Fasul

ELLYN MARIA NUNES PEREIRA

O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade FASUL,
como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

SANTANA DO LIVRAMENTO – RS

2026

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 3

2 TEMA E PROBLEMA DE PESQUISA 4

3 JUSTIFICATIVA 4

4 OBJETIVOS 5

4.1 Objetivo Geral 5

4.2 Objetivos Específicos 5

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 6

5.1 A importância do brincar no desenvolvimento infantil 6

5.2 O lúdico como estratégia de ensino e aprendizagem 7

5.3 Jogos e brincadeiras: diferenças e aplicações 8

6 METODOLOGIA 9

7 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PRÁTICA 10

7.1 Atividades para Educação Infantil 10

7.2 Atividades para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental 11

7.3 Orientações para o professor 12

8 ANÁLISE E REFLEXÃO 13

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS 14

REFERÊNCIAS 15

APÊNDICE — ROTEIRO DE ATIVIDADES 16

1 INTRODUÇÃO

Brincar é a principal forma de expressão, comunicação e aprendizado da criança. Desde muito pequena, ela explora o mundo, testa hipóteses, cria regras e constrói conhecimentos por meio do brincar. No entanto, em muitas escolas, ainda se acredita que ensinar é apenas falar, explicar e fazer cópias, deixando o lúdico como algo “descanso” ou “perda de tempo”.

Este trabalho parte do princípio de que jogos e brincadeiras são ferramentas sérias de educação. Quando bem planejados, ensinam conceitos, desenvolvem raciocínio, linguagem, coordenação, convivência e respeito às regras. Tornam a aula mais atraente, diminuem a desmotivação e ajudam o aluno a dar sentido ao que aprende.

O objetivo deste trabalho é mostrar como o uso de atividades lúdicas pode transformar a prática pedagógica e melhorar a aprendizagem. Apresenta-se também uma proposta de atividades prontas, que o professor pode aplicar com materiais

baratos e acessíveis.

2 TEMA E PROBLEMA DE PESQUISA

Tema: Utilização de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem.

Problema: De que forma atividades lúdicas planejadas podem contribuir para a aprendizagem e o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil e nos Anos Iniciais?

3 JUSTIFICATIVA

Muitas crianças perdem o interesse pela escola porque as aulas são cansativas, repetitivas e distantes de sua realidade. O lúdico aproxima o ensino da forma como a criança naturalmente aprende. Além disso, o uso de jogos e brincadeiras é uma forma de respeitar o desenvolvimento infantil previsto na Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9.394/1996) e nas Diretrizes Curriculares Nacionais.

Este trabalho é justificado por ser prático e aplicável: o professor não precisa de recursos caros para usar o lúdico. Basta conhecimento, planejamento e criatividade. Ao propor atividades concretas, este trabalho pode servir como guia para educadores que desejam tornar o aprendizado mais prazeroso e eficaz.

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

Demonstrar a importância do lúdico como ferramenta pedagógica e propor atividades práticas que utilizem jogos e brincadeiras como forma de ensinar e aprender.

4.2 Objetivos Específicos

- Compreender o papel do brincar no desenvolvimento e na aprendizagem infantil;

- Identificar os benefícios de jogos e brincadeiras nas diferentes áreas do conhecimento;

- Elaborar e apresentar um conjunto de atividades práticas e acessíveis para uso em sala de aula;

- Orientar o professor sobre como planejar, aplicar e avaliar atividades lúdicas;

- Refletir sobre a importância de aliar diversão e aprendizado na prática pedagógica.

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

5.1 A importância do brincar no desenvolvimento infantil

Para Vygotsky (1998), o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal: a criança age sempre um pouco acima de sua média cotidiana, exercendo funções em formação. Ao brincar, ela aprende a agir com regras, a imaginar, a lembrar e a planejar.

Piaget (1978) afirma que o jogo é exercício funcional e reforça aquisições já feitas, preparando para novas aprendizagens. Para Friedmann (1996), brincar é a melhor forma de a criança compreender o mundo: não é apenas diversão, é linguagem, é forma de pensar e de se relacionar.

5.2 O lúdico como estratégia de ensino e aprendizagem

O lúdico não é apenas “deixar a criança brincar livremente”: é planejar com intenção educativa. Toda atividade deve ter objetivo claro, conteúdo a ser trabalhado e forma de avaliar o que foi aprendido. Dessa forma, o aluno não brinca apenas por diversão, mas aprende brincando.

A LDB 9.394/1996 estabelece que a Educação Infantil deve priorizar o brincar como eixo central do trabalho pedagógico. Nos Anos Iniciais, o lúdico continua sendo essencial, ajudando a tornar concretos conceitos abstratos como números, letras, medidas e relações.

5.3 Jogos e brincadeiras: diferenças e aplicações

- Brincadeiras: Livres ou com regras simples, valorizam imaginação, movimento e convivência;

- Jogos: Têm regras definidas, objetivos claros, exigem atenção, raciocínio e respeito ao outro.

Ambos podem ser usados para ensinar matemática, língua portuguesa, ciências, história, geografia, arte e educação física. O segredo está em escolher a atividade certa para o objetivo certo.

6 METODOLOGIA

A pesquisa é qualitativa e aplicada, desenvolvida em três etapas:

1. Revisão bibliográfica: Estudo de autores e legislação sobre lúdico, desenvolvimento e aprendizagem;

2. Elaboração de propostas: Criação de atividades práticas com materiais acessíveis;

3. Reflexão e orientação: Análise de como aplicar e avaliar essas atividades em sala de aula.

7 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PRÁTICA

7.1 Atividades para Educação Infantil (4–6 anos)

Atividade Objetivo Materiais Como fazer

Caça ao som Reconhecer sons e fala Objetos diversos, fitas Esconder objetos; criança encontra pelo som e nomeia

Jogo das cores Identificar e nomear cores Papéis coloridos, tecidos Separar objetos por cor; fazer grupos; criar arco-íris

Contagem com frutas Contar, comparar quantidades Frutas de verdade ou desenhos Distribuir, contar, juntar, separar; noções de mais/menos

Brincadeira de imitação Desenvolver linguagem e expressão Sem materiais Imitar animais, profissões, ações; adivinhar o que é

7.2 Atividades para os Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Tabela

Atividade Objetivo Materiais Como fazer

Bingo das sílabas Leitura e formação de palavras Cartelas, fichas, sorteio Marcar sílabas ou palavras; formar palavras sorteadas

Jogo de trilha Operações matemáticas simples Tabuleiro, dados, peões Avançar casas resolvendo soma, subtração, contagem

Jogo de memória Associação, atenção, vocabulário Pares de figuras ou palavras Virar e achar pares; nomes, figuras, palavras, conceitos

Caça ao tesouro Leitura, interpretação, orientação Pistas escritas, mapa Seguir pistas lidas; resolver enigmas; encontrar o tesouro

7.3 Orientações para o professor

- Defina bem o objetivo: O que a criança deve aprender?

- Escolha atividade adequada à idade: Nem tudo serve para todos;

- Participe junto: Não fique só olhando; jogue, oriente, ajude;

- Respeite o ritmo: Alguns aprendem mais devagar; não apresse;

- Avalie observando: O que aprenderam? O que foi difícil? Como melhorar?

- Aproveite materiais simples: Papel, papelão, tampas, pedrinhas, tecidos.

8 ANÁLISE E REFLEXÃO

Ao planejar e aplicar atividades lúdicas, observa-se que:

As crianças se interessam mais e participam com vontade;

Aprendem sem perceber que estão “estudando”;

Desenvolvem atenção, memória, raciocínio, fala, convivência;

Facilita a compreensão de conteúdos difíceis;

Reduz distrações e indisciplina;

O professor conhece melhor cada aluno ao observá-lo brincando.

O lúdico não atrapalha: melhora o ensino. A escola que brinca é uma escola mais feliz e eficaz.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é direito da criança e caminho essencial para aprender. Este trabalho mostrou que é possível ensinar com alegria, usando jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas sérias e eficazes.

A proposta de atividades demonstra que não é preciso muito dinheiro: basta planejamento, conhecimento e dedicação. O professor que domina o conteúdo e sabe transformá-lo em jogo transforma também a vida de seus alunos.

Conclui-se que o lúdico não é “perder tempo”: é ganhar aprendizado. Integrar jogos e brincadeiras ao dia a dia da escola é respeitar a criança e oferecer educação de qualidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br. Acesso em: 9 ago. 2026.

FRIEDMANN, Adriana. O Brincar na Educação Infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SANTANA DO LIVRAMENTO – RS

9 de agosto de 2026