

## LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Karine Xavier Souza<sup>1</sup>**

**Juliana Maria Corallo Quinan<sup>2</sup>**

### RESUMO

Esta pesquisa objetivou esclarecer a importância do brincar e também do aprender, e que o Lúdico é um fator importante nesse processo. A ação de brincar proporciona o desenvolvimento integral da criança e atividades lúdicas devem ser estendidas por toda vida escolar de uma criança. Fundamental para a melhor BNCC- item transição da educação infantil para o fundamental aborda a necessidade da continuação da ludicidade e afetividade. Respalhada por expressivos referenciais teóricos, a proposta de trabalho apresentada permite afirmar a existência de jogos e brincadeiras infantis que certamente ajudarão no desenvolvimento da educação psicomotora e conseqüentemente, no processo escolar. A conclusão permitiu ressaltar os principais aspectos da pesquisa que certamente farão com que os educadores se motivem para a realização de novos estudos sobre o tema abordado.

**Palavras-chave:** Atividades lúdicas. Alfabetização. Jogos. Brincadeiras.

### ABSTRACT

This research aimed to collect data that demonstrate the importance of recreational activities in literacy, since games and games are, according to scholars, affective experiences that are correlated to the environment and should be carried out at school. The action of playing provides the integral development of the child and learning by playing becomes necessary for the child's early school years. Supported by expressive theoretical references, the work proposal presented allows us to affirm the existence of children's games and games that will certainly help in the development of psychomotor education and, consequently, in the school process. The conclusion allowed us to highlight

the main aspects of the research that will certainly make educators motivated to carry out new studies on the topic addressed.

**Keywords:** Playful activities. Literacy. Games. jokes.

<sup>1</sup>Graduanda do curso de licenciatura em Pedagogia no Instituto Federal Goiano - Campus Urutaí. Email: [Karinexaviersouza12@gmail.com](mailto:Karinexaviersouza12@gmail.com)

<sup>2</sup>Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Goiás. Mestrado em Educação :História e Filosofia da Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo . Área de Educação, com ênfase em Formação de Professores. E-mail: [jmcquinan@gmail.com](mailto:jmcquinan@gmail.com)

## 1. INTRODUÇÃO

A visão do lúdico como estratégia capaz colaborar no processo de ensino-aprendizagem da educação infantil, tem sido muito discutida e trazida para os ambientes escolares, por ser a brincadeira o lúdico se constitui em um dos universos da criança. Embora haja tantos estudos tratando da eficácia do uso de jogos nos ambientes escolares, ainda existe resistência por parte de alguns educadores descrentes na possibilidade de unir a brincadeira ao conteúdo pedagógico. Para estes profissionais brincar e aprender são duas instâncias distintas que não devem ser utilizadas simultaneamente.

Nas escolas existe a verdadeira separação entre o aprender e o brincar, é possível entrar em contato com uma realidade em que as crianças possam ser estimuladas e educadas através de atividades lúdicas. Estudar essa realidade que traz o lúdico como um elemento presente na proposta pedagógica. Autores como Campos, Chateau, Dantas, Friedman, Hiuzinga, Negrine, Neves, Novoa, Marinho, Minhoz, Paulo Freire, Platão, Piaget, Oliveira, Ruschel, Santos, Vygotsky, Tizuco Kishimoto e Winnicott, foram os escolhidos para contribuir para que a discussão do assunto fosse viabilizada. Os estudos,

avaliações e conceitos desses autores contribuíram para embasar o desenvolvimento do presente trabalho. Também fizeram parte da pesquisa as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

Através da atividade lúdica a criança desenvolve suas capacidades físicas e intelectuais. O brinquedo também proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Através do brincar a criança cresce, aprende a usar os músculos, coordena o que vê com o que faz e adquire o domínio sobre seu corpo, descobre o mundo e como ele é. Brincando a criança aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável.

A criança que brinca cria um universo só dela. Envolve-se num imaginário no qual o impossível se torna possível e vice-versa. Reúnem personagens da cultura, elementos da realidade, criando novos significados para elas graças à sua capacidade de criação. Enfim, nas relações interpessoais há construção de conhecimento.

A criança não só repete as coisas vividas ou ouvidas, mas tem a capacidade de combinar o antigo com o novo através de sua capacidade criativa. Quando a criança brinca, ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, portanto a criança que brinca vive uma infância feliz, além de se tornar um adulto mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidades, problemas que possam surgir no seu dia-a-dia. A criança privada dessa atividade poderá ficar com traumas dessa falta de vivência.

Por meio das brincadeiras as crianças ampliam sua área de contatos humanos, aprendem de modo mais simples as vantagens e o significado das atividades organizadas grupalmente, experimentam os diferentes papéis sociais, percebem as relações de subordinação e de dominação entre as pessoas e se identificam com alguns interesses ou valores de sua sociedade.

Assim, a discussão empreendida neste estudo está relacionada a uma pesquisa, cujo foco de análise voltou-se para a questão da importância do lúdico, mais especificamente para as práticas educativas na educação infantil. O brincar ao referir-se à atividade lúdica deve condicionar a educação da

criança numa perspectiva de emancipação por meio da experiência, cotidiano desenvolvendo suas habilidades.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar já existe desde a pré-história, na antiguidade, os jogos contribuem para uma boa aprendizagem principalmente nas áreas exatas.

De acordo com informações trazidas pelas pesquisas de Huizinga (2001, P. 13) o jogo foi uma ocorrência mais antiga dentro das culturas na história da humanidade ele ressalta que a atividade relacionada ao jogo pertence a uma classe bem primitiva.

Nessa mesma perspectiva sobre a existência da brincadeira nos antepassados, Delorme (2004) argumenta que desde as civilizações mais antigas como Grega e Egípcia havia manifestações de brincadeiras que se faziam presentes no cotidiano das crianças. Na década de 60 surgiu na Europa a brinquedoteca, no Brasil foi criado no ano de 1980. Ainda hoje elas têm um grande significado na vida das crianças, pois contribuem nas funções pedagógica, social e comunitária, tendo em vista que muitas crianças só têm acesso a brinquedos através delas.

No que diz respeito ao trabalho do professor em sala de aula, onde ele traz consigo o poder de agregar a brincadeira ao saber se torna muito rentável do ponto de vista educativo. Piaget (1968) ressalta que o brincar se classifica em estágios sucessivos, que vão da brincadeira puramente sensório-motora até aquela envolvendo elaboração do próprio pensamento. Além dos jogos existem várias formas e métodos de se trabalhar usando da ludicidade sendo possível explorar a imaginação e a criação dos alunos através das histórias, da música, da dança e da dramatização. Na brincadeira de faz de conta a criança consegue imitar, a se comunicar e até mesmo se passar por algum personagem, isto o torna capaz de transformar e mudar o final da história. O brincar permite à criança distinguir o seu mundo interior com fantasias e imaginações.

Na idéia de Piaget (1997), quando a criança brinca, ela assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, para ele o jogo

simbólico e a representação de papéis, como brincar de médico, de casinha, de mãe, etc, é algo que ultrapassa as dimensões gerando saber, segurança e criando personalidade.

Nesse sentido Piaget (1967) cita:

“o jogo não pode ser visto apenas como divertimentos ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e ‘moral’”.

Como define Piaget, as etapas de desenvolvimento da criança são de extrema importância para a ampliação da atividade lúdica e seus efeitos na infância. De acordo com Kishimoto os jogos podem provocar o desenvolvimento intelectual de forma direta cujo objetivo é levar a inteligência e raciocínio, e de forma indireta usando o raciocínio estratégico para a conquista de um objetivo que poderá ser físico, artístico, etc.

## **2.2 A necessidade do Brincar na educação Infantil**

De acordo com Vygotsky as características humanas não estão presentes desde o nascimento do indivíduo nem são meros resultados das pressões do meio externo. Elas resultam da interação dialética do homem e o seu meio sócio-cultural. As relações psicológicas especificamente humanas se originam nas relações do indivíduo e seu contexto cultural e social. A aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida do indivíduo (VYGOTSKY, 1989, p.44).

A Educação Infantil não se restringe apenas para a preparação para o Ensino Fundamental, ela deve favorecer a construção do desenvolvimento moral, deve respeitar a curiosidade da criança, levando-a a refletir sobre as perguntas que faz. A Educação Infantil precisa visar o desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões: física, social econômica, intelectual e afetiva; ela não pode estar comprometida através dos seus propósitos e objetivos, com a situação de sucesso ou insucesso escolar de seus alunos em outros níveis de seu processo de escolarização (ASSIS, 1999 p. 22).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, ela deve primar pela qualidade das interações, considerarem as diversidades culturais, sociais e ambientais para que a criança possa construir uma identidade autônoma e desenvolver todas as habilidades necessárias para uma vida social. É exatamente na Educação Infantil que as crianças iniciam seu processo de construção de conhecimentos.

O Plano Nacional de Educação (PNE) completa esta discussão afirmando que a Educação Infantil:

É a primeira etapa da Educação Básica. Ela estabelece as bases da personalidade humana, da inteligência, da vida emocional, da socialização. As primeiras experiências da vida são as que marcam mais profundamente a pessoa. Quando positivas, tendem a reforçar ao longo da vida, as atitudes de autoconfiança, de cooperação, solidariedade, responsabilidade (PNE, p. 46).

Pensando dessa forma, essa pesquisa busca relacionar e apropriar o ponto de vista de que a escola é um lugar onde possa ser lúdica e prazerosa.

Segundo Dantas “o termo lúdico abrange os dois: a atividade individual e livre e a coletiva regrada (Dantas, 2002, p. 111). Neste sentido, ao utilizar o termo lúdico tenho como referência os argumentos de Dantas, cuja definição está apropriada para ser utilizada neste projeto de pesquisa.

Enfatizando sobre a necessidade do brincar Neves cita:

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. (Neves, 2006, p.13).

Neves faz apontamentos enriquecedores ao afirmar que a escola não é um lugar lúdico, não é prazerosa, mas que esse lúdico pode ser introduzido nesse contexto escolar, pois pedagogicamente o lúdico é um meio importante.

### 2.3 A atuação do professor frente aos desafios da proposta lúdica

O educador é uma peça fundamental na construção do processo lúdico na sala de aula, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v.01):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

O Friedman (1996) relata sobre a visão da atividade lúdica como algo que não é estático e que requer para a sua utilização, uma análise das necessidades e dos estágios de cada turma quando afirma:

O instrumento proposto não pretende ser uma receita para os professores. Ele contém sugestões para a análise e compreensão dos jogos que cada educador deve adaptar a sua utilização em função das necessidades e da realidade de cada grupo de crianças. (FRIEDMAN, 1996, p.74)

É importante que esse processo de seleção das atividades exista, para que não haja a inclusão de atividades indiscriminadamente nos planejamentos apenas para o cumprimento de obrigação. A escolha de uma atividade lúdica demanda diversos fatores como a faixa etária, o nível de desenvolvimento

cognitivo e motor de cada turma, além da adequação das atividades ao conteúdo que se deseja trabalhar.

Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores têm a concepção que se aprende através da repetição, não tendo criatividade e nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante, fazendo com que os alunos se mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação. Como afirmava o mestre Paulo Freire, "Não há saber mais ou saber menos: Há saberes diferentes.

Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que, por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento. Assim, na prática pedagógica atualmente sugere-se que seja utilizada atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de sua adaptação e socialização do mesmo no seio escolar, visto que, através do lúdico, a criança estando motivada se adapta no ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no dia-a-dia com as pessoas que compõem o meio social no qual está inserido. Esse "brincar" na sala de aula motiva a inteligência e à vontade de aprender na criança, fazendo com que ela solte sua imaginação e desenvolva sua criatividade, possibilitando a cada dia, o exercício constante da concentração e da atenção nas aulas.

### **3. METODOLOGIA DA PESQUISA**



O tema escolhido teve como base fundamental a participação e desenvolvimento do artigo envolvendo educação infantil.

O principal objetivo do artigo é fortalecer a importância do educador no seu papel de agente transformador, substituindo as práticas tradicionais por estratégias novas, dentro de um ambiente estruturado para provocar e promover o aprender. O prazer evidenciado na brincadeira é à base de toda ação lúdica e faz com que a criança queira brincar cada vez mais. É essencial que o educador tenha um olhar lúdico em sala de aula, organizando seu planejamento através de atividades que proporcionem a aprendizagem com diversão. O que prevalece nesse fazer pedagógico é a mudança de atitude em relação à forma de conduzir o processo, que deve estar de acordo com os desejos e as necessidades dos alunos. Ainda o Curso de Pedagogia em suas Diretrizes Curriculares orienta a participação dos acadêmicos em ações de Responsabilidade Social, bem como o curso em suas linhas de pesquisa.

Refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem através do brincar de modo a valorizar a importância do lúdico no processo de aquisição de conhecimento e habilidades necessárias para uma vida em sociedade.

O presente artigo de conclusão de curso justifica-se na necessidade de conscientizar a escola de que as atividades lúdicas são de extrema importância para desenvolvimento cognitivo, afetivo e de todas as habilidades da criança, e quando este fazer pedagógico está aliado às atividades prazerosas a criança da educação infantil tem maior produtividade.

#### **4. Resultado e Discussão**

conclui-se que o lúdico é um elemento fundamental no processo ensino aprendizagem, pois com ele a criança interage muito mais construindo assim seu próprio conhecimento, pois através de jogos ela produz

diferentes conexões mentais das quais lhes proporcionam um desenvolvimento amplo de seus aspectos cognitivos, sociais e emocionais, criando autonomia e responsabilidade.

A educação requer um dinamismo maior, pois o conhecimento prévio do aluno demonstra o quanto ele é crítico e tem opiniões próprias, por isso se faz necessário o professor dominar o lúdico como instrumento de apoio educacional.

O professor que acredita no lúdico para desenvolver as potencialidades do aluno, o que está preocupado com a aprendizagem e com seu nível de conhecimento, exerce práticas de sala de acordo com as necessidades da criança, transforma a realidade de seu aluno.

Assim cabe ao professor respeitar o ritmo natural de cada aluno, ajudando-o e orientando-o, mostrando preocupado pelo êxito de cada um e o lúdico poderá contribuir significativamente neste processo.

É muito importante que as equipes escolares se conscientizem sobre a importância do lúdico no processo ensino/aprendizagem para que consigamos transformar a realidade existente nas instituições escolares.

O professor deve estar em constante sintonia com as transformações do momento e atualizar seus conhecimentos, sua consciência de mundo. Deve ser um leitor atento à realidade social e saber o seu lugar dentro desse processo de transformações por qual vem passando a educação. É importante que o educador "coloque para fora" a criança que há dentro de si, assim ele poderá sentir prazer em brincar juntamente com suas crianças. O lúdico fornece à criança um desenvolvimento sadio e harmonioso. Ao brincar, a criança aumenta sua autoestima e independência; estimula sua sensibilidade visual e auditiva.

As atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem das crianças. Os professores atestam que é possível reunir dentro da mesma situação, o lúdico e o educar. É necessário que as escolas sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagem

em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação, responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança. A importância do lúdico está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar situações de solução de problemas.

O professor deve valorizar o lúdico na educação infantil visto que o brincar facilita a aprendizagem nos seus mais diversos campos, como a afetividade, a psicomotricidade, a sociabilidade, a solidariedade e a cognição.

Contudo, pode-se dizer que a escola tem como objetivo principal contribuir para a formação de indivíduos conscientes em busca da sua auto realização.

## **5. Considerações Finais**

Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. O professor poderá interligar os conhecimentos que a matriz de habilidades impõe durante o bimestre com brincadeiras para promover a ludicidade e o aprendizado do educando.

Para que o processo de aprendizagem aconteça de forma completa e de uma maneira que a criança tenha mais autonomia é necessária uma pesquisa pelo professor sobre as dificuldades dos educandos e utilizar de recursos para focar até mesmo em alunos que precisam de mais atenção durante as atividades, o ato de brincar durante o processo de aprendizagem tem que ser prazeroso e objetivo, dar ênfase ao estudo e também no brincar e com isso também estão aprendendo. A partir de pesquisa bibliográfica vemos que a criança aprende enquanto brinca.

De alguma forma a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue

extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece o outro.

Além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporciona, é fundamental como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem.

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significativamente para o desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas do aluno.

Vemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

## 6. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 15ª edição. Editora Vozes. Petrópolis, RJ, 2008;

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamenta. I. **Referencial curricular nacional par a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1997.

DOHME, Vânia Atividades Lúdicas na educação: **O caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Editora Vozes. Petrópolis, RJ, 2003;

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10ª edição, SP: Cortez, 2007;

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ, Vozes, 2003;

PACHECO, Edilson Roberto, SHIMAZAKI, Elsa Midore. **Texto publicado pelo departamento de matemática** – Unicentro e Departamento de Teoria e Prática da Educação- UEM (Paraná);

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ª edição, RJ: Editora Zahar, 1973;

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, Santa Marli pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.



VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.