

## A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Tamires dos Santos Silva<sup>36</sup>

Guadalupe de Moraes Santos Silva<sup>37</sup>

Matheus Luamm Santos Formiga Bispo<sup>38</sup>

**RESUMO:** Os recursos pedagógicos contribuem para a aprendizagem das habilidades na educação infantil, de maneira que a criança venha interagir e pensar enquanto brinca, elevando seu grau de concentração, de forma que estimule a motricidade, fazendo com que a criança, construa e reconstrua sua compreensão, do saber e de sua identidade, por meio do brincar. Esse artigo trata sobre a utilização da ludicidade como ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento da criança, na Educação Infantil, como recurso de intervenção, para vencer as dificuldades, desenvolvidas no processo de ensino-aprendizagem da criança. Este estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa e bibliográfica, com base em fonte, tais como: livros, artigos, blogs e sites. Os principais autores utilizados foram: Almeida (1995); Feijó (1992); Marcellino (1996); Piaget (1997) e Redin (2000).

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Facilitador; Intervenção; Interação; Ludicidade.

**ABSTRACT:** The pedagogical resources contribute to the learning of skills in early childhood education, so that the child interacts and thinks while playing, raising their level of concentration, in a way that stimulates motor skills, causing the child to build and rebuild their understanding, knowledge and identity through playing. This article deals with the use of playfulness as a learning and development tool for children, in Early Childhood Education, as an intervention resource to overcome the difficulties developed in the child's teaching-learning process. This study is a qualitative and bibliographic research, based on sources, such as: books, articles, blogs and websites. The main authors used were: Almeida (1995); Beans (1992); Marcellino (1996); Piaget (1997) and Redin (2000).

**Keywords:** Apprenticeship; Enabler; Intervention; Interaction; Ludicity.

### 1 INTRODUÇÃO

Esse presente estudo de pesquisa qualitativa, trata-se sobre a contribuição que a ludicidade de forma interdisciplinar, aborda todas as fases de aprendizagem, onde permite que a criança aprenda a lidar com suas emoções, e a equilibrar suas tensões, construindo sua individualidade, desenvolvendo o seu lado cognitivo, social, motor e afetivo, onde trabalhada

---

<sup>36</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade São Luís de França. E-mail: tamires.silva@sousaoluis.com.br

<sup>37</sup> Coordenadora e Prof.<sup>a</sup> do curso de Pedagogia da Faculdade São Luís. E-mail: guadalupe71@sousaoluis.com.br

<sup>38</sup> Professor coorientador e do curso de Pedagogia da Faculdade São Luís de França. Doutorando em Educação pela Universidade Federal de Sergipe (UFS); Mestre em Educação pela Universidade Federal de Sergipe (UFS); Especialista em Gestão Escolar e Educação Empresarial pela Faculdade Jardins (FAJAR); Licenciado em Letras Português pela Faculdade São Luís de França (FSLF); Licenciado em Pedagogia pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: professor.matheus.luamm@gmail.com

com seriedade pelo professor, auxilia como recurso, na práticas de ensino da atualidade sendo um instrumento indispensável, para o desenvolvimento da criança.

Portanto, é através do brincar que o espaço escolar pode se transformar num lugar agradável e prazeroso, permitindo que o educador alcance sucesso em sala de aula. Dessa forma, o brincar é de suma importância para resgatar diversos jogos e brincadeiras, e assim possibilitar cada vez mais o desenvolvimento da criança, tendo como objetivo o resgate cultural de brincadeiras, promovendo o desenvolvimento integral da criança, de sua criatividade e socialização, mantendo vivas as tradições das brincadeiras, vivenciando momento e gestos, percebendo os limites especiais e corporais em relação ao seu próprio corpo.

A justificativa deste trabalho ressalta que através da ludicidade os discentes tornam-se pessoas críticas, criativas e aptas para construir seus conhecimentos influenciando no desenvolvimento intelectual, escolar, sócio emocional e cognitivo.

A motivação da escrita desse artigo, é através da aprendizagem por meio da ludicidade, no trabalho da educação, quando relacionado a metodologia, pode potencializar o aprendizado e desenvolvimento das habilidades das crianças, de forma significativa. Os procedimentos metodológicos foram realizados por meio de uma pesquisa dissertativa exploratória e qualitativa na qual a teoria foi utilizada para nortear o lúdico na Educação Infantil.

Este estudo tem como objetivo geral: compreender a importância da ludicidade, na aprendizagem e desenvolvimento da criança e a análise da brincadeira como ferramenta no trabalho pedagógico. E como objetivos específicos: debater a importância da ludicidade em sala de aula e compreender a necessidade da ludicidade na aprendizagem.

Através da brincadeira a criança pode desenvolver algumas capacidades, além de aprimorar os seus sentidos e sua capacidade cognitiva. É o momento em que ela cresce e amadurece também algumas capacidades de socialização, do seu psicológico e emocional, por meio da interação de acordo com sua faixa etária. Brincar sempre foi algo divertido e prazeroso, em qualquer faixa etária, além de ajudar no desenvolvimento físico da criança, no seu emocional, mental e social, se torna um meio de aprender e viver, e um exercício capaz de desenvolver e provocar potencialidades no funcionamento do pensamento, formando a criança em todas as etapas de sua vida.

A pesquisa tem como base a coleta de dados bibliográfica, voltada para a apresentar a contribuição da ludicidade, que é caracterizado através da aprendizagem, com o principal objetivo, de ensinar através jogos e brincadeiras de maneira, que os alunos expressem suas emoções e sentimentos, desenvolvendo suas habilidades, de forma interdisciplinar em sala de

aula. Portanto, é através do brincar que o espaço escolar pode se transformar em um ambiente em que a criança sinta -se à vontade em expressar suas emoções e ações em diversos jogos e brincadeiras. O ato de brincar se tornou um referencial de suma importância, no aprendizado e desenvolvimento do aluno, tendo como objetivo o resgate cultural de brincadeiras, desenvolvimento a criatividade e socialização, mantendo vivas as tradições das brincadeiras, vivenciando momento e percebendo os seus limites corporais em relação ao seu próprio corpo.

## **1. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE**

### **2.1. A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O lúdico não é apenas uma brincadeira para as crianças, pois proporciona o desenvolvimento na Educação Infantil, onde o pedagogo coordena as atividades que possibilitam sua aprendizagem de forma prazerosa, enquanto as realizam, obtendo o aprendizado desejado, ao brincar a criança, desenvolve sua criatividade, comunicação, memória, interação social, e algumas funções cognitivas,

É fundamental que se assegure a criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, como se fosse brincadeira de roda... (MARCELINO, 1996, p.38).

Os jogos e as brincadeiras, são estratégias pedagógicas, no processo de ensino aprendizagem da criança, e estão sendo utilizadas cada vez mais em ambientes educacionais, por uma série de razões. Além de tornar, uma aula prazerosa e interativa, ajuda nas atividades, mais difíceis, passando a ser um momento divertido, onde motiva, estimula e facilita, o aprendizado do aluno,

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos”. (VYGOTSKY, 1989, p.122).

A brincadeira passa a ter sentido, e propõe ensinar a criança vivenciar a prática da socialização, onde ela desenvolve algumas capacidades, além de aprimorar os seus sentidos e sua capacidade cognitiva. É nesse momento que a criança cresce e amadurece, o seu psicológico e emocional, por meio da interação de acordo com sua faixa etária. É a partir da

Educação Infantil que a a criança começa a se desenvolver, através das brincadeiras, da sua interação e comunicação. Considerando que,

A brincadeira favorece ainda o desenvolvimento da autoestima, da criatividade e da psique infantil, ocasionando mudanças qualitativas em suas estruturas mentais. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem também algumas noções de grande importância para a vida em sociedade, como a noção das regras e também dos papéis sociais. (VARONELI, 2007, p.5).

Dessa forma, a ludicidade é de suma importância para resgatar diversos jogos e brincadeiras, e assim possibilitar cada vez mais o desenvolvimento da criança, tendo como objetivo o resgate cultural de brincadeiras, promovendo o desenvolvimento integral da criança, de sua criatividade e socialização, mantendo vivas as tradições das brincadeiras, vivenciando momento e gestos, percebendo os limites especiais e corporais em relação ao seu próprio corpo.

## **2.2. A BRINCADEIRA COMO FERRAMENTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A brincadeira permite que a criança compreenda os tipos de objetos, como funcionam, aprendendo a identificar as diferentes situações da natureza e suas vivências sociais, permitindo transformação da sua consciência, em contínua mudança, criando circunstâncias que a criança irá enfrentar em suas relações com o mundo.

Através da brincadeira a criança, tem o momento em que ela aprende, tem suas relações sociais, possibilidades de explorar o mundo, criando sua autonomia de organização das suas emoções e ações, trazendo descobertas para promover o aprendizado.

Prazeroso é trabalhar com o lúdico, contribuindo no desenvolvimento social, cultural e pessoal, proporcionando conhecimentos, por isso as ações lúdicas, atendem a serem apontadas e aceitas, como estratégias, bastante significativas, para serem usadas, como estímulo, na construção de conhecimento, é através do lúdico que conseguimos ao máximo explorar, toda imaginação e motivação da criança, onde nela, seja possível ver a capacidade da aprendizagem, no brincar, no interagir, no comunicar. Na maneira que cada criança, explora a relação de reconhecimentos, sentidos e aprendizagem,

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestável do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma (REDIN, 2000, p.64).

Os jogos ou faz-se- conta, estimulam o mundo da imaginação da criança, “A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget (1971, p.97), “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos”, capaz de abrir caminhos que exploram a relação de reconhecimentos e sentidos, através dos jogos, a criança desenvolve habilidades cognitivas e socioeconômicas, estimulando a criatividade e a imaginação, contribuindo por meio de recursos fundamentais para o ensino, aprendizagem e avaliação, pois é nesse processo, que se torna um adulto de sucesso,

O brinquedo é um instrumento que permite concretizar a brincadeira; a brincadeira por sua vez promove o lúdico que fica no espaço potencial do ser humano – cérebro - e o jogo entretém os indivíduos. Em todo caso, são meios que o indivíduo utiliza para expressar angústias, sentimentos, pensamentos, etc. (REIS, 2016, p. 3)

O brinquedo proporciona o desenvolvimento da imaginação, do controle, da confiança, das suas frustrações e o seu relacionamento interpessoal, por meio dos jogos e brincadeiras, o aprendizado infantil se torna mais significativo, o que contribui para o desenvolvimento de sua habilidade de forma ampla.

É nítida a importância dos brinquedos e dos jogos educativos, no processo de desenvolvimento das crianças, também na sua coordenação motora, o uso da força, do equilíbrio, do raciocínio e da sua expressão corporal. O lúdico tem um papel importante no modo como a criança venha a aprender, pois é nessa mesma concepção que ao brincar a criança explora seus conhecimentos e interagir com os demais colegas,

Nesta perspectiva, a brincadeira encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição, que se constrói a partir dos intercâmbios sociais que nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente (WAJSKOP, 2007, p. 26).

Desde o nascimento da criança, é papel da família, manter viva a tradição, das brincadeiras. Em um ambiente em que predomine, o amor, respeito e cuidado, são extremamente importantes, para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, para que as mesmas sintam -se seguras, podendo desenvolver suas habilidades no brincar.

Cabe aos professores também a manter uma socialização, entre as crianças dentro da sala de aula, trazendo as brincadeiras e os brinquedos, no cotidiano das crianças, sendo assim um trabalho em conjunto.

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, p. 20).

O educador em sala de aula tem que apresentar uma aula dinâmica, proporcionando o desenvolvimento de capacidades da criança sempre buscando a interação, atenção a participação a criatividade a motricidade e a socialização para que a criança se sinta segura em participar de qualquer interação no coletivo não só na sala de aula, mas, em qualquer outro ambiente que ela vá. Para chegar ao objetivo, o pedagogo deve pensar, sobre sua prática em sala de aula, transformando, uma aula interativa e mais divertida,

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 1995, p.11).

A ludicidade é uma metodologia, com o objetivo de possibilitar o aprendizado da criança, a partir de sua interpretação e convívio, com a sociedade. O lúdico transmite a criatividade, imaginação e curiosidade, de maneira mais natural, através das brincadeiras e dos objetos. Mesmo antes de ir a escola a criança já tem o contato com os brinquedos, jogos e brincadeiras, por esse motivo, o professor deve trabalhar de maneira simples e eficaz, utilizando esses recursos e desenvolvendo suas habilidades com precisão,

O lúdico é uma das necessidades básicas de personalidade, do corpo e da mente. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. A atividade lúdica caracteriza-se por ser espontânea funcional e satisfatória. Sendo o lúdico uma atividade espontânea, ele se coloca no mesmo grupo de todas as necessidades da pessoa, fazendo do lúdico algo tão essencial quanto o respirar e o receber afeto. (FEIJO, 1992, p. 60)

Segundo Nallin (2005, p.26), o jogo e a brincadeira estimulam “o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer”. Através da utilização dos jogos e dos brinquedos, a criança começa a desenvolver e estimular suas habilidades, além da sua autonomia e sua autoconfiança, contribuindo para o seu desenvolvimento de ensino e aprendizagem.

## 2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo mostra como a ludicidade contribui diretamente no ensino aprendizagem das crianças, no processo de alfabetização, através dos jogos e brincadeiras, de forma enriquecedora. Ao constatar que ensinar de forma lúdica, auxilia no processo de conhecimento, do educando, permitindo ter uma visão, mas abrangente do mundo, para que sua capacidade criadora, seja trabalhada, através da ludicidade, se tornando uma aprendizagem eficaz.

Os professores devem se apropriar do conhecimento sobre o ensino da ludicidade, para que a criança passe por processos de transformações, desde a creche até a pré-escola, no contexto escolar, permitindo a influência e a coletividade dos alunos, fazendo com que eles compreendam e analisem o mundo em que vivem, tornando, uma aula prazerosa.

Foi possível assim compreender, conhecer e entender um pouco sobre a ludicidade ao longo do estudo ter embasamento teórico para os resultados e discussão apresentados destacando que o educador tem que ser paciente, participativo e ativo, é necessário verificar quais são as suas principais necessidades e acompanhamento no processo de aprendizagem. Fazendo com que a ludicidade esteja presente em sala de aula, para enriquecer o ensino e aprendizagem dos alunos, com experiências e situações vividas a cada dia, que levaram para o resto de suas vidas.

As pesquisas realizadas foram de suma importância para vida acadêmica, pois serviram no despertar cada vez maior do interesse pelo tema abordado que já tinha interesse no assunto e assim aprimorar, mas conhecimento. Aprender brincando na educação infantil é uma metodologia que explora e estimula a criança, á aprender com facilidade no seu cotidiano. Na sala de aula são essenciais a criança ter o domínio dos conteúdos didático, junto com o brincar que tende a fazer com que o brincar e aprender torne um só.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento:** Uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

LOBO, C.J. **A importância do brincar na educação infantil para crianças de 3 a 4 anos.** Trabalho de Conclusão de Curso.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer:** uma introdução. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

NALLIN, F.G.C. **O Papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, como um dos pré-requisitos para a conclusão da Licenciatura em Pedagogia, Campinas, SP, p.26, 2005. Disponível em: <https://maceio.al.gov.br/uploads/documentos/1-A-IMPORTANCIA-DOS-JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NA-EDUCACAO-INFANTIL-1.pdf> Acesso em: 30. Nov. 2022.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Jose Olímpio, 1997.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão:** a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança.** 3º ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

REIS, Edelfrancla Gomes. **O Papel do Brinquedista.** (Recife, PE, 2016, p.3) Disponível em: <http://www.pe.senac.br> Acesso em: 30. Nov. 2022.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente:** O desenvolvimento dos processos psicológicos. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VARONELI, M.L. **A importância das brincadeiras e jogos na Educação Infantil.** Graduando do curso de Pedagogia, da Faculdade de Ciências Humanas da Associação Cultural e Educacional de Garça, SP, p.1-5, 2007. Disponível em: <https://maceio.al.gov.br> Acesso em: 30. Nov. 2022.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.