

# O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

Grace Sherley Denny<sup>1</sup>

Ivanise Nazaré Mendes<sup>2</sup>

## RESUMO

Este artigo tem como finalidade pontuar alguns benefícios que podem ser constatados com a utilização do lúdico nas séries iniciais e nada melhor o que a educação infantil, sendo essa a primeira etapa da educação Básica, a Educação Infantil tem como objetivo o completo desenvolvimento da criança até os 5 anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, completando a ação da família e da sociedade. (Art. 29, LDB) As principais vantagens da utilização de atividades lúdicas nas aulas como recurso pedagógico promovem transformações na prática, deixando-a mais significativa e atraente. As crianças ficam mais motivadas para as aprendizagens onde os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento de várias competências humanas. Nesse sentido utilizar o lúdico em sala de aula pode ser um potencial ferramenta de mediação no processo de ensino aprendizagem nas series iniciais, onde o aluno da educação infantil pode aprender e se divertir ao mesmo tempo, tornando a aprendizagem em algo prazeroso e agradável.

**Palavra-Chave:** Lúdico; Educação Infantil; Recurso Pedagógico, Ferramenta didática

## INTRODUÇÃO

Esse trabalho vem enfatizar a importância de se trabalhar o lúdico como um processo facilitador da aprendizagem nas series iniciais, ou seja na educação infantil, para que a criança possa se sentir acolhida nesse novo ambiente onde foi inserida e aproxima-la o mais perto possível de um ambiente familiar buscando construir uma relação saudável de forma natural e positiva para uma boa aprendizagem.

As atividades lúdicas utilizadas em sala de aula tornam-se uma ferramenta estratégica que introduz a criança no escopo da aprendizagem significativa em

1

<sup>1</sup> Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Del Sol – Unades, Especialista em Supervisão escolar, Pós graduada em Didática do Ensino Superior, Psicopedagoga. [gracedennyfonseca@gmail.com](mailto:gracedennyfonseca@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutorado em Ciências Ambientais pela Universidade Central do Paraguai, Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Intercontinental – UTIC, Especialista em Gestão Escolar. E-mail: [ivanisemendes@hotmail.com](mailto:ivanisemendes@hotmail.com)

ambientes agradáveis, de maneira atraente e natural, para um bom desenvolvimento de suas habilidades. Portanto, crianças felizes são geradas, resultando em habilidades fortalecidas, crianças afetuosas, dispostas a trabalhar em sala de aula, curiosas, criativas em ambientes que promovem e expandem seu vocabulário e convivência,

Para Rosa (2003) “o lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois não é mera diversão ou preenchimento de tempo, e sim, um fator essencial para uma educação de qualidade ao indivíduo” (ROSA, 2003, p. 40).

Lima (2013) aponta que o que se aprende em determinadas fases da educação infantil pode deixar marcas para o resto da vida. A educação infantil é o momento de interação da criança com o mundo e principalmente consigo mesma.

Segundo estudos de Souza (1996) a educação infantil é configurada como importante fase no desenvolvimento do indivíduo, pois é nesta fase que as bases do ser humano estão sendo arquitetadas, sendo estimulados e iniciados os processos de formação e integração de várias áreas do seu desenvolvimento.

Entende-se que uma criança não nasce sabendo e necessitam que alguém esteja disponível para brincar em grupo além de também ensina-la a brincar até seu amadurecimento. O professor assim como a escola de modo geral é visto como uma extensão de sua família e sua casa, havendo uma estreita relação entre o brincar e aprender onde o brincar faz parte da aprendizagem não sendo apenas lazer. O professor neste sentido tem o papel de mediador e estimulador do conhecimento, através das atividades e jogos que direcionam o aluno a descobrir uma alternativa que o levem a desenvolver o interesse em aprender e construir conhecimentos significativos de maneira agradável (RUFINO, 2014).

Cabe ao professor da Educação Infantil a tarefa de estimular o aluno de modo rotineiro. Uma vez que a criança quando participa de jogos, brincadeiras e brinca com brinquedos, pode se comunicar, expressar-se melhor e exercitar sua capacidade. Na medida em que a criança vai brincando, ela constrói e compreende o mundo e as coisas a sua volta.

A educação pré-escolar é à base da aprendizagem futura e é a partir daí que a atividade lúdica deve ser introduzida, que é concebida como a maneira natural de incorporar as crianças no ambiente que as cerca, de aprender, de relacionar-se com

outras pessoas, entender as regras e o funcionamento da sociedade a que pertencem.

Da mesma forma, o brincar é parte fundamental desse processo de socialização e deve partir dos princípios que regem a educação pré-escolar, tais como: abrangência, participação e brincadeira, focadas no desenvolvimento de dimensões cognitivas, comunicativas e socio afetivas, corporal, estético, ético e espiritual.

## 1.0 LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os jogos e os brinquedos estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando fundamental a sua vivência. O lúdico é indispensável para o relacionamento entre as pessoas. Sabe-se que o jogo e/ou brincadeira é reconhecido como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades e o seu desempenho.

Conforme Luckesi (2005) a ludicidade é uma importante ferramenta para a formação do educando. É através do brincar que a criança se relaciona com o meio em que vive e com os outros, o que lhe propicia dar significado a tudo que está ao seu redor. Ainda segundo este autor, a principal característica da ludicidade é a plenitude da experiência, isto é, a vivência lúdica de uma atividade exige uma entrega total do ser humano.

Segundo Modesto e Rubio (2014), pode-se dizer que a aprendizagem se dá de forma natural através de atividades lúdicas, um meio que motiva e estimula a criatividade num processo de aprendizagem e aquisição de conhecimentos mediante ao prazer.

Lara(2011,p.17) destaca que:

Os jogos, ultimamente, vêm ganhando espaço dentro de nossas escolas numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. A pretensão da maioria dos professores com a sua utilização é a de tornar as aulas mais agradáveis como intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo fascinante. Além disso, as atividades lúdicas podem ser consideradas como uma estratégia que estimula o raciocínio levando o aluno a enfrentar situações conflitantes relacionadas com o seu cotidiano.

Maluf (2008, p. 61) afirma que “O brincar é assegurar a sobrevivência de

sonhos e promover uma construção de conhecimentos vinculados ao prazer de viver e aprender de uma forma natural e agradável”. Dessa forma, entendemos que o lúdico contribui na elaboração de conhecimentos necessários para o cotidiano da criança.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.22) “Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, na brincadeira as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes [...], por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais”.

É importante ressaltar que a inserção do lúdico no espaço escolar deve ter um propósito pedagógico em sua essência, não sendo simplesmente um mero momento de recreação, “contudo, muitas vezes, ele é concebido apenas como um passatempo ou uma brincadeira e não como uma atividade que pretende auxiliar o aluno a pensar com clareza, desenvolvendo sua criatividade e seu raciocínio lógico” (LARA, 2011, p.17).

O significado de lúdico, na concepção de Kishimoto (2002, p.111), é “[...] brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, [...] O termo lúdico abrange os dois: atividade individual e livre e a coletiva e regrada”. No contexto do brincar, encontram-se diversas possibilidades além do jogo, atividades de roda, o cantar, o faz de conta e tantas outras formas de “divertimento”. Esse brincar, divertir-se sozinho ou com outras crianças e/ou adultos, provoca descobertas, faz com que a criança invente e obedeça a regras, entenda seu espaço, habitue-se a conviver entre momentos de alegria, de conquistas e outros de aprender a perder, emprestar e ensinar um novo participante.

## 2. O LÚDICO COMO PAPEL PRIMORDIAL NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Para Lev Vygotsky (1991), o lúdico é um processo essencial para o desenvolvimento Infantil. “ O brincar é essencial para o desenvolvimento da criança, pois os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato. Elkonin(1998).

Além disso, a brincadeira é a linguagem natural da criança, onde permite que ela através do faz de conta consiga expressar-se a respeito do mundo a que a

cerca, podendo relacionar novos conhecimentos com conhecimentos anteriores, com experiência própria, em contextos reais. Assim, a aprendizagem a medida que se relacionam vão formando uma nova aprendizagem, ou seja, a aprendizagem significativa.

Segundo Piaget (1978), o lúdico está relacionado ao desenvolvimento da inteligência, ou seja, está relacionado aos estágios do desenvolvimento cognitivo, ressalta que a criança precisa brincar para crescer que através das brincadeiras a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor.

Para Kishimoto (2006), por meio do brincar, as crianças desenvolvem habilidades importantes e fundamentais para o desenvolvimento da autonomia e identidade, além de amadurecer algumas capacidades, como memorização, imaginação, atenção e socialização, assim, a família tem um papel importante na brincadeira, promovendo a prática de atividades recreativas e de lazer que proporcionem a movimentação das crianças durante as brincadeiras; em última análise, favorecendo elementos que sirvam de incentivo para essa prática.

## **ATIVIDADES LÚDICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

A Educação Infantil é uma fase de grandes aprendizados para a vida das crianças, nessa etapa desenvolvem-se habilidades fundamentais que serão levadas para a vida adulta. Com as atividades lúdicas as crianças aprendem enquanto brincam o que proporciona um melhor entendimento e desempenho. O desenvolvimento das habilidades motoras na Educação Infantil parte de uma série de movimentos realizados através de práticas educativas e lúdicas executadas nas aulas. Através das atividades lúdicas, sem a determinação exata de exercícios as crianças desenvolvem habilidades motoras fundamentais para o seu desenvolvimento (JIMÉNEZ, 2002).

Assim, o brincar deve ser levado em consideração principalmente nos espaços escolares, pois é rico em ambientes que facilitam experiências que por meio dos jogos, é necessário explicar as experiências mais positivas e as realidades que as crianças conhecem, os argumentos de suas atividades serão muito mais amplos e variados; em relação à brincadeira, é uma dimensão do desenvolvimento humano que promove o desenvolvimento psicossocial; a aquisição de

conhecimento, a formação da personalidade, ou seja, engloba uma gama de atividades em que prazer, atividade criativa e conhecimento se cruzam para ter mais clareza diante da brincadeira (JIMÉNEZ, 2002).

Jiménez (2002) comenta sobre a importância da brincadeira e seu papel proativo na sala de aula. Jiménez (2002, p.42) considera que:

A brincadeira é antes uma condição, uma predisposição para o ser diante da vida cotidiana. É uma maneira de estar na vida e de relacionar-se com certos espaços cotidianos em que ocorre o prazer, acompanhado pelo relaxamento que atividades simbólicas e imaginárias produzem com o brincar. O senso de humor, a arte e outras séries de atividades que ocorrem quando interagimos com os outros, sem mais recompensa do que a gratidão que esses eventos produzem.

A brincadeira é uma maneira de viver a vida cotidiana, ou seja, sentir prazer e valorizar o que acontece, percebendo-a como um ato de satisfação física, espiritual ou mental. A atividade lúdica promove o desenvolvimento de habilidades, relacionamentos e senso de humor nas pessoas.

Por esse motivo, o lúdico anda de mãos dadas com a aprendizagem, para a qual Nunez (2002, p.8) considera que:

A brincadeira bem aplicada e compreendida terá um significado concreto e positivo para a melhoria da aprendizagem em termos de qualificação, treinamento crítico, valores, relacionamento e conexão com os outros, alcançando a permanência dos alunos na educação inicial.

## **O PAPEL DA FAMÍLIA E DO PROFESSOR COMO MEDIADOR NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

Consumo, isolamento e a falta de espaços, entre outros fatores, tem mostrado que o jogo sofreu transformações e em alguns lugares até desapareceu. A sociedade moderna passa por uma série de transformações; a diversidade cultural dá espaço ao processo de globalização, a colaboração foi substituída pela competição e individualismo, o espaço público de lazer está desaparecendo, há um incentivo crescente ao consumo, as atividades do grupo foram substituídas, frequentemente pelo isolamento e a cessação das brincadeiras tradicionais a serem praticadas

devido à expansão de novas tecnologias (MODESTO; RUBIO, 2014).

A família, por ser uma das principais referências no papel da educação, vem sofrendo as consequências desta globalização, perdendo valores importantes, entre eles, momentos que envolvem brincadeira devido à falta de tempo dos pais e conhecimento dos benefícios que a brincadeira traz para o desenvolvimento da criança.

O professor como principal responsável pela organização das situações de aprendizagem deve criar possibilidades de desequilíbrios, que mostrem ao aluno o novo e o desconhecido, pois diante do desafio a criança tende a assimilar conhecimentos, utilizando recursos mentais emotores.

Cabe ao professor oferecer um espaço para conciliar os jogos com as aulas do dia a dia, permitindo um ambiente propício à aprendizagem e que contém alegria, prazer, movimento e solidariedade no ato de brincar. É importante que as crianças se sintam cada vez mais desafiadas e estimuladas.

O material utilizado nas aulas interfere diretamente na qualidade e no aprendizado. Quanto mais diversificado for o material, mais rico e interessante será o aprendizado. Em relação ao material, não precisa ser feito e acabado. Pode ser criado, construído em sua própria escola e com a ajuda de alunos; isso fará com que o material seja mais significativo para eles. Pode ser pintado em várias cores, estimulando obras para o desenvolvimento do pensamento lógico (KISHIMOTO, 2006).

Muitos são os materiais que podem ser utilizados em práticas recreativas como: pneus, bolas, paus, argolas de plástico, cordas, jornais, caixas de papelão, garrafas plásticas, bolas de meias, sacos de areia, bancos, escadas, entre outros.

Cada um deles apresenta suas especificidades e propicia o desenvolvimento de uma habilidade. O pneu desenvolve habilidades motoras; a bola desenvolve habilidades específicas, como: rolar, chutar, bater, etc. [...]; bastões de madeira auxiliam no equilíbrio, coordenação e agilidade espaço-temporal; as caixas de papelão podem auxiliar na construção de jogos simbólicos ou brinquedos no aprimoramento das habilidades motoras; a escada de madeira é importante para o equilíbrio e a coordenação espaço-temporal. Segundo Freire (1989) “o que falta nas escolas, na maioria das vezes, não é material, é criatividade”.

Portanto, segundo RCNEI (1998, p. 29), o educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois é um ato que ocorre espontaneamente, mas sim planejar e

organize as situações para que as brincadeiras sejam apresentadas de várias formas, permitindo que as crianças escolham os temas, os objetos e os companheiros com os quais querem brincar. E o professor deve fazer uso de novas metodologias, que procurem incluir a prática de jogos, porque o objetivo é treinar a aprendizagem ativa, reflexiva, prática, crítica, dinâmica e capaz de enfrentar desafios.

A escola deve criar espaços e ambientes que promovam o lúdico, permitindo a formação contínua dos profissionais que atuam diretamente com as crianças, incluindo os profissionais da educação física. É a vez dela também oferecer brinquedos e elementos que enriquece os momentos de alegria dentro do espaço escolar, permitindo uma rica aprendizagem contextualizada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho busca através de alguns autores pontuar os benefícios de se utilizar o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem na educação Infantil e sua importância para o seu desenvolvimento ao longo de sua vida. Desta forma a ludicidade é essencial para a formação e o desenvolvimento cognitivo das crianças nas séries iniciais.

Contudo percebemos a importância da escola como peça fundamental nesse processo de aprendizagem onde permite o contato com experiências novas que possibilitam a descoberta de inúmeras habilidades. Essas deverão criar espaços para atender as necessidades do educando. Desta forma para se obter um bom resultado usando a ludicidade em sala de aula, os professores devem proporcionar um ambiente agradável e atraente, rico em atividades lúdicas, onde o lúdico como ferramenta didática venha auxiliar o professor em suas práticas em sala de aula respeitando a individualidade de seus alunos, permitindo que a criança possa usar a sua criatividade e imaginação.

O uso da ludicidade promove também a ampla participação e convivência entre as crianças, o respeito a regras, espaço, tempo, promovendo desenvolvimento integral para a aprendizagem. Através do brincar, brincadeiras e jogos infantis fazerem parte da proposta pedagógica escolar também é uma forte ferramenta para o desenvolvimento da criança. Afinal, educar é preparar para a vida!

## REFERENCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB n. 20, de 11 de novembro de 2009.**

ELKIND, D. (2003). **Thanks for the memory: The lasting value of true play.** YC Young

JIMÉNEZ, B. (2002) **Lúdica y recreación.** Colombia: Magisterio.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 12.ed. São Paulo: Cortez, 2009.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. (org.) **Jogo, brincadeira e a educação.** 8.ed. São Paulo: Cortez, 2006.

\_\_\_\_\_. (1999) **O jogo e a educação infantil.** In: (Org.). Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, p.13-43

LARA, Cristina Machado. **Jogando com a Matemática na Educação Infantil e nas Séries Iniciais.** –1.Ed.–Catanduva, SP: Editora Rêspel; infantil.

LIMA, Bruna Alessandra Silva. **O brincar na Educação Infantil: O lúdico como estratégia educativa.** 2013. 76 f. Monografia (Especialização) – Curso de Pedagogia, Faculdade Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas - uma abordagem a partir da experiência interna.** Nov. 2005. <http://www.efdeportes.com> <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>> Acesso em: 20 fev. 2024.

MODESTO, Mónica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **La importancia de lo lúdico en la construcción del conocimiento.** Revista electrónica de enseñanza de conocimientos, 2014.

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico na sala de aula: em séries**

VYGOTSKY, L.S. **Aprendizagem, desenvolvimento e Linguagem.** 2. ed. São Paulo: Icone, 1998

PIAGET, JEAN, **A formação do Símbolo na Criança.** Rio de Janeiro Zahar. 1978.