

# LUDICIDADE E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Manoel Lopes Neto**

Graduado em letras com habilitação em português e Inglês é Especialista em Educação Especial e Inclusiva e Neuropsicopedagogia pela Faculdade Futura de São Paulo.

## RESUMO

A ludicidade valoriza o desenvolvimento sensorial e mental da criança através dos jogos e brincadeiras, que são recursos educativos especiais utilizados de acordo com a faixa etária pelo educador, que se propõe dentro do projeto político pedagógico da escola, preparando o aluno para os anos subsequentes. Nesse contexto, buscou-se conhecer como o lúdico influencia na aprendizagem da criança na educação infantil, e como objetivos específicos: identificar as práticas de ludicidade junto aos educadores, identificar como o professor trabalha o lúdico e sua influência na aprendizagem; e verificar como o professor trabalha o lúdico, sua influência na aprendizagem e verificar o lúdico como uma metodologia de ensino. A pesquisa foi fundamentada em estudos bibliográficos em autores como Almeida (1987), Kishimoto (2010) e Bernabeu (2012). A pesquisa de campo tem como sujeitos: quatro professoras. Como instrumento de coleta de dados, utilizou-se a aplicação de questionário. Assim, no resultado da pesquisa, percebeu-se que a ludicidade tem ganhado espaço significativo na relação ensino e aprendizagem e que aliada ao desenvolvimento da criança, ela consegue dar um novo sentido educativo ao processo, deixando o aprendizado das crianças mais significativo e prazeroso.

**Palavras-chave:** Brincar. Criança. Aprendizagem. Ludicidade.

## **ABSTRACT**

Ludic valorizes the sensory and mental development of the child through games and fun, that are special educational resources used according to the age range by the educator, whom proposes inside the political pedagogical project of the school, preparing the students for many years. In this context, got to know, how the ludic influence on the children's learning, and specific goals: identify the ludic practices with the educators, identify how the teacher works the ludic and your influence on learning; and verify how the teacher works the playful, its influence in apprenticeship and verify the ludic like a teaching methodology. The research was based on bibliographic studies in authors such as Almeida (1987), Kishimoto (2010) and Bernabeu (2012). The research has subjects: four teachers. A data instrument, the questionnaire application was used. Therefore, in the research result, realize that ludic has gained significant space in the relation between teaching and apprenticeship and that allied to the child development it achieves a new educational sense to the process left to the learning of the children more meaningful and pleasurable.

**Keywords:** Play. Kid. Apprenticeship. Ludic.

## **1 INTRODUÇÃO**

A ludicidade, sendo um instrumento pedagógico na educação, instrumentaliza as crianças através de jogos, brincadeiras e outros recursos pertinentes a construção de sua autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação no processo ensino-aprendizagem, trabalhado sabiamente pelos professores, pois, sabe-se que a aprendizagem depende em grande parte da motivação. Assim, com essa visão, a ludicidade atende às necessidades e aos interesses da criança que são mais importantes que qualquer outra razão, para que ela se ligue a uma atividade proposta, exprima seu pensamento com convicção, sendo assim, características que fazem parte da personalidade integral da criança.

Nessa perspectiva, Ronca (1989, p. 74),

O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimentos, pois nele a criança constrói seu mundo, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da criança.

Observa-se dessa maneira, que jogando e brincando, a criança aprende com prazer, portanto, o lúdico é um caminho pelo qual a criança compreende o mundo em que vive e oportuniza seu desenvolvimento e enriquece sua sociabilidade.

Nesse contexto, busca-se saber como o lúdico influencia na aprendizagem da criança na educação infantil? O presente trabalho justifica-se pela necessidade de identificar as

influências das atividades lúdicas na aprendizagem e desenvolvimento da criança em seus primeiros anos escolares. Haja vista que a criança já traz do mundo uma bagagem de experiência social e, que através das atividades lúdicas, ela pode estar dando sentido a sua aprendizagem.

Nessa perspectiva, tivemos como objetivo geral investigar como o lúdico contribui na aprendizagem da criança na educação infantil e como objetivos específicos: identificar os recursos lúdicos usados pelos instrumentos de ludicidade junto aos educadores, identificar como o professor trabalha o lúdico e a sua influência na aprendizagem, verificando o lúdico como metodologia de ensino.

Para o enriquecimento dessa pesquisa, foi muito importante a colaboração de autores como: Almeida (1987), Kishimoto (2010) e Bernabeu (2012). A presente pesquisa se estrutura metodologicamente numa abordagem de natureza qualitativa, inicialmente busca-se a ampliação da pesquisa bibliográfica com o propósito de realizar estudos mais precisos sobre o tema. Após isso, fez-se uma pesquisa de campo, utilizando como instrumento de coleta de dados a ampliação de questionário. Os sujeitos da pesquisa foram quatro professoras.

## **2 BREVE HISTÓRICO SOBRE O LÚDICO: CONCEITOS**

Buscar um conceito da palavra “jogo” e a sua relação à educação é um trabalho árduo dada às várias conotações que o tempo traz em si. Um exemplo disso, temos: “jogos de interesse”, “jogos políticos”, “jogo de loteria”, entre outros. Semelhante, o “jogo” por ser algo manipulável, e é inserido na ludicidade do aluno. A esse respeito, a expoente educacional Kishimoto (1997, p. 36) diz que:

O Promotor de aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas críticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos a serem veiculados na escola.

De acordo com a autora, a utilização do jogo de forma lúdica permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoque possibilidades de deslocamento e velocidades, ou crie condições mentais para sair de dificuldades. A criança, então, irá compreendendo e gastando suas energias, vivendo, assim, diferentes atividades fundamentais na sua aprendizagem educacional, não só no processo de sua personalidade e de seu caráter, como também ao longo da construção dos bens conhecimentos como cidadã.

A ludicidade no processo ensino-aprendizagem da criança foi uma das ocupações de estudiosos desde os tempos remotos. Aguiar (1975) afirma que Platão (347 a. C): “dezenas de séculos atrás, já preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, sendo que ele mesmo ensinava matemática às crianças em forma de jogo”. Como se pode observar, o lúdico muito antes da era cristã foi uma preocupação de expoentes da educação como referenciado em Platão ao olhar para a criança como um potencial desde a infância a ser trabalhada, preparando-a para toda a vida.

De acordo com Aguiar (1975), Froebel foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo como forma lúdica no sistema educativo. Acreditava-se que as crianças dependiam através do brincar e que suas personalidades podiam ser aperfeiçoadas e enriquecidas pelo brinquedo.

Na concepção de Aguiar (1975 apud Freire, 1975, p. 78), sua opinião fica evidente para o aperfeiçoamento dessa questão, a saber: “o lúdico, apontando uma concepção diferenciada acerca do processo educativo da criança, é evidenciado a importância de ela vivenciar corporalmente tudo que aprende na escola”.

Nesse contexto, evidencia-se a importância da ludicidade na aprendizagem infantil, porque se constitui uma fonte de motivação e descoberta para a criança na escola. Nessa visão, é pertinente destacar instrumentos lúdicos que influenciam potencialmente na aprendizagem escolar, são eles: o jogo e a brincadeira. Arce (2002, p.60) afirma que:

[...] Froebel foi o pioneiro por reconhecer o jogo e a brincadeira como as formas que a criança vê o mundo, além de serem geradoras do desenvolvimento na primeira infância. Por isso, Froebel considera a brincadeira uma atividade séria e importante para quem deseja realmente conhecer a criança [...] dizia que para se desenvolver a criança, não devia apenas olhar e escutar, mas, agir sobre a natureza. Ele considerava que o trabalho manual, os jogos e os brinquedos tinham sua função educativa básica. No seu trabalho docente, Froebel colocava em prática a teoria do calor educativo do brinquedo e do jogo.

Fazendo uma retrospectiva do jogo como instrumento lúdico, observou-se que a importância foi reconhecida em todos os tempos como bem explicita Piaget (1975, p. 47): “O indivíduo, seja criança ou adulto, revive o jogo a maioria das atividades pelas quais passou à espécie em sua metódica evolução durante milênio”. Desse modo, destaca-se a importância do jogo na vida da criança, sendo este uma atividade construída socialmente e uma forma de a criança entrar em contato com a cultura inserida.

Sabe-se que, de acordo com a visão interacionista – construtivista, deve-se destacar as interações sociais de uma criança com outras ou com adultos no processo de construção do conhecimento. Nessa interação, através de experiência social, a criança tem acesso à cultura, aos valores e aos conhecimentos históricos.

Vygotsky (1991) afirma que no jogo a criança transforma pela imaginação, os objetos produzidos socialmente. Ele ainda ressalta a importância dos signos para a criança “internalizar” os meios sociais. Assim, a criança amplia os limites de sua compreensão, integrando símbolos socialmente elaborados (valores, crenças sociais, o conhecimento acumulado da cultura e os conceitos científicos ao seu próprio conhecimento). Esse processo didático entre a criança e a sociedade tem na linguagem um dos signos mais importantes do desenvolvimento infantil.

Portanto, no jogo, a criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas na sociedade como as variações dessas convenções. Obviamente que, durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções promovendo assim seu desenvolvimento social. O jogo oferece muitas vezes a possibilidade de aprender sobre soluções de conflito, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação quanto a competição social em colegas de equipe.

Nesse entendimento, vale discorrer um pouco sobre o jogo como instrumento no desenvolvimento da linguagem. A esse respeito, Piaget (1978, p. 125) sustenta que:

A linguagem só aparece depois do pensamento, que ele depende sobretudo da coordenação de esquemas sensoriais motores. A linguagem é uma forma de se comunicar e se expressar; um meio de interagir socialmente. Paralelamente por meio da linguagem, é possível desenvolver a memória, a imaginação e a criatividade e muito especialmente, passar do pensamento concreto ao pensamento abstrato.

A linguagem é, portanto, o meio básico de comunidade social dos indivíduos. Até adquirir a facilidade da linguagem, o jogo é o canal através do qual os pensamentos e sentimentos são comunicados pela criança. O jogo está intimamente relacionado à representação simbólica pelo que facilita o desenvolvimento dessa representação.

Evidentemente que a comunicação social entre indivíduos presentes no jogo nas suas múltiplas formas mostra como a criança se desenvolve e interage com o meio em grupo, sua identidade, sua autoimagem positiva e sua personalidade que é desenvolvida como fruto dessa influência na aprendizagem. A afetividade, como marca dessa influência, é uma constante no

processo de construção do conhecimento e norteará o caminho da criança na escolha dos seus objetivos.

O jogo, portanto, espelha e melhora o processo da criança desde a pré-escola, através da afirmação do seu “eu” na faixa etária em que está inserida. Por meio do jogo, pode ser comprovada a importância dos intercâmbios afetivos das crianças entre elas ou com os pais e professores, sendo que o jogo como instrumento lúdico pedagógico, só é possível a aprendizagem e interação da criança num ambiente e espaço que facilitem a expressão, cabendo ao adulto, como alguém responsável, criar esse espaço.

Já foi abordado o jogo com mecanismo que influencia a aprendizagem. Seguindo esse pensamento, adiciona-se outra forma lúdica: a brincadeira. No que se refere a esta, Vygotsky (1991) diz que a “criança reorganiza suas experiências, oferece oportunidades para a criança brincar e criar espaço através de brincadeira para a construção do conhecimento”.

Para Vygotsky (1984), o que define o brincar é a situação imaginária pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam, de acordo com a idade. Exemplo: um brinquedo que interessa a um bebê deixa de interessar a uma criança mais velha. Dessa forma, a maturação dessas necessidades são de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como uma atividade singular. As crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. Por exemplo: uma criança quer ocupar o papel da mãe, porém, esse desejo não pode ser realizado imediatamente. Como a criança pequena não tem a capacidade de esperar, cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. Esse mundo é o que Vygotsky chama de brincadeira. Para ele, a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Como todas as funções da consciência, surge originalmente da ação.

## **2.1 A ludicidade presente na escola**

Sabe-se que, o objeto da brincadeira é o brinquedo, algo também manipulável no lúdico. O brinquedo é importante porque desenvolve as faculdades da criança e, quando este é bem trabalhado na educação, a criança interage com outras. Conforme diversas abordagens nas áreas sociológica, psicológica e pedagógica, tem-se comprovado a função destes na construção do psiquismo infantil ou ainda a importância de utilizá-lo como recurso pedagógico, seja no âmbito familiar ou em instituições coletivas, como creches ou pré-escolas.

Vários autores usam indistintamente o termo brinquedo para mencionar, tanto o jogo quanto a brincadeira. Vale dizer que Oliveira (1986, p. 25) aponta quatro possibilidades para se definir o que é o brinquedo como o lúdico na brincadeira, tiradas de um dos mais conhecidos dicionários brasileiros organizados por Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (apud Oliveira, 1986, p. 25), brinquedo é: “1. Objeto que serve para as crianças brincarem; 2. Jogo de crianças, brincadeiras; 3. Divertimento, passatempo, brincadeira; 4. Festa, folia, folguedo, brincadeira”.

Nessa perspectiva, o brinquedo, visto como objeto, projeta-se na brincadeira e constitui-se o suporte na ação intencional e lúdica, desempenhando um papel de grande relevância, contribuindo, assim, para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Naturalmente, a brincadeira na vida infantil é um ato lúdico reconhecido pedagogicamente como espontâneo e normal porque integra a vida social das crianças passando de geração a geração, de acordo com os interesses e necessidades de cada faixa etária da época. Rosamilha (apud Salles Oliveira, 1986, p. 19), por exemplo, apresenta sintetizadas em seis explicitações, algumas das principais tendências sobre o que leva a criança a brincar:

- 1) “as crianças brincam porque tem excesso de energias” (Spencer).
- 2) “as crianças brincam porque esse é um instinto que as leva a preparar-se para a vida futura” (Gross).
- 3) “As crianças brincam porque a hereditariedade e o instinto as levam a recapitular as atividades ancestrais importantes para o indivíduo” (Stanley Ha 11).
- 4) “as crianças brincam para descarregar suas emoções de forma catártica” (Aristóteles, Claparede, Freud e Erikson).
- 5) “as crianças brincam porque é agradável. O jogo é importante pelo seu aspecto hedônico” (Hurlock e SultonSmith).
- 6) “o brincar é um aspecto de todo comportamento. Ele está implícito na assimilação que o indivíduo realiza em relação a realidade” (Piaget).

Pelos conceitos acima delineados, pode-se observar que há uma grande dificuldade em se encontrar uma concordância sobre o comportamento no ato da brincadeira. Apesar das dificuldades, a criança através do brincar aprende a se preparar para o futuro e para enfrentar as realidades da vida. O brincar, além de ajudar a descarregar o excesso de energias, é agradável, dá prazer às crianças e estimula o desenvolvimento intelectual.

Conceituar ludicidade é ter o lúdico nas suas mais variadas formas, nas quais se define na visão de pedagógica de Cunha (1997): “objetos, pessoas e tudo que pode virar brinquedo através de interação para a criança”. Essa forma de pensar do autor, denota indiscutivelmente a garantia de que a criança aprende jogando e brincando, fato este que contribui para o desenvolvimento de suas potencialidades que serão exteriorizadas no dia a dia quando há exercício pedagógico dentro e fora da sala de aula.

A presença do lúdico na escola contribui muito no desenvolvimento de todas as faculdades da criança numa abrangência dos domínios cognitivo, afetivo e psicomotor.

Eximir-se como ferramenta pedagógica na escola é desconhecer os valores que ele possui. A esse respeito, Bernabeu (2012) diz que “é a partir da escola que uma atitude lúdica ajuda os indivíduos a continuarem sendo durante toda a sua vida pessoas mais criativas, mais tolerantes e mais livres”.

Portanto, pode-se afirmar que o lúdico na escola é algo muito importante e fundamental quando falamos de criança e aprendizagem. A escola deve oferecer condições relacionadas a espaços e material entre outras necessidades que favoreçam ao professor sua prática pedagógica, não esquecendo dos projetos e planejamentos que privilegiem a ludicidade na escola.

## **2.2 Prática docente e a influência do aspecto lúdico na aprendizagem escolar**

O uso do lúdico nas ações pedagógicas nos revela sua importância no processo ensino-aprendizagem da criança. Kishimoto (2010, p. 40-41) mostra o lúdico como sendo “todas as formas de jogo e brinquedo, quando utilizados de forma prazerosa”.

Conforme o autor, o uso do lúdico na educação infantil prevê principalmente a utilização de metodologias que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer na sua infância.

Nessa perspectiva, Kishimoto (2010) acredita que:

O brinquedo estimula a inteligência fazendo com que a criança solte a sua imaginação e desenvolva a criatividade. O brinquedo diminui o sentimento de impotência da criança, pois ao manipulá-lo, ela cria situações novas, reconhece outras, desenvolve sua imaginação e habilidades.



Neste contexto, o brinquedo sendo um objeto que a criança manifesta livremente, permite que ela participe ativamente do processo ensino-aprendizagem. Essa participação consiste na compreensão do que está sendo proposta durante a ação didática e, sobretudo incorporando propostas que envolvem a atividade mental, social e psicomotora. Santos (2010, p. 41) explica que:

O educador precisa desenvolver a capacidade para inovar, para estar disponível, para compreender e poder direcionar suas funções como elemento facilitador, para que as atividades que propõe provoquem nos usuários momentos lúdicos que proporcionem aprendizagem significativa.

Com base nesse pressuposto, o professor deve ter o cuidado de incorporar as brincadeiras aos conteúdos diários, possibilitando tudo que a criança precisa aprender de forma prazerosa e substancial. A educação infantil é o melhor lugar para que isso ocorra de maneira planejada, organizada e com objetos concretos sem dispensar a presença do docente, mas, também de maneira suave, para que as crianças não percam o prazer de brincar devido à presença do adulto.

Dessa maneira, trabalhar com diversas brincadeiras e brinquedos junto aos alunos já é o início de um projeto educativo. Deve-se ter o acompanhamento do professor na ação do brincar para que haja um bom desempenho na educação lúdica dentro das instituições infantis, sabendo-se que o desenvolvimento de atividades lúdicas educativas, é de fundamental importância para a formação da criança como cidadã.

Em suma, os jogos e brincadeiras como normas pré-estabelecidas visam objetivos definidos e são de vital importância na educação infantil. Além de mostrar restrições, eles desenvolvem questões importantes como a adequação, interação e cooperação que se constituem características baseadas nas influências do lúdico na aprendizagem.

A ludicidade como uma das ferramentas didáticas no processo ensino-aprendizagem, principalmente na educação infantil e nas séries subsequentes do ensino fundamental, é de vital importância para o bom desempenho das ações pedagógicas desempenhadas pelo docente comprometido com a educação.

Nesse fazer pedagógico, o professor cria espaços, disponibiliza previamente de materiais a cada faixa etária, se envolve em todo processo educativo, fazendo sempre a mediação da construção do conhecimento.

Fazendo uma abordagem sobre o valor do lúdico na educação infantil, Horn (2012, p. 32) explicita que:

De um modo geral, os professores da educação infantil reconhecem a importância de brincar e jogar para o desenvolvimento infantil, percebendo seu papel na construção da personalidade da criança e nas suas relações interpessoais. Convencê-los da importância para a aprendizagem, no entanto, é mais difícil, pois, por muito tempo, defendeu-se a oposição brincar x estudar: a creche e a pré-escola, sempre foram considerados “lugares para brincar”, enquanto a escola (a partir dos anos iniciais) era considerada lugar de estudar.

Embora sabendo da importância dos jogos e brincadeiras diversificadas, muitos docentes se omitem desse fazer lúdico, perdendo assim, a oportunidade de explorar o potencial das crianças inibindo assim a ação lúdica destas. É na observação que o professor restringe o tempo e o espaço para a ludicidade, além de inibir, impede que as crianças disponham de um importante meio de compreender o mundo que cerca a si mesmo e aos outros, e de expressar essa compreensão e seus sentimentos.

Ainda sobre a ludicidade na prática docente, Bernabeu (2012) faz um enfoque sobre a brincadeira no contexto educativo quando afirma:

Tradicionalmente, aceita-se o valor educativo do jogo nos primeiros níveis de ensino. Os estudantes das etapas infantil e primária aprendem com distintos tipos de brincadeiras (individuais ou de grupo), brincadeiras que implicam movimento, como de perseguição simbólicas, como os jogos de palavras que, cantados ou com música, como as brincadeiras de roda, bailes, etc. Mais adiante, desenvolvem atividades lúdicas que combinam sorte e inteligência: jogos de mesa, como os de tabuleiro ou o xadrez; de competição, como as corridas; jogos de simulação, de engenho e habilidade, etc.

Nesse entendimento, fica evidente que a relação entre os jogos, brincadeiras e a aprendizagem significativa, denota que a escola de boa referência não é necessariamente aquela que possui uma grande quantidade de brinquedos eletrônicos altamente caros ou de supostos jogos educativos, mas que possua uma equipe de docentes qualificada e comprometida com a educação e que saibam manejar os brinquedos por mais simples que sejam, associados aos jogos de formação à ludicidade durante o processo ensino-aprendizagem na vida infantil.

Segundo Antunes (1998),

Existem quatro elementos que justificam e condicionam a aplicação dos jogos. Esses elementos não se graduam segundo a sua importância que são: capacidade de se construir em fator de autoestima do aluno que trata do reforço positivo diante do jogo; condições psicológicas favoráveis aos jogos devem ser cuidadosamente introduzidos; condições ambientais fundamentais para o sucesso do jogo – ambiente agradável; fundamentos técnicos precisam ter começo, meio e fim.

Quando o docente tem a preocupação de colocar ações lúdicas como parte integrante do seu cotidiano pedagógico, ele está oportunizando a criança a aprender como fazer algo dentro de sua realidade, habilitando-se para um mundo cada vez mais complexo e volátil. Todavia, reconhecemos que essa perspectiva não é tão fácil como se pensa de ser adotada na prática. Contudo, faz-se necessário a capacidade da construção das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança.

Sobre o desenvolvimento infantil, Negrine (1994, p. 20) explicita que “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”. Nesse entendimento, o professor desenvolverá sua proposta pedagógica atendendo às necessidades de seus alunos, resultando em aulas significativas e bastante proveitosas.

Obviamente que a prática da ludicidade em sala de aula, desperta o interesse na criança, prende a sua atenção, motiva-a, deixando-a mais atenta, em especial quando se utiliza atividades em que trabalham o corpo e o movimento. A prática da ludicidade possibilita também ao educador organizar as atividades pedagógicas com as crianças de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações de ensino-aprendizagem com seus colegas, elaborando seus conhecimentos, conquistas e dificuldades.

Portanto, o professor em sua ação pedagógica, na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental deve reconhecer que a ludicidade é um dos eixos norteadores do processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita a organização de estratégias. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é caracterizado por um desafio constante.

No que se refere à brincadeira, Lima (1992) define como sendo “a combinação da ficção com a realidade porque através dela é que a criança trabalha com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de ficção”. Nesse sentido, elas vão crescendo e incorporando a representação da realidade, mas, na forma de ficção com esse pressuposto, reconhece-se que, brincar é um dom natural que contribuirá no futuro para o equilíbrio do adulto, pois o ato de brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

Dessa forma, as atividades lúdicas favorecem à criança a possibilidade de desenvolver seu potencial cognitivo, afetivo e psicomotor culminado com a interação com todos da sua faixa etária, ficando evidente que a ludicidade contribui para o desenvolvimento da autoestima, o que favorece a autoafirmação e valorização pessoal porque exercita habilidades importantes na socialização e na conduta psicomotora.

### **3 METODOLOGIA**

A pesquisa realizada teve início com uma pesquisa bibliográfica, onde se buscou em um primeiro momento, compreender os fundamentos teóricos da temática abordada neste estudo.

Utilizou-se o paradigma interpretativo que se baseia na realidade dos sujeitos num determinado contexto social em que se encontram. Dessa forma, a abordagem foi qualitativa, uma vez que permitiu a interpretação dos dados coletados. Pode ser caracterizada como tentativa de uma compreensão detalhada dos significados e características situacionais apresentadas pelos entrevistados.

Optou-se pela pesquisa de campo por proporcionar aos pesquisadores a oportunidade de vivenciar as situações na íntegra e pelo fato de a coleta de dados ser feita em condições reais, tendo em vista que seus objetivos foram previamente estabelecidos. O que culminou em uma maior contribuição na exatidão do levantamento de dados por facilitar a compreensão e interpretação dos fatos investigados.

Em seguida, utilizou-se para a coleta de dados, o questionário com perguntas abertas a grupo de sujeitos compostos por quatro professoras que lecionam na Educação Infantil de duas escolas, sendo a primeira do sistema privado, Colégio Cenapli, e a segunda da rede pública, Escola Comunitária Maria da Fonseca. Os sujeitos relataram suas concepções sobre O Lúdico como Instrumento da Aprendizagem na Educação Infantil.

Os sujeitos da pesquisa foram 4 professoras que atuam na Educação Infantil, que para a preservação do anonimato serão nomeadas da seguinte forma: Margarida, Cravo, Girassol e Orquídea. O quadro a seguir sintetiza as características dos sujeitos pesquisados.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Desse modo, os questionamentos acerca do lúdico como instrumento da aprendizagem na educação infantil e as perspectivas das respostas foram, no primeiro momento, apresentadas as características do perfil do sujeito pesquisado.

<b>1. Perfil dos sujeitos pesquisados</b>				
SUJEITO	IDADE	ATUAÇÃO	FORMAÇÃO	ESPECIALIZAÇÃO
Margarida	35	10 anos	Pedagogia - UESPI	Psicopedagogia
Cravo	35	10 anos	Pedagogia - UFPI	Psicopedagogia
Girassol	28	5 anos	Pedagogia - UEMA	Docência no ensino superior
Orquídea	25	4 anos	Letras - UFPI	Psicopedagogia

Ao analisarmos esses dados, observou-se que os professores possuem curso superior e especialização. Ao observar a faixa etária e o tempo de atuação, percebeu-se que Girassol e Orquídea possuem experiência profissional com o tempo relativamente aproximado, com diferença de 1 ano cada. Margarida e Cravo possuem mais tempo de atuação na prática educacional.

Para Serbino (1998, p. 93),

Para a formação de professores, isso significa assumir a realidade inteira, podendo desenvolver todos os segmentos sociais diversos e contraditórios, não só um ou uns poucos. Isso implica ampliar a visão sociocultural dos alunos, proporcionar-lhes experiências variadas e uma concepção filosófica que aceite a diversidade e que fomente a tolerância. Trata-se, sociologicamente falando, de legitimá-los como atores portadores do seu papel.

<b>2. O que você entende sobre ludicidade?</b>	
Margarida	É uma forma de ensinar diferente, usando brincadeiras para que as crianças aprendam se divertindo.
Cravo	É o processo de ensinar usando jogos e brincadeiras.
Girassol	É um processo de ensinar “brincando”.
Orquídea	Ludicidade é uma forma divertida de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, a socialização, raciocínio de uma criança através de jogos, brincadeiras, músicas, danças, mímica. Com intuito de educar ensinando e divertindo com os outros. O lúdico faz com que os conteúdos sejam trabalhados de forma leve, descontraída, sem perder a essência da informação.

Para Almeida (1984, p. 17-18), “a verdadeira educação é aquela que cria a criança e o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais, necessidade de saber, de explorar, de jogar e de viver”. Assim, para esse autor, a educação não tem outro caminho, se não organizar sua doutrina partindo de um profundo conhecimento das suas necessidades e interesses das crianças.

<b>3. Como você desenvolve a sua prática docente utilizando o lúdico?</b>	
Margarida	É desenvolvida através de jogos e brincadeiras, onde as crianças têm maior facilidade para aprender.
Cravo	Utilizar recursos favoráveis que despertem o prazer de aprender.
Girassol	Utilizar recursos e brincadeiras.
Orquídea	É trabalhando.

Sabe-se que o jogo está implícito no lúdico. Dessa maneira, Natalina (2012, p. 58) explicita: “o que se valoriza no jogo é, em contrapartida, o processo, e não o resultado”. As regras do jogo não são impostas e nem são regidas por nenhum objetivo prévio, mas são estabelecidas.

<b>4. Você acha que a ludicidade influencia na aprendizagem da criança?</b>	
Margarida	Sim, porque os brinquedos utilizados na execução da aula despertam o interesse da criança e faz com que elas aprendam brincando.
Cravo	Sim, desde que o educador seja o mediador e o conservador
Girassol	Claro, crianças amam brincar e podemos usar a brincadeira como forma de aprendizagem.
Orquídea	Com certeza, a aprendizagem fica mais leve.

Na ótica de Antunes (2011, p. 14), tomando como instrumento lúdico na aprendizagem, ele mostra que “o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento social”.

<b>5. Você utiliza o lúdico como uma metodologia de ensino?</b>	
Margarida	Sim, acredito que é uma das formas que deve ser aplicado não só na educação infantil, mas, também nas séries seguintes, ou seja, as crianças têm mais facilidade para aprender.
Cravo	Sim.
Girassol	Sim.
Orquídea	Sim.

Valorizando o lúdico como instrumento metodológico, a autora Natalia (2012, p. 60) no que se refere a brincadeira, afirma que “brincando, a criança inventa situações imaginárias nas quais descobre de forma distraída aspectos da realidade e de si mesmo que desconhece”.

<b>6. Quais os jogos e brincadeiras utilizadas na sala de aula?</b>	
Margarida	Dominó, quebra-cabeça, baralho, bingo, etc.
Cravo	Brincadeiras como roda, filmes e jogos educativos.
Girassol	Bingo, baralho, filmes educativos, etc.
Orquídea	Brincadeiras: morto vivo, roda, coelhinho sai da toca, jogos: utilizando boliches, etc.

Os materiais analisados pelos sujeitos entrevistados são aplicados nos jogos de construção. A esse respeito Hom (2012, p. 61), explicita a importância desses materiais concretos na ludicidade porque “surgem da interação com os objetos, mediante combinação originadas a partir de sua ação sobre eles”.

<b>7. Que tipo de material concreto você utiliza nas suas aulas:</b>	
Margarida	Bolas, quebra-cabeça, garrafa pet, dados, corda, etc.
Cravo	Dicionário, gravuras, livros, etc.
Girassol	Livros, filmes, etc.
Orquídea	Gravuras, livros, filmes, etc.

Através dessa pesquisa, buscou-se pesquisar sobre a importância do lúdico dentro da sala de aula com crianças de cinco anos de idade. Ficou evidenciado a partir dos dados, no que diz respeito às possibilidades do trabalho com o lúdico na construção do conhecimento durante o desenvolvimento infantil, que a questão da interação e socialização é essencial na fase da infância pois é importante para o seu desenvolvimento.

Quanto à relação do lúdico com o desenvolvimento infantil, este traz contribuições para aprendizagem, a criança se torna mais espontânea, comunicativa, afetiva, criativa, assimilando novos conceitos, sendo fatores positivos para prosseguir o processo educativo. Percebeu-se que é importante também se contar histórias com o uso de personagem e confecções de materiais para que elas possam brincar.

O educador precisa pesquisar e estar atento às necessidades das crianças para conseguir selecionar materiais adequados, que despertem nelas o interesse, favorecendo assim, a criatividade, introduzindo personagens e situações novas, tornando o jogo mais rico, aumentando novas possibilidades de aprendizagem.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade tem como objetivo canalizar a energia do discente, dar motivo à sua ação de explorar sua criatividade e imaginação. Isso se justifica pelo fato de ampliar a linguagem, capacitando a criança a fazer associação como geralmente faz, levando-a a aprender. Em suma, a ludicidade é sempre contextual e, por essa razão é imprescindível na tarefa educacional.

Nessa perspectiva, acredita-se que os objetivos foram alcançados porque detectou-se os instrumentos e mecanismos usados na ludicidade durante a ação didática em sala de aula, bem como o aproveitamento do aluno do ensino infantil. Torna-se evidente que a criança desde a sua tenra idade tem em si um potencial cognitivo, afetivo e psicomotor o qual sendo trabalhado na faixa etária correta, constata-se a presença da situação imaginária, a alegria e a interação entre criança e criança, bem como a multiplicidade de suas manifestações concretas através do lúdico durante o processo de ensino-aprendizagem.

Acredita-se que essa abordagem científica sobre a ludicidade servirá de suporte como pesquisa aos interessados no assunto em pauta.

Percebeu-se que o lúdico, enquanto recurso pedagógico, deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, com objetivos e não aleatoriamente para preencher tempo. Dessa forma, o brinquedo e as brincadeiras lúdicas são de suma importância no desenvolvimento da criança, pois a criança cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais, e com isso, ela aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades.

A infância é uma das fases na qual a criança está começando a desenvolver suas habilidades e potencialidades. Portanto, torna-se importante proporcionar-lhes momentos prazerosos e educativos, envolvendo brincadeiras, jogos, brinquedos, fazendo com que ela se sinta livre para que possa usar a sua imaginação. As crianças que participam dos momentos lúdicos desenvolvem-se de maneira mais espontânea e ativa perante a sociedade na qual estão inseridas.

É papel da educação escolar formar pessoas críticas e criativas, que inventem, descubram, que sejam capazes de construir o conhecimento. Não devendo aceitar simplesmente o que os outros já fizeram, nem aceitando tudo que lhe é oferecido.



Considera-se papel da educação infantil promover o desenvolvimento global da criança (social, motor e cognitivo). Para tanto é preciso considerar os conhecimentos que ela já possui, proporcionar que ela vivencie seu mundo, explorando, respeitando e reconstruindo.

Nessa perspectiva, o educador dessa área deve trabalhar a criança, tomando como ponto de partida que ela é um ser com características individuais e que precisa de estímulos, para crescer criativa, inventiva e acima de tudo, crítica.

O lúdico aplicado à prática pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como também possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas. O educador precisa ser capaz de respeitar e nutrir o interesse da criança, dando-lhe possibilidades para que envolva em seu processo, ou do contrário, perderá a riqueza em que o lúdico representa para ele.

Percebeu-se o quanto é importante no trabalho com a infância, as possibilidades do criar, recriar, inovando e possibilitando uma diversidade de situações que contribuam positivamente na aprendizagem das crianças. Perceber que o lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, com objetivos e não aleatoriamente para preencher tempo da criança.

A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades.

O lúdico se faz presente em todo espaço em que as pessoas de um grupo estão em ação. Em sala de aula não pode ser o professor o único ativo, enquanto que os outros ali presentes estejam estáticos como meros observadores.

Para que se faça presente a ludicidade, é importante a ambientação da sala de aula, procurando torná-la acolhedora, abrindo um leque de possibilidades para que a criança aprenda de forma prazerosa, fazendo-a se sentir à vontade, de estar na escola junto a professores e colegas. Isso só acontecerá se este ambiente for atrativo e as aulas dinâmicas, caso contrário, a escola se tornará um ambiente enfadonho, desestimulante que afastará a infância da educação formal e aproximando-a de um universo em que pouco contribuirá na sua formação como cidadãos críticos.

O professor tem de procurar oportunizar ao aluno ser o sujeito ativo na construção do conhecimento. É importante oportunizar à criança, a descoberta e conhecimento do novo, possibilitando observação do mundo em volta dela e o seu envolvimento.

A educação pedagógica pode estar sendo mediadora de todo esse processo, e o brincar e o jogo são grandes aliados necessários para tornar a aprendizagem prazerosa, oportunizando o imaginário infantil aliado ao movimento do corpo.

Conclui-se que a ludicidade é sim, uma grande necessidade do ser humano em qualquer que seja sua idade, mas, principalmente na educação infantil, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas como objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, onde percebe-se que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais, onde há trocas recíprocas, que se estabelecem durante todo o desenvolvimento integral da criança.

## 7 REFERÊNCIAS

**AGUIAR**, Teresa Nunes. **O lúdico como instrumento pedagógico**. São Paulo: Paulinas, 1975.

**ALMEIDA**, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.

**AMARILHA**, Marly. Disponível em: [pedagogialudicidade.blogspot.com/2011/11/atividades-ludicas.html](http://pedagogialudicidade.blogspot.com/2011/11/atividades-ludicas.html). Acesso em: 29 jul. 2020.

**ANTUNES**, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

**BERNABEL**, Natalia. **A brincadeira como ferramenta pedagógica**. São Paulo: Paulinas, 2012.

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

**HOM**, Cláudia Inês. **Pedagogia do Brincar**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

**KISHIMOTO**, Tizukpoo Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

**LIMA**, João Grantes. **O lúdico como suporte pedagógico na escola**. Rio de Janeiro: Zahar, 1992.

**MARANHÃO**, Diva Nereira Marque Machado. **Ensinar brincando: Aprendizagem pode ser uma grande brincadeira**. Rio de Janeiro: WAK, 2001.

**NEGRINE**, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

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

**RONCA**, Célio Antunes. **Brinquedo, linguagem e desenvolvimento**. 3. ed. São Paulo: Bom Tempo, 1989.

**ROSAMILHA**, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo, Pioneira, 1979.

**SALLES**, OLIVEIRA, P. de. **Brinquedo e Indústria Cultural**. Rio de Janeiro: Vozes, 1986.

**SANTOS**, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: metodologia Lúdica – vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

**VYGOTSKY**, L. **A construção do conhecimento**. São Paulo: Papirus. 1993.