspectos emocionais e sociais, como criatividade, empatia e trabalho em equipe. Quando planejadas de maneira intencional e alinhadas aos objetivos pedagógicos, essas práticas tornam-se ferramentas valiosas para engajar os alunos, tornando o processo educativo mais significativo e prazeroso. Assim, o lúdico deve ser reconhecido como um elemento essencial na formação integral das crianças, contribuindo para seu desenvolvimento em todas as dimensões.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esse trabalho de conclusão de curso proporcionou uma compreensão profunda sobre o tema, destacando o papel fundamental dessas atividades no processo de ensino-aprendizagem. Ao longo do estudo, foi evidenciado que o lúdico não apenas facilita a aquisição de conhecimento, mas também desperta o interesse, a criatividade e a curiosidade das crianças, tornando-se uma ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo e emocional.

Um dos principais achados deste estudo foi a constatação de que as atividades lúdicas, quando inseridas no ambiente educacional, proporcionam um aprendizado mais prazeroso e envolvente. Além disso, essas atividades permitem que as crianças se sintam mais à vontade para explorar o ambiente, expressar suas ideias e interagir com os colegas, favorecendo um clima de maior participação e colaboração. Outro aspecto relevante abordado foi a importância da presença da família no desenvolvimento lúdico das crianças. A participação dos pais nas atividades escolares e no cotidiano lúdico em casa contribui significativamente para o desenvolvimento saudável das crianças, fortalecendo o vínculo familiar e estimulando a aprendizagem de forma mais completa e enriquecedora.

As atividades lúdicas também foram apontadas como benéficas para o desenvolvimento cognitivo acelerado, além de auxiliarem no desenvolvimento emocional. Elas permitem que as crianças explorem suas curiosidades e aprendam de maneira mais natural e divertida, criando uma experiência educacional que vai além da sala de aula. Assim como o papel e a presença do lúdico no ambiente escolar tem o papel de melhorar a aprendizagem dos alunos, os professores também têm um papel fundamental a ser desenvolvido, trabalhando com esses novos métodos e propostas dentro do ambiente escolar, tornando o lugar de aprendizagens mais adequado para que os alunos aprendam da melhor forma possível.

A ludicidade desempenha um papel mais que fundamental tornando uma aula mais inovadora e cheia de novos conhecimentos, muito ao contrário de trabalhar somente o material de modo tradicional, as crianças de hoje em dia gostam mais de trabalhar e estudar coisas diferentes e amplificadas, fazendo que seja uma aula cheia de dinâmicas e brincadeiras relacionadas ao tema abordado referente a meteria. Foi evidenciado que o desempenho de alunos que participam de aula que

estão sugeridas a atividades lúdicas tem maior propósito em aprender de forma mais rápida segura, pois ao invés de somente estudar a criança também poderá expressar as suas ideias e pensamentos sobre uma determinada pergunta, explorando os materiais e métodos novos que a sala possui, demonstrando através de brinquedos os instrumentos que são usados pelo professor em sala de aula.

Para estudos futuros, pode-se ampliar as reflexões sobre o papel da ludicidade na educação, explorando a integração entre diferentes disciplinas e o uso de tecnologias digitais em práticas lúdicas. Investigações sobre como os jogos podem ser adaptados para atender às necessidades de crianças com diferentes perfis de aprendizagem, incluindo aquelas com deficiência, podem oferecer novas perspectivas sobre inclusão escolar. Essas abordagens não apenas contribuiriam para uma prática docente mais inovadora, mas também destacariam o papel do lúdico como elemento transformador na relação entre educadores, alunos e o processo de aprendizagem.

Conclui-se, portanto, que o uso do lúdico nos anos iniciais é fundamental para a criação de um ambiente de aprendizagem acolhedor e estimulante. As atividades lúdicas, embora muitas vezes simples, têm um impacto profundo no desenvolvimento das crianças, proporcionando momentos de aprendizagem significativos e duradouros. Assim, é essencial que educadores e famílias reconheçam o valor dessas práticas, promovendo um ensino que una diversão e conhecimento, com vistas a formar indivíduos mais criativos, curiosos e preparados para os desafios futuros.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARAÚJO, Jamille Santos de. **Educação e desenvolvimento social**. São Paulo: Cortez, 1999.

BOWLBY, John. **Apego e perda: apego**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1998.

CHALITA, Gabriel. **Educação: a arte de formar cidadãos**. São Paulo: Editora Moderna, 2001.

DALLA BONA, Maria; MENDES, Carla. **A importância do brincar no desenvolvimento infantil**. Curitiba: Editora Educação, 2004.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O lúdico na educação: desenvolvimento integral da criança**. São Paulo: Moderna, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FROEBEL, Friedrich. **A educação do homem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KAMII, Constance. **A criança e o número**. Campinas: Papyrus, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2001.\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lucia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. **O lúdico no ambiente escolar: desafios e possibilidades**. São Paulo: Cortez, 2005.

MIRANDA, J. S. **A ludicidade na educação: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Vozes, 1964.

NUNES, Carlos. **Brincadeiras e desenvolvimento cognitivo**. 2. ed. São Paulo: Editora Educação, 1994.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 1988.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976. \_\_\_\_\_ . **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2007.

PINTO, M. S. **O lúdico e a autoestima no ambiente escolar**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

POLETTO, M.; KOLLER, S. H. **Resiliência na infância e adolescência: teoria e prática**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

PRADE, M. A. **A violência e o lúdico no desenvolvimento infantil**. Florianópolis: Insular, 2001.

RIBEIRO, João Carlos. **O lúdico e o aprendizado nas séries iniciais**. Rio de Janeiro: Editora Educação, 2013.

SABIÃO, Roseline Martins. **A importância do lúdico no ensino da língua portuguesa**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Vol. 07, nº. 17, 2018.

SABINI, Maria Aparecida Cória; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas: São Paulo, 5. ed., 2009.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. **A história do lúdico na educação**. 2011. Disponível em:  
<http://funes.uniandes.edu.co/25315/1/Sant%E2%80%99Anna2011A.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2024.

SANTOS, A. B. **A importância da ludicidade ao longo da vida**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. São Paulo: Cortez, 2008.

SAVIANI, Demerval. **A pedagogia no Brasil: história e teoria**. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

SILVA, J. P. **O lúdico na educação infantil: uma abordagem pedagógica**. São Paulo: Moderna, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.  
\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da infância**. 14. ed. São Paulo: Editora Melhoramentos, 1979.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.