



# DESPERTANDO A CRIATIVIDADE E O APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O PAPEL FUNDAMENTAL DA LUDICIDADE DA LUDICIDADE

## Autor(res)

Luiz Henrique Alves Dos Santos  
Francisdalva Da Cruz Sousa  
Danielle Nóbrega De Castro Mendonça  
Rosendo Francisco De Sales Neto  
Irlaine Cutrim Helal Cavalcante

## Categoria do Trabalho

TCC

## Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

## Introdução

A ludicidade é fundamental para o desenvolvimento psicomotor, social e cognitivo das crianças e assim possibilita que elas aprendam de forma mais prazerosa e agradável proporcionando novas aprendizagens, por meio do brincar a criança vivencia momentos do cotidiano, constrói sua identidade pessoal e coletiva. Nesse trabalho enfatizamos a importância das brincadeiras e dos jogos lúdicos para o aprendizado na educação infantil. Os benefícios dos jogos e brincadeiras para a afetividade infantil e desenvolvimento psicomotor é relevante pois chama atenção para a importância da ludicidade despertando sobre o valor das brincadeiras, onde enriquece o vocabulário, incentiva a autonomia, o crescimento na aprendizagem e da habilidade motora. Pois através das práticas lúdicas pode-se promover um ensino com atividades envolventes e participativas onde os alunos podem interagir e assim aprendem brincando.

## Objetivo

- Buscar a importância da ludicidade como papel fundamental, para a aquisição da aprendizagem, desenvolvimento e conhecimento para as crianças durante a primeira fase da educação básica, a Educação Infantil.

## Material e Métodos

A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído por várias etapas, desde a formulação do problema até os resultados. O trabalho se dará com o objetivo de abordar "As concepções da ludicidade no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem na educação infantil".

Gil (2006, p.25).

A metodologia utilizada oferecerá uma contribuição para o público docente, alunos e sociedade interessada em conhecer as ações importantes que o lúdico apresenta na interação com a aprendizagem. O trabalho terá por base fundamentos teóricos de pesquisadores renomados, como: Rau (2013), RCNEI (1998) Kishimoto (1994), Gil (2006)



As referências apresentarão o tempo de pesquisa bibliográfica de 1994 a 2005.

Os locais de pesquisa, serão em referências bibliográficos, sites e artigos pontuarão conceitos, a fim de investigar e compreender o fenômeno que remete a importância da brinquedoteca no meio educacional.

As palavras-chave são: Ludicidade, criatividade, Educação Infantil, Aluno, Professor.

### Resultados e Discussão

Em conformidade com Rau (2013), a ludicidade abrange atos do brincar que são organizados em brincadeira, brinquedo e jogo. "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" (RAU, 2013, p. 31). Entender o jogo como instrumento pedagógico vem da ciência de que a funcionalidade educacional do âmbito escolar consiste no ensino, sendo assim esse espaço tem propósitos educacionais a serem alcançados, e o educando faz parte dos atos elaborativos e orientadores.

De acordo com Kishimoto (2010), muitas vezes se tem focalizado no lúdico após a criança ter dois anos, entretanto o ideal é que seja inserido desde

a idade mais precoce possível, pois garante a efetividade de ações pedagógicas de maior qualidade nos anos posteriores, isso prepara a criança.

É importante lembrar que a ludicidade como ferramenta pedagógica na educação deve ser planejada de forma conciente.

### Conclusão

Conclui-se que a ludicidade é fundamental no desenvolvimento motor, intelectual, social e afetivo na educação infantil, tornando o aprendizado mais envolvente e prazeroso, construindo a identidade da criança e proporcionando uma educação de qualidade.

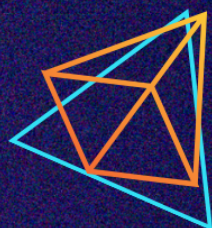
### Referências

#### Referencias

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ipex, 2013.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

# 3ª MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera