

# A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**FERNANDES, Tânia<sup>1</sup>**

**GARDAS, Jair Bevenute<sup>2</sup>**

**GONÇALVES, Sueli Silva da<sup>3</sup>**

**GONÇALVES, Valdirene Polassi<sup>4</sup>**

**SILVA, Elaine Alves<sup>5</sup>**

**SILVA, Marinete Miranda da<sup>6</sup>**

## RESUMO

O presente estudo teve como objetivo analisar a relação do lúdico como facilitador no processo de aprendizagem da Educação Infantil. Este estudo é de suma importância, onde a proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, e incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. Tendo o professor como peça chave deste processo. Partindo-se do pressuposto de que a ludicidade nos traz grandes contribuições em relação ao processo ensino-aprendizagem, temos a seguinte hipótese: o lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade, inclusive na realidade social. A presente pesquisa foi construída de acordo com a abordagem qualitativa, contribuindo para a reflexão sobre a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem das crianças que se encontram na fase da Educação Infantil. Onde houve o levantamento bibliográfico que nos permitiu um melhor embasamento do tema, para assim obtermos uma pesquisa bem estruturada.

**Palavras-chave:** Educação infantil, Ludicidade e ensino-aprendizagem

---

<sup>1</sup>Professora na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email: thania\_fernandes@hotmail.com

<sup>2</sup> Técnico Administrativo Educacional na Escola Estadual Iara Maria Minotto Gomes. Email:plataquemada\_gardas@yahoo.com.br

<sup>3</sup>Técnico de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email:motajuara@outlook.com

<sup>4</sup> Técnico de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email: valdirene155@hotmail.com

<sup>5</sup>Professora na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email: elhany-a@hotmail.com

<sup>6</sup> Técnico de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielle Oliveira de Moraes. Email:marinetymiranda@hotmail.com

## **1. INTRODUÇÃO**

Este estudo apresenta uma reflexão sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral das crianças. Trazendo um breve histórico de como estes que por muito tempo fizeram parte da didática de grandes educadores do passado, hoje surgem como necessidade absoluta e indispensável no processo educativo.

A escolha do tema justifica-se pelo fato de que os resultados da educação, apesar de todos os seus projetos, continuam insatisfatórios, percebendo-se a necessidade de mudanças no âmbito educacional. Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no processo ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

Esse estudo é muito importante tanto para alunos quanto para os professores, pois com a troca de experiências, teorias e práticas, todos terão crescimento.

O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que nós adultos possamos aprender sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens.

Sabemos que nem todos, mas alguns educadores buscam métodos diferenciados para trabalharem com a ludicidade de forma que a criança desenvolva suas capacidades, porém alguns não dão importância a essas brincadeiras que nos trazem grande contribuição para que as mesmas possam construir seu conhecimento.

Almeida (1978), afirma que os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício educativo.

Deve se aplicar os jogos de uma forma correta, planejada, de modo que leve realmente o aluno a aprender brincando. No processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. Portanto o bom êxito de toda atividade lúdica pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor.

Tentamos com este desafiar as concepções daquilo que o brincar pode e deve proporcionar as crianças no contexto escolar, pois o uso dos jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento integral da criança.

Juntamente ressaltamos uma abordagem sobre as grandes contribuições de Froebel, este que foi o criador dos jardins - de- infância, e nos traz seus conceitos sobre a importância das atividades lúdicas na fase pré-escolar. As técnicas utilizadas até hoje em Educação Infantil devem muito a Froebel. Para ele, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Não são apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo. A presente pesquisa foi construída qualitativamente, refletindo sobre a contribuição do lúdico como ferramenta essencial no processo de aprendizagem dos alunos que se encontra em fase pré- escolar.

O uso da ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico

facilita á aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física.

No entanto primeiramente faremos o levantamento bibliográfico que nos permitirá melhor embasamento do tema investigado. Através de um levantamento bibliográfico bem detalhado, obteremos uma pesquisa bem estruturada.

A presente pesquisa foi construída qualitativamente, refletindo sobre a contribuição do lúdico como ferramenta essencial no processo de aprendizagem dos alunos que se encontra em fase pré- escolar.

O uso da ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita á aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física.

Traremos algumas contribuições neste artigo levando em consideração a visão de alguns teóricos como Almeida (1988/1992), afirma que brincar não é perder tempo, mas sim pelo contrário, com as brincadeiras temos um melhor aproveitamento do tempo, onde as crianças aprendem de forma prazerosa. Negrine (1994) discute a influência que as atividades lúdicas proporcionam na aprendizagem, porém sem descartarmos a contribuição de outros autores renomados com Kishimoto (1999), Moyles (2002), Brunelli (1996) e Piaget (1967). entre outros, que nos trazem suas contribuições acerca das atividades lúdicas, como através desta os alunos possam construir seu conhecimento contribuindo com o processo ensino-aprendizagem.

## **2 UM BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O jogo na educação infantil, assim como a própria educação infantil, iniciou-se no século XIX. A construção do termo jogo educativo, ocorreu ao longo da experiência européia com o alemão Froebel que era adepto as idéias de Pestalozzi.

Froebel defendeu a liberdade na educação e criou o jardim-de-infância. Desenvolveu suas teorias pautadas no ensino por meio de jogos e atividades livres. Para ele estes eram elementos fundamentais no processo ensino-aprendizagem, principalmente nos primeiros anos de vida escolar. Foi nessa perspectiva que o termo “jogo” eclodiu nas instituições infantis, passando a fazer parte do currículo da

educação infantil. Pela primeira vez a criança brinca na escola, manipula brinquedos para aprender conceitos e desenvolver habilidades.

A orientação mítica de Froebel dominou a educação infantil por 50 anos, até o advento do progressivíssimo. Onde Dewey modifica a tradição froebeliana, colocando a experiência direta com os elementos do ambiente e os interesses da criança como novos eixos.

Froebel (*apud* ALMEIDA 2000) acreditava nos métodos lúdicos da educação. Ele dizia que o educador faz do jogo um instrumento para promover a educação para crianças, e também é uma forma de conduzir a criança à atividade, auto-expressão e a socialização.

Segundo o autor as crianças são vistas como seres sociais e a aprendizagem infantil tem de ser de modo espontâneo, por meio da atividade lúdica, nas situações do cotidiano, como preparar o lanche, representar peças de teatro para a família, brincar de faz-de-conta. Dewey concebe o jogo como atividade livre, como forma de apreensão dos problemas do cotidiano.

As concepções froebelianas são alicerce para a estruturação da noção do jogo educativo, uma mistura de ação lúdica e a orientação do professor visando objetivos como a aquisição de conteúdos e o desenvolvimentos de habilidades, e ao mesmo tempo, o desenvolvimento integral da criança.

A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no setor da educação principalmente na fase da educação infantil. Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos sempre fizeram parte da vida da criança.

Atualmente vivemos em uma sociedade repleta de mudanças, onde somos sempre levados a adquirir novas competências. No entanto a utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto em aprender cada vez mais e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. O “lúdico” é um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças.

Algumas das importâncias do lúdico no processo ensino aprendizagem: facilita na aprendizagem, ajuda no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento, propicia uma aprendizagem espontânea e natural, estimula a crítica e a criatividade.

O lúdico passa a ser uma concepção diferenciada a respeito do termo educação, onde o educando desenvolve o interesse pelas atividades relacionadas ao desenvolvimento intelectual e o desenvolvimento leva a construção da autonomia do ser humano.

Como vemos Gilda Rizzo (2001) diz o seguinte sobre o lúdico: "... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual." (p.40).

Diante de tal pensamento que a estudiosa coloca, observa-se que o principal papel do educador é estimular o alunado à construção de novos conhecimentos e através das atividades lúdicas o aluno acaba sendo desafiado a produzir e oferecer soluções às situações-problemas impostas pelo educador. Pois o lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa.

Convém ressaltar que o educador deve ter cuidado ao desenvolver uma atividade trabalhando o lúdico, por ser uma tarefa dinâmica, o professor fica na condição de estimulador, condutor e avaliador da feitura da atividade, no entanto o educador é o elo entre o lúdico e os alunos.

No entanto, o que agrada a criança é a dificuldade e o desafio a ser vencido, a criança aprende o que é uma tarefa, a organizar-se. O jogo como exercício preparatório, desenvolve nas crianças suas percepções, sua inteligência, suas experimentações e instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica a criança assimila ou interpreta a realidade (Piaget, 1.967).

O ensino utilizando meios lúdicos criam ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado.

O faz-de-conta é um meio pelo qual as crianças aprendem a agir em função de uma pessoa, de objetos, personagens. Onde para elas evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados numa outra circunstância. Brincar é assim um espaço no qual pode se observar a coordenação das experiências prévias, e aquilo que já conhecem. Dessa forma enriquecem sua identidade porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas percepções sobre as coisas e papéis sociais.

O jogo é uma atividade lúdica que tem valor educacional. A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo para atingir o objetivo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a coordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

Negrine (1994, p.20), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir das suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”.

Segundo esse autor, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. O professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas.

Educar não se limita o repassar de informações, mas ajudar a pessoa tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos aquele que for compatível a seus valores.

### **3 . CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Não há mais dúvidas de que é no ato de brincar que a criança se apropria da realidade atribuindo-lhes significado. Onde o educador deverá escolher brincadeiras adequadas para que a aprendizagem da criança ocorra de maneira agradável e compreensível. As atividades lúdicas são indispensáveis para que haja uma aprendizagem divertida, proporcionando prazer no ato de aprender, além de facilitar as práticas pedagógicas em sala.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos, onde o lúdico pode ser utilizado como estratégia de aprendizagem.

O lúdico estimula a inteligência porque faz com que a criança solte a sua imaginação e desenvolva a sua criatividade. Ao mesmo tempo, possibilita o exercício da concentração, da atenção e engajamento. Sem falar que o contato com diferentes objetos e situações estimula a linguagem interna e o aumento do vocabulário da criança.

O jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte para a vida adulta. Seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, nos trazendo grandes contribuições para a construção da personalidade e autonomia da criança.

Diante de tudo que fora mencionado, pode-se dizer sem sombra de dúvida que o lúdico é importante sim para uma melhoria na educação e no andamento das aulas, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e inconscientemente de forma natural, tornando-se um grande aliado aos professores na caminhada para bons resultados.

Espera-se que esta proposta de abordagem vá de encontro com o que foi proposto realizar, e essencialmente, que seja de suporte para professores que já atuam no ambiente escolar, e aos futuros professores a tornar suas aulas mais dinâmicas fazendo com que a sala de aula se transforme num lugar prazeroso, construindo a integração entre todos que a frequentam.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Mendes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**. 9 ed. Rio de Janeiro, Loyola, 1992.

ALMEIDA, Paulo Mendes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 10ª ed. São Paulo: Loyola, 2000

BRUNELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar**. São Paulo:

Papirus, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos a Criança e a educação.** Petrópolis:RJ, 1999.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre. Artmed, 2002.

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

PIAGET, J. **Psicologia da Inteligência.** Rio de Janeiro: Zahar, 1958; Fundo de Cultura, 1967.

RIZZO, Gilda. **Educação Pré-Escolar.** 7 ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1992.