

**A importância da ludicidade na educação infantil para o processo de ensino aprendizagem****The importance of ludicity in childhood education for the teaching learning process**

DOI:10.34117/bjdv6n10-253

Recebimento dos originais: 13/09/2020

Aceitação para publicação: 13/10/2020

**Maria de Fátima dos Santos Pereira**

Mestranda em Ciências da Educação pela Atenas College University  
Rua Jerônimo Heráclio nº 31  
e-mail: fifia.santos@yahoo.com.br

**Ana Paula Timóteo de Lima**

Mestranda em Ciências da Educação pela Atenas College University  
Rua Avenida Presidente Castelo Branco  
e-mail: ana-paula-14@hotmail.com

**Amanda Malena dos Santos Pereira**

Graduada em Letras pela UPE  
Rua Jerônimo Heráclio nº31  
e-mail: amandasme2009@hotmail.com

**RESUMO**

A presente pesquisa objetiva analisar as estratégias da ludicidade como ferramenta pedagógica para o processo de ensino aprendizagem por meio da análise do parecer dos docentes a questionários semiestruturados. Essa análise aconteceu em uma escola da rede pública, investigando como os professores da Educação Infantil costumam inserir a ludicidade na sala de aula e como isso tem contribuído para a aprendizagem. A ludicidade na Educação Infantil tem possibilitado o avanço da qualidade no processo de aprendizagem da criança, desenvolvendo habilidades fundamentais nesse processo. Os dados coletados e analisados permitem verificar que o professor como mediador não pode ser um expectador precisa participar e ensinar a brincar, brincando. Este trabalho está fundamentado em autores como: Kishimoto (2008), Santos (1999), Sneyders (1996), Vygotsky (1984).

**Palavras chave:** Ludicidade, Brincadeiras, Ensino-Aprendizagem.

**ABSTRACT**

This research aims to analyze the playfulness strategies as a pedagogical tool for the teaching-learning process, through the teachers' opinion analysis for semi-structured questionnaires. This analysis took place in a public school, investigating how early childhood teachers often insert playfulness into the classroom and how it contributed to learning. Ludicism in early childhood education has made it possible to improve the quality of the child's learning process by developing key skills in this process. The data collected and analyzed allow verifying that the teacher as a mediator cannot be an expectant and needs to participate and teach to play, to play. This work is based on authors such as: Kishimoto (2008), Santos (1999), Sneyders (1996), Vygotsky (1984).

**Keywords:** Ludicity, Jokes, Teaching-Learning.

## 1 INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta reflexões sobre a importância da ludicidade na Educação Infantil, trazendo subsídios para pensar a utilização dessa arte como apoio as práticas educativas dos professores, ajudando-os a dinamizarem atividades que visem o desenvolvimento intelectual e emocional das crianças.

Durante muito tempo a ludicidade nas escolas era tido como uma forma de entreter, distrair e relaxar as crianças, e ainda em algumas instituições continua a ser assim. Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve está adequado as situações.

A ludicidade, área que trata dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, tem possibilitado aos profissionais da educação a estimular sua prática como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

De acordo com Moreno e Paschoal (2001, p.101):

Enquanto educadoras entendemos que o brinquedo, a brincadeira e o jogo são elementos de suma importância na infância. É através do brincar, que a criança terá condições de construir sua identidade, socializar-se, enquanto parte integrante de um grupo, conhecer e reconhecer-se, amar e ser amada.

Compreende-se que é preciso planejamento da ferramenta do lúdico no processo de ensino aprendizagem, sendo de extrema importância para o desenvolvimento da criança nas áreas cognitiva, afetiva, corporal e social. Assim, o brinquedo ganha um papel relevante nesse processo que estimula e desenvolve habilidades.

Nas palavras de Kishimoto (2008, p.36),

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Desse ponto de vista, situações lúdicas elaboradas pelos adultos com o objetivo de estimular aprendizagens específicas caracterizam a dimensão educativa do jogo, que atende as necessidades e potencialidades da educação infantil.

**2 EMBASAMENTO TEÓRICO****2.1 A LUDICIDADE E A FORMAÇÃO INICIAL DO EDUCADOR**

Os educadores tem a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos como brincadeiras e jogos auxiliam na transposição dos conteúdos em sala de aula, o que facilita na aprendizagem dos discentes. É imprescindível que o tema da ludicidade esteja presente no currículo escolar, a partir da conceituação sobre o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

O lúdico na educação infantil tem sido uma das estratégias mais bem-sucedidas no que concerne à estimulação do desenvolvimento cognitivo e da aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sentimentos, sensação e todos os aspectos básicos referentes e necessários a aprendizagem.

Em relação às áreas de desenvolvimento e aprendizagem, os estudos de Ferreira (2001) aponta que toda criança tem características próprias e o professor não pode esquecer que essas são as portas de entrada de seu desenvolvimento. Essas características são identificadas nas áreas cognitiva, afetiva, social, linguísticas e psicomotora. Cada área embora específica, relaciona-se profunda e integralmente com todas as outras.

Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações.

É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo as mais diversas habilidades.

Pesquisas tem apontado que atualmente, tem uma constante necessidade de a escola trabalhar conteúdos programáticos com aplicabilidade prática, correspondendo aos anseios de um aluno questionador. Desse modo os educadores tem se esforçado para trabalhar com novas metodologias que sejam significativas e atendam aos interesses e as necessidades não apenas de seus alunos, mas também de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Porém percebe-se que ocorrem problemas na formação acadêmica em nível universitário, na maioria das vezes, limita-se a um grupo de disciplinas teóricas que não guardam relação com a prática a qual aqueles profissionais irão atuar.

Nesse sentido, Santos (1997, p.12) aponta que “a falta de clareza do perfil profissional se reflete nos currículos tornando os cursos fragmentados e distantes da prática pedagógica desenvolvida nas escolas.”

Dessa maneira é observado que o professor ao se deparar em rodas de discursões em formações pedagógicas, relatam as suas experiências em contato com o lúdico em memórias da infância, ao invés de relatarem o lúdico em sua formação acadêmica como nas graduações e licenciaturas.

Nessa perspectiva, os estudos de Santos (1997, p. 14) definem bem essa questão:

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o culto de sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

A ludicidade tem como característica lidar com as emoções e por isso traz à tona sentimentos de alegria, companheirismo e cooperação, mas também evoca sentimentos de medo, ansiedade e frustração. Por isso a ludicidade é uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como a música, a arte, a dança, o desenho, a dramatização, entre outros torna significativo os conceitos a serem trabalhados.

Em resumo, Santos (1997 p. 14) afirma que, “quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

Brincar é coisa séria! Isso envolve uma atitude por parte do adulto, seja ela nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada à aprendizagem significativa.

Assim, um dos mitos que o estudo da ludicidade desmistifica é o de que brincadeira é apenas um passatempo, algo tido como não sério e, assim, desprovido de qualquer possibilidade de aprendizagem para o educando da educação infantil.

Ao enfrentar o desafio de educar com criatividade e responsabilidade se percebe o quanto é importante a prática pedagógica do educador por meio da ludicidade que não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de um desenvolvimento de jogos retirados de um livro. A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade de envolvimento com a literatura da área, da definição de objetos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos.

## 2.2 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO

A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas a criança satisfaz seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança destrói e reconstrói o mundo. Há algum tempo, e cada vez mais, a escola compartilha a função de promover essas situações e vivências desde a Educação Infantil, concebendo as brincadeiras como espaço de atividades lúdicas e de aprendizagem, concomitantemente.

O ato de brincar é uma das formas mais eficaz e prazerosa de inserir o aluno e envolver nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de refletir e descobrir o mundo que a cerca despertando sentimentos como alegria.

Sneyders (1996) comenta que ‘Educar é ir em direção à alegria’. É muito importante que as crianças se sintam felizes em realizar as atividades propostas pelo educador.

Na escola, o momento de brincar, de ir ao canto das fantasias, à casa das bonecas, à caixa ou baú dos brinquedos, ao parque com brinquedos para balançar, rodar, subir, escorregar, ao canto de areia, enfim, todos esses momentos representam uma das mais esperadas atividades permanentes da rotina de Educação Infantil pelas crianças.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI), as atividades permanentes

“são aquelas que respondem às necessidades básica de cuidados, aprendizagem e de prazer para as crianças, cujos conteúdos permanentes a serem realizadas com frequência regular, diária ou semanal, em cada grupo de crianças, depende das prioridades elencadas a partir da proposta curricular”. (BRASIL, 1998.)

Diante das possibilidades de experiência oferecidas, a criança observa e elege uma das brincadeiras que deseja. Segundo Wajskop (2009):

A experiência tem duas dimensões, aquela imediatamente vivenciada e a outra, da reflexão (aquilo que nos remetemos quando falamos de ter tido uma experiência). A educação das crianças pequenas deve tornar possível estas duas dimensões, a da experiência vivida e da experiência pensada, as duas chaves da aprendizagem.

Isso significa que a criança precisa ter o momento de brincar livremente e o momento em que a brincadeira serve de contexto para reflexão de alguma experiência vivida anteriormente.

Assim como os jogos, as brincadeiras representam um contexto de ação de competências das crianças. Elas devem se inserir no grupo; adequar-se ao contexto da brincadeira; comunicar-se; dialogar, trocar ideias; coordenar diferentes pontos de vista; levantar hipóteses e fazer antecipações; reagir diante do imprevisto, do inusitado; mobilizar conhecimentos para resolução de um problema; decidir o que fazer, como fazer, com quem fazer, e para que fazer ou decidir sobre o que, como, com quem e para quê brincar.

### 2.3 O PLANEJAMENTO DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na Educação Infantil, as brincadeiras favorecem na imersão das crianças em diferentes vivências ou experiências dependendo da intencionalidade educativa de ensino e de aprendizagem, e das variáveis que permeiam e condicionam o planejamento do professor: as possibilidades das

escolhas das crianças para decidir qual brincadeira desejam vivenciar e experimentar; os materiais disponibilizados a elas; o espaço escolhido para realizar a brincadeira externo ou interno à sala de aula, na quadra coberta ou no tanque de areia; o tempo destinado às brincadeiras; a forma de organização das crianças; em pequenos grupos ou coletivamente; a existência ou não de regras explícitas que determinam a participação da criança na brincadeira.

O planejamento deve garantir a diversificação de propostas, dos materiais e dos cenários das brincadeiras para que as crianças vivenciem novas experiências lúdicas, ampliem seu repertório de informações, de linguagens e de possibilidades de aprendizagens.

Podemos considerar as contribuições de Vygotsky a respeito do papel do professor:

“O professor é visto como o parceiro privilegiado, justamente porque tem maior experiência, informações e a incumbência, entre outras funções, de tornar acessível ao aluno o patrimônio cultural já formulado pelos homens e, portanto, desafiar através do ensino dos processos de aprendizagem e desenvolvimento infantil”. (REGO, 2015)

Há várias classificações possíveis para as brincadeiras. Usaremos a classificação proposta pelo RCNEI: brincadeiras de faz de conta que remetem ao jogo simbólico, brincadeiras de construção e brincadeiras com regras.

Nas brincadeiras de faz de conta, as crianças buscam transformar ou assimilar a realidade em função de sua imaginação e fantasia, de seus desejos, vontades e necessidades. Nessas brincadeiras, elas assumem papéis e atuam estabelecendo correspondência entre o real e o imaginário. Os elementos e materiais que formam o cenário das brincadeiras de faz de conta são fundamentais na medida em que podem antecipar a temática da brincadeira. Por isso o espaço da brincadeira. Por isso, o espaço da brincadeira deve conter variados materiais que estimulem a imaginação, a curiosidade, a vontade de representar, como caixinhas com óculos, tiaras, anéis de plástico, fantasias, roupas e outros.

As brincadeiras de construção se realizam com materiais como blocos de construção, peças de encaixe, garrafas PET, caixas ou embalagens plásticas. Nessas brincadeiras podemos identificar dois momentos de atuação das crianças. No primeiro, elas exploram os materiais observando e descobrindo suas funcionalidades e experimentam ações possíveis com os objetos, como empilhar peças, colocar água no balde, pegar areia com a pá. As perguntas que rodeiam as ações das crianças são: O que é isto? Para que serve isto? No segundo momento, as crianças imprimem ao material uma função mediada pela fantasia e pelo imaginário. Elas tentam responder à pergunta: O que posso e o que quero fazer com este objeto? e com base nisso definem e ordenam as ações durante a brincadeira para construir o que desejam.

As brincadeiras com regras representam um cenário para a exploração da pluralidade cultural de diferentes povos em diferentes regiões, do Brasil e do mundo. Por meio dessas brincadeiras é possível guardar e ao mesmo tempo recuperar da memória lembranças do passado vivido, o que possibilita a ampliação do repertório de brincadeiras culturalmente construídas e passadas de geração para geração e ensinadas hoje também na escola. As brincadeiras com regras exigem compreensão e o cumprimento de normas, concentração e enfrentamento de situações de erros e perdas.

### **3 METODOLOGIA**

Esta pesquisa de cunho bibliográfico buscou analisar e auxiliar o processo de ensino aprendizagem das crianças por meio da ludicidade procurando contextualizá-la no ambiente escolar sugerindo propostas para o trabalho do professor. A partir de pesquisa qualitativa e questionário sobre a temática com os professores da escola. Quanto à pesquisa, Richardson (2014) “caracteriza a pesquisa qualitativa como aquela que não pretende numerar ou medir unidades ou categorias homogêneas”.

Segundo Gil (2017), “trata-se de uma de se fazer pesquisa investigativa de fenômenos dentro do contexto real, em situações em que as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não estão claramente estabelecidas”.

Nesta pesquisa é utilizado o levantamento bibliográfico sobre a temática ludicidade para subsidiar na investigação da problemática, bem como os professores da Educação Infantil tem abordado a prática da ludicidade em sala de aula, e para isso iremos adotar como coleta de dados a entrevista semiestruturada e o questionário.

Os professores entrevistados demonstraram-se confortáveis em responder ao questionário, o qual busca ter uma visão do trabalho dos professores da Educação Infantil com o Lúdico (jogos e brincadeiras) na sala de aula e como isso tem contribuído para a aprendizagem.

#### **3.1 LOCAL DA INVESTIGAÇÃO**

A pesquisa foi realizada em uma escola localizada no Agreste de Pernambuco, com o quantitativo de 675 alunos, da rede municipal esta instituição de ensino oferta curso da educação básica que funciona em dois turnos distintos:

Um no período matutino, das 7h30min às 11h50min, educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental são 10 turmas; no período da tarde, das 13h às 17h30min, funciona 10 turmas na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental.

**4 RESULTADOS, ANÁLISE E DISCURSÃO****Tabela 1**

Apresenta os resultados das respostas das professoras entrevistadas.

<b>Perguntas e respostas</b>	<b>Professora 1</b>	<b>Professora 2</b>
Qual é a importância das brincadeiras no ambiente escolar?	As brincadeiras na educação infantil, é muito importante pois facilita o processo de ensino aprendizagem, tonando o processo das descobertas prazeroso.	As brincadeiras são importantes porque desenvolvem o raciocínio lógico, a organização, o respeito, a regras bem como liderança e a obediência a comandos pré-estabelecidos.
O que considerar ao pensar nas necessidades e interesses dos educandos nas brincadeiras?	Podemos considerar que as brincadeiras podem ser vistas em dois fatores: o brincar diversão e o brincar aprendizagem, cabe ao professor buscar um planejamento adequado que inclua os dois fatores para que assim criança venha a aprender brincando.	As brincadeiras precisam de uma finalidade e também devem estar de acordo com idade e desenvolvimento motor e cognitivo.
Como a ludicidade pode auxiliar na prática pedagógica do educador?	A ludicidade vem sendo a cada dia mais estudada pelos educadores, pois é um fator preponderante para a construção de uma aprendizagem significativa e prazerosa, e com certeza o professor colherá bons frutos com seus alunos.	A ludicidade é uma ferramenta importante visto que ela chama atenção e elas aprendem brincando.
Ensinar por meio da ludicidade sempre dá certo ou apresenta dificuldades? Quais seriam elas e como enfrenta-las?	Ensinar é uma tarefa difícil, porém gratificante! E ensinar através da ludicidade, também é uma tarefa difícil, pois requer do professor bastante tempo e estudo para obter um bom planejamento que atende as especificidades da sua sala de aula. Porém através desse trabalho traremos mais significado ao processo de ensino aprendizagem.	Creio que dá certo, porém é necessário organização e cuidado para desenvolver as brincadeiras tendo em vista as finalidades pedagógicas. É preciso manter a disciplina e o respeito as regras.

**Fonte:** Dados da pesquisa, 2019



Diante das respostas dos professores entrevistados pode-se observar que a ludicidade é um fator muito importante no processo de ensino aprendizagem, pois a torna mais significativa e prazerosa, além de que a brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas.

Kishimoto (2008, p.36) destaca:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Nesse sentido, a brincadeira educativa aborda a integração das áreas de desenvolvimento e aprendizagem. Podemos observar que os professores entrevistados relataram que trabalhar com a Ludicidade não é fácil, pois o ensino com a utilização com o lúdico (jogos e brincadeiras) não pode ser visto apenas como diversão, portanto a ludicidade como prática pedagógica requer estudo, conhecimento e pesquisa por parte do educador.

## **5 CONCLUSÕES**

Esta pesquisa buscou analisar e subsidiar o trabalho do professor com a ludicidade em sala de aula, examinando de que modo a ludicidade pode ser inserida de forma intencional e planejada em um contexto interdisciplinar, favorecendo a construção dos saberes necessários a educação infantil.

A brincadeira é importante para aprendizagem, assim apontamos que os educadores podem construir seus próprios saberes sobre a atitude pedagógica com a ludicidade, tomando por base leituras, reflexões, mas também de suas próprias anotações quando em momentos de prática com jogos. O professor deve utilizar as dificuldades encontradas na prática para ser o ponto de partida de sua construção, pois o educador também está em constante aprendizagem, nesse sentido ele encontrará respostas aos problemas enfrentados no cotidiano escolar.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Volumes 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Gil, Antônio Carlos. (2017). **Como elaborar projetos de pesquisa.** (5ª ed.). São Paulo: Atlas.

KISHMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**. 2º edição, 2011

REGO, C. T. Vigotsky: **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 1995.

RICHARDSON, Roberto Jarry. (2014). **Pesquisa Social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: M. Fontes, 1984.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar: 0 a 6 anos**. São Paulo: Editora supergraf, 2009.