



## O LUDICO COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### PLAY AS A FORM OF LEARNING IN EARLY EARLY EDUCATION

### EL JUEGO COMO FORMA DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN TEMPRANA

Iracly Marinho Barros<sup>1</sup>

[Iravitoria24@gmail.com](mailto:Iravitoria24@gmail.com)

Patricia da Cruz Dias<sup>2</sup>

[coorhumanaspatriciadias@gmail.com](mailto:coorhumanaspatriciadias@gmail.com)

#### RESUMO

Este artigo buscou discutir e identificar a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem, baseado na realidade de um Centro de Educação Infantil da região norte de Palmas-TO. Visa também identificar a representatividade e a importância do brincar como forma de desenvolvimento cognitivo e significativo para a construção do conhecimento na criança, e suas possíveis influências no processo de aprendizagem em relação à falta de recursos pedagógicos. Para esta pesquisa foi feita investigação qualitativa, além de análise e elaboração de fichamento e pesquisa teórico conceitual de vários autores. Na Educação Infantil a criança aprende de maneira lúdica e brincando, desenvolvendo sua capacidade cognitiva, afetiva e motora. Entretanto a falta de recursos pedagógicos viáveis influencia no cognitivo do educando.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Infantil, Lúdico, Interação, Aprendizagem.

#### ABSTRACT

This article sought to discuss and identify the importance of play in the teaching-learning process, based on the reality of an Early Childhood Education Center in the northern region of Palmas-TO. It also aims to identify the representativeness and importance of playing as a form of cognitive and significant development for the construction of knowledge in children, and its possible influences on the learning process in relation to the lack of pedagogical resources. For this research, qualitative research was carried out, in addition to analysis and preparation of records and conceptual theoretical research by several authors. In Early Childhood Education, children learn in a playful and playful way, developing their cognitive, affective and motor skills. However, the lack of viable pedagogical resources influences the student's cognitive ability.

**KEYWORDS:** Early Childhood Education, Playfulness, Interaction, Learning.

#### RESUMEN

Este artículo buscó discutir e identificar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de la realidad de un Centro de Educación Infantil de la región norte de Palmas-TO. También pretende identificar la representatividad e importancia del juego como forma de desarrollo cognitivo y significativo para la construcción de conocimientos en los niños, y sus posibles influencias en el proceso de aprendizaje en relación a la falta de recursos pedagógicos. Para esta investigación se realizó una investigación cualitativa, además de análisis y elaboración de registros e investigación teórica conceptual por parte de varios autores. En Educación Infantil los niños aprenden de forma lúdica y lúdica, desarrollando sus habilidades cognitivas, afectivas y motoras. Sin embargo, la falta de recursos pedagógicos viables influye en la capacidad cognitiva del estudiante.

**PALABRAS CLAVE:** Educación Infantil, Lúdica, Interacción, Aprendizaje.

1

## INTRODUÇÃO

No processo dinâmico da construção do conhecimento cognitivo e lúdico, o brincar é a forma mais natural de uma criança agir e expressar-se através do brincar. No entanto, a investigação estará centrada na falta de recursos pedagógicos existentes em um Centro de Educação Infantil municipal da região norte de Palmas-TO e suas possíveis influências no processo de aprendizagem do aluno. Além de uma breve análise

1 Professora da Rede Estadual de Ensino, Graduada em Pedagogia. Centro Universitário Luterano de Palmas

2 Professora da Rede Estadual de Ensino, Graduada em Geografia. Universidade Federal do Tocantins



de como se desenvolve o processo da ludicidade infantil, constatando suas conseqüentes implicações no aprendizado do contexto escolar.

Através da ludicidade a criança estabelece contato com o mundo a seu redor e se apropria dele dentro dos limites de suas possibilidades: explora, descobre, transforma, exercita suas capacidades e constrói seu conhecimento. Assim, a criança está constantemente sendo desafiada e por isso, precisa de atenção, carinho, estímulo tanto da família quanto da escola.

O brinquedo tem um papel muito importante na estimulação da inteligência e na formação do caráter das crianças. O desafio contido nas situações lúdicas é o de estimular o pensamento e a criatividade, nutrindo assim a vida interior da criança. Através do brinquedo ela conhece e ressignifica o mundo ao seu redor.

Assim, percebe-se a fundamental importância da relação do espaço lúdico como propulsor do desenvolvimento de múltiplas habilidades e atitudes, contribuindo significativamente para a sistematização do processo de ensino-aprendizagem. Acredita-se que toda criança precisa ter um espaço lúdico, onde possa desenvolver suas habilidades, e também a sua criatividade. Pois, da mesma forma que o aprendizado é importante ao desenvolvimento intelectual da criança, o lúdico é “peça” fundamental para tal.

Para esta pesquisa foi feita investigação qualitativa e bibliográfica com conceitos de diversos autores sobre o tema. Com análise para a importância do lúdico como forma de aprendizagem na Educação Infantil, abordando suas possíveis influências em relação à falta desses recursos pedagógicos. No entanto, as novidades do dia a dia são cada vez mais multáveis e velozes nas diversificadas maneiras de desvendar as curiosidades da criança. E às vezes, não temos a idéia de como é importante a ludicidade para a construção do conhecimento no desenvolvimento cognitivo.

## METODOLOGIAS LÚDICAS

**Jogos e Brincadeiras:** As atividades lúdicas podem ser divididas em jogos estruturados e brincadeiras livres. Os jogos estruturados, como jogos de tabuleiro e atividades em grupo, promovem a socialização e o trabalho em equipe. Já as brincadeiras livres estimulam a criatividade e a autonomia, permitindo que a criança crie suas próprias regras e narrativas.

**Contação de Histórias:** A contação de histórias é uma prática que envolve o lúdico e a imaginação. Através das histórias, as crianças desenvolvem habilidades linguísticas, ampliam seu vocabulário e exercitam a empatia ao se colocarem no lugar dos personagens.

**Atividades Artísticas:** As artes visuais, música e dança são formas de expressão que também podem ser integradas ao aprendizado lúdico. Essas atividades favorecem a expressão emocional e a coordenação motora, além de estimular a criatividade.

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras da criança comunicar-se, sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor, aceitando a existência do outro e estabelecendo relações sociais. Brincando, a criança aprende sem tensões, descobrindo coisas novas, equilibrando-se emocionalmente, onde ela vive seu “faz-de-conta”, proporcionando o ajuste ao seu meio.

Para PIAGET (1990, p. 18), “quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribuir”. Dessa maneira constroem conhecimentos sobre a realidade e se percebem como indivíduos únicos entre os outros indivíduos.

O aluno aprenderá experimentando, tornando a aprendizagem significativa. O professor proporcionará oportunidades a seus alunos de pensar, refletir e relacionar através de atividades que favoreçam a investigação, experimentação, desenvolvimento social e individual, respeitando suas diferenças individuais, o seu ritmo de desenvolvimento e o seu interesse.

2

Para estimular o desenvolvimento, é necessário colocar os alunos em situações reais do cotidiano, dando-lhes oportunidades de dizer o que pensam e sabem. É necessário que o aluno tenha um espaço, onde possa expressar suas idéias e ampliar seus conhecimentos.

São muitos os fatores que interferem no desenvolvimento da criança: o espaço, a família, o social, a economia, a política, a cultura, a escola e outros. Por isso, a necessidade urgente de buscar propostas significativas que venham desvendar o mistério que envolve o lúdico, a criança e o desenvolvimento.

É importante tentar através dessas possibilidades infinitas analisar mais profundamente o desenvolvimento infantil com uma visão mais integradora da ação lúdica no aprendizado. HAYDT (1998,

p.178), diz que “o uso do lúdico no ensino não deve ser considerado um evento ao acaso ou uma atividade isolada, com um fim em si mesmo”. Deve ser considerada uma atividade dentro de uma seqüência definida de aprendizagem e um meio a ser usado para alcançar certos objetivos educacionais.

O lúdico e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração. O lúdico adota uma perspectiva muito divulgada para analisar as relações entre a criança e a aprendizagem, ao privilegiar concepções de desenvolvimento infantil.

Assim, a criança precisa estar envolvida no ato de brincar, para poder organizar suas idéias e, assim exteriorizar os seus sentimentos mais profundos, que permitam colocá-las sempre em desafios e as mais diversas situações apresentadas no decorrer da própria vida.

Segundo HAYDT (1998, p.176), “com o lúdico a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses”. Por isso, pode-se dizer que é através do brincar e do jogo que a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade. Além desses motivos, o lúdico tem um valor formativo porque contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal.

Neste momento de construção de conhecimento, em que a criança perpassa os seus desejos e condição ao novo, para poder agregar outros pensamentos e idéias modificadoras de seu estado de aprendiz, é fundamental o reconhecimento de que a ação lúdica pode interferir construtivamente nesse processo. Quanto mais a criança estiver suscetível a aprender brincando, maior será o seu desenvolvimento cognitivo. Não se pode encarar a ludicidade como um ato de passar tempo, pois vai muito além, configurando-se na construção do conhecimento em tempo real, no qual a criança brinca, constrói e aprende.

De acordo com MACHADO (1994, p. 37), “brincar é também um grande canal para o aprendizado, se não o único canal para verdadeiros processos cognitivos”. Nessa perspectiva toda a estrutura que envolve a aquisição do conhecimento infantil, sugere que a criança precisa de um incentivo para poder desenvolver-se. E é através do lúdico, que se pode viabilizar essas interligações, como instrumento que beneficie simultaneamente as ações do brincar, a construção do conhecimento e à aprendizagem infantil.

Os estudos recentes têm mostrado também, que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que brincar. Pela brincadeira, ela é introduzida no meio sociocultural do adulto, constituindo-se num modo de assimilação e recriação da realidade.

Conforme as idéias de CRAIDY e KAERCHER (2001, p. 104), “a brincadeira é algo que pertence à criança e a infância”. Através do brincar, a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para os outros. O lúdico é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro e com o mundo.

Portanto, a ludicidade auxilia consideravelmente no conhecimento e no desenvolvimento cognitivo da criança enfatizando a importância do lúdico e estimulando atividade física concomitantemente as morais e sociais.

O espaço das brincadeiras, jogos e desenvolvimentos das atividades deve ter uma decoração que chame a atenção de todos, despertando a curiosidade em meio a tanta fantasia que envolve o ambiente tornando-o alegre e divertido. Deve haver bastante criatividade na escolha e montagem do tema da ornamentação para transmitir um ambiente acolhedor agradável e harmonioso.

As propostas do lúdico no espaço escolar tende a ser uma forma dinâmica e facilitadora no processo de ensino aprendizagem. O professor interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar verificado nas escolas, sendo assim um incentivo a mais na aprendizagem dos alunos.

Segundo SCHIMITZ, (2000, p.52) “o educador na sua relação com o educando estimula e ativa o interesse do aluno”.

3

Ao educador também compete a missão de valorizar o conhecimento prévio dos alunos, como ponto de partida para a construção de seus conhecimentos. Agindo assim o aluno se sentirá capaz de, diante do que ele traz de conhecimentos, de fatos vivenciados no seu cotidiano, contribuam para que a aula se torne mais rica. É muito importante que o professor perceba os espaços e condições existentes na sala e na escola para que possa desenvolver um bom trabalho com sua turma, e assim favorecer o desenvolvimento intelectual, a construção de conhecimento e a troca de experiências.

No brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de

desequilíbrio, e propiciando novas conquistas individuais e coletivas, além do desenvolvimento motor dos alunos. Constata-se, que a ação de brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo, de conhecimento, onde a criança vai construindo seu conhecimento do mundo de modo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação.

É importante que cada Centro de Educação Infantil ofereça às crianças qualidade, para que possam desempenhar seu direito de brincar, respeitando em cada uma delas a sua fase de desenvolvimento.

Para VYGOTSKY (1999 p. 56),

O que define brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche as necessidades que mudam de acordo com a idade. Dessa forma, a maturação dessas necessidades são de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como uma atividade singular.

O brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança desenvolve seu raciocínio lógico, seu pensamento crítico e reflexivo. A brincadeira cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil por permitir formas mais complexas de relacionamento com o mundo exterior. Para isso é preciso criar condições e promover situações de acordo com as necessidades da criança, oportunizando e estimulando para seu desenvolvimento integral.

Através da observação constatou-se que a sala de aula do Centro de Educação Infantil municipal da região norte de Palmas-TO não era tão diversificada em relação à materiais pedagógicos. Porém, constatou-se que apesar da falta de conservação existia na sua totalidade jogos como: quebra-cabeças, pizzas geométricas, dominós, dama, tangran, jogos da memória e de varetas entre outros, que eram oferecidos às crianças somente como forma de distração e passatempo pela educadora.

Antes de se aplicar um jogo o professor deve-se atentar para a sua finalidade, para o objetivo a que se pretende alcançar, lembrando sempre que os jogos são apenas instrumentos auxiliares da ação docente na busca de alguma habilidade específica.

Para CUNHA (2000, p. 37), ‘a visão que o educador tem da produção do conhecimento é também importante no delineamento do método, assim como o comportamento do professor influencia o comportamento dos alunos e vice-versa’. Participar de um jogo leva a realizar escolhas, a tomar decisões, a organizar estratégias, desenvolver aptidão para dominar o aprendizado, a criança explora, exercita livremente todas as suas possibilidades. O aluno aprenderá experimentando, tornando a aprendizagem significativa.

Segundo CERQUETI-ABERKANE (1997, p. 41), o jogo é uma oportunidade para desenvolver um grande número de competências ou habilidades transversais. O professor proporcionará oportunidades a seus alunos de pensar, refletir e relacionar através de atividades que favoreçam a investigação, experimentação, desenvolvimento social, respeitando suas diferenças individuais, o seu ritmo de desenvolvimento e o seu interesse.

A partir destes jogos pode-se trabalhar em um processo dinâmico, a concentração, o raciocínio lógico, a interação da criança com os seus companheiros de sala, PERRENOUD (2002, p. 363), diz que, cada pessoa reflete de modo espontâneo sobre sua prática, porém, se esse questionamento não for metódico nem regular, não vai conduzir necessariamente a tomadas de consciência nem a mudanças. A prática reflexiva não é suficiente, mas é uma condição necessária para enfrentar a complexidade do processo ensino-aprendizagem.

Os jogos lúdicos devem representar desafios para a criança e devem estar adequados ao seu interesse e suas necessidades. Nós educadores exercemos um papel muito importante, e devemos promover situações onde a criança possa encontrar um ambiente desafiador e estimulante, que lhe permita realizar descobertas significativas para seu desenvolvimento. A Educação Infantil é um período fundamental no desenvolvimento emocional e cognitivo da criança, ela precisa brincar para crescer, para haver um equilíbrio com o mundo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

4

Na Educação Infantil a criança aprende de maneira lúdica e brincando, desenvolvendo sua capacidade cognitiva, afetiva e motora. Entretanto a falta de recursos pedagógicos viáveis influencia no cognitivo do educando. São muitos os fatores que interferem no desenvolvimento da criança: o espaço, a família, o social, a economia, a política, a cultura, a escola e outros. Por isso, a necessidade urgente de buscar propostas significativas que venham desvendar o mistério que envolve o lúdico, a criança e o desenvolvimento. Apesar da carência de recursos pedagógicos, a criatividade do educador pode fazer a diferença para uma

aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Conclui-se que os jogos na Educação Infantil se bem utilizados e mediados, se tornam um poderoso instrumento para o desenvolvimento intelectual, vindo a despertar o raciocínio lógico do aluno, a sua capacidade de concentração, curiosidade, consciência de grupo, espírito de competição e autonomia. Porém, o educador deve ser o mediador do processo, para isso deve estar consciente de seu papel enquanto facilitador. Um bom profissional da educação é aquele que busca estar sempre atualizado, é aquele que compreende como ocorre o processo de desenvolvimento da aprendizagem em diferentes contextos, com significados que o aluno possa levar para a vida toda. Assim, é importante através dessas possibilidades infinitas analisar mais profundamente o desenvolvimento infantil com uma visão mais integradora da ação lúdica no aprendizado.

## REFERÊNCIAS

CERQUETTI-ABERKANE, Françoise. **O ensino da matemática na educação infantil**. Trad. Eunice Gruman. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

CRAIDY, Carmem. KAERCHER, Gládis E. **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

CUNHA, Maria Isabel da. **O bom professor e sua prática**. Campinas, SP: Papirus, 2000

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrólis, RJ: Vozes, 2004.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral**. São Paulo: Ática, 1998.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 1994.

PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva no ofício de professor: profissionalização e razão pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, Jean. **A representação do mundo da criança**. Rio de Janeiro: Record, 1990

PINTO, Jerusa Rodrigues. LIMA, Regina Célia Vilhaça. **O Dia-a-dia do professor \_ Pré-escolar**. Ed.FAPI.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SCHIMITZ, Egídio. **Fundamentos da Didática**. São Paulo: Unisinos, 2000.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.