

# O TRABALHO COM A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONSIDERAÇÕES RELEVANTES

## WORKING WITH PLAYFULNESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: RELEVANT CONSIDERATIONS



**ANGÉLICA FORTUNATO**

Graduação em Pedagogia com Especialização em Administração e Supervisão Escolar pela Universidade Bandeirante de São Paulo (2007)

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo elucidar considerações relevantes acerca da contribuição da Ludopedagogia na Educação Infantil. E, tem base de estudo livros com autorias a respeito do tema, vivências de professores e atividades desenvolvidas durante as docências. A importância dos jogos e das brincadeiras, que de uma forma significativa, contribuem para a Educação Infantil, devendo ambas articuladas aos conteúdos trabalhados em sala de aula. No decorrer deste artigo será apresentada a necessidade do planejamento e da organização do tempo e do espaço para a realização do jogo e da brincadeira de forma efetiva. O trabalho aqui apresentado está embasado por meio das leituras e reflexões sobre a bibliografia levantada acerca do tema.

**Palavras-chave:** Educação; Infantil; Ludicidade.

## ABSTRACT

This article aims to elucidate relevant considerations about the contribution of Ludopedagogy in Early Childhood Education. It is based on the study of books authored on the subject, teachers' experiences and activities developed during teaching. The importance of games and play, which make a significant contribution to early childhood education, should both be linked to the content taught in the classroom. In the course of this article, the need to plan and organize time and space in order to play games effectively will be presented. The work presented here is based on readings and reflections on the literature on the subject.

**Keywords:** Education; Childhood; Playfulness.

## INTRODUÇÃO

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.

Lev Vygotsky

O brincar contribui para interação com o mundo e consigo mesma, contribuindo para o seu desenvolvimento integral, devendo se tornar algo significativo e não apenas como forma de recreação ou distração para as crianças.

É importante que o professor reconheça os jogos e as brincadeiras como elementos essenciais no processo de ensino-aprendizagem.

Por meio das brincadeiras, a criança está sempre se comportando acima de sua idade, acima de seu comportamento usual do dia a dia; ela está um pouco adiante dela mesma.

Brincando a criança cria, recria e inventa novas manifestações adequando-se a sua realidade, sendo capaz de entrar num estado de sonhos e fantasias, no qual encontra espaço para representar o mundo de sua forma.

Durante os jogos e brincadeiras a criança aprende naturalmente e o professor deve agir como mediador nesse processo de interação entre brincadeiras e aprendizagem, trabalhando a motricidade, o cognitivo, o lado emocional e social de cada uma.

Ademais, Por meio do brincar a criança aprende a organizar seu campo perceptivo, suas ideias e suas experiências, e a entrar em contato com suas emoções e sentimentos, propiciando dessa forma a integração dinâmica, respeitando o próprio ritmo e fortalecendo a alegria de pertencer a um grupo.

## DESENVOLVIMENTO

A Ludopedagogia, por sua vez, consiste em um método segundo o qual o processo de ensino deve dar-se de maneira criativa, lançando mão de jogos, brincadeiras e dinâmicas, afirma Carneiro (2007):

A cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos onde a criança possa testar principalmente a relação causa-efeito. Na vida real isto geralmente é impedido pelos adultos para evitar alguns desastres e acidentes. Entretanto, no jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações. Suas ações interferem claramente no resultado do jogo. É necessário então que a criança passe a realizar um planejamento de estratégias para vencer o jogo. No jogo individual a criança pode testar as possibilidades e vontades próprias e relacioná-las com as consequências e resultados. (CORDAZZO, 2007, p.95).

O brincar e os jogos sempre estiveram presentes na vida do ser humano. Desde quando nascemos utilizamos as brincadeiras, sendo essas trabalhadas como estímulos pelos responsáveis pela criança, como apresentar um chocalho, ou mostrar outros objetos aos quais para um bebê já é uma brincadeira.



Fonte: <https://www.soescola.com/2020/09/o-ludico-no-contexto-escolar-da-educacao-infantil.html>.

Acesso 12 ago. 2024.

De acordo com Oliveira (2000):

O brincar não significa apenas divertir-se sem fundamento e razão, caracterizando-se como uma das formas mais complexas da criança em comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento dá-se por meio de trocas experimentais mútuas estabelecidas durante toda sua vida. (OLIVEIRA, 2000, p. 20)

A capacidade para imaginar, planejar, apropriar-se de novos conhecimentos, surge nas crianças por meio do brincar. Brincando a criança atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano.

Para Oliveira (1993):

Numa situação imaginária como a da brincadeira de faz-de-conta (...) a criança é levada a agir num mundo imaginário o ônibus que ela está dirigindo na brincadeira, por exemplo, em que a situação é definida pelo significado pela brincadeira o ônibus, o motorista, o passageiro, etc. e não pelos elementos reais concretamente presente as cadeiras da sala onde estão, brincando de ônibus, as bonecas etc. (...) Mas além de ser uma situação imaginária o brinquedo é também uma atividade regida por regras mesmo no universo de faz-de-conta, as regras devem ser seguidas. (OLIVEIRA, 1993, p. 76).

Durante a minha docência na Educação Infantil sempre percebi a necessidade de apresentar os jogos para crianças pequenas, não só em forma de competição, mas sim como brincadeiras, porque é importante que ocorra um prazer e não só a vontade de ganhar do amigo. A concepção de jogo está interligada à brincadeira, sendo o jogo constituído por regras e sempre tem um ganhador.

Segundo Kishimoto (2010):

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, solucionar problemas e criar. (KISHIMOTO, 2010, p.01)

Atualmente os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da rotina das crianças, especialmente na Educação Infantil, como fontes de lazer e de entretenimento.

De acordo com Wajskop (1995 p.63):

O prazer, característico da atividade de brincar, passou a ser visto como um componente da ingênua personalidade infantil, como uma atividade inata e que protegia dos males causados pelo trabalho árduo e desgastante do mundo adulto. A brincadeira

passou a ser concebida como a maneira de a criança estar no mundo: próxima à natureza e portadora da verdade. (WAJSKOP, 1995, p. 63)

Partindo da visão de criança como ser pensante e produtor de sua própria cultura, foram desenvolvidas concepções de educação infantil pautadas em requisitos distintos incorporando o cuidar, o educar e suas brincadeiras de modo que os ambientes contribuam para a socialização, ampliação dos conhecimentos e a construção da identidade das crianças.



Fonte: <https://www.etl.edu.br/ludicidade-na-educacao-infantil/>. Acesso 12 ago. 2024.

É por meio do lúdico que as crianças desenvolvem e potencializam suas competências relativas ao aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer (os quatro pilares da educação).

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado superior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (SANTOS, 1995, p. 12).

Teixeira (2010 apud MORAES, 2012) descreve diferentes aspectos do lúdico:

Aspectos físicos: são os componentes de ordem cognitiva, afetiva e social que acompanham o ato motor, [...], as crianças, por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras, exercitam seu corpo como um todo, conhece seus limites, exploram a realidade e coordenam seus movimentos. Aspectos emocionais: brincando a criança tem a possibilidade de extravasar suas emoções, reproduzir situações que lhe foram traumáticas, expressar seus desejos e suas angústias, assumir diversos papéis, reviver, refazer e reorganizar situações indesejadas. Aspectos socioculturais: os brinquedos e as brincadeiras são atividades culturalmente pertencentes ao ser humano. (TEIXEIRA, 2010 apud MORAES, 2012, p. 28)

As práticas pedagógicas que utilizam do lúdico como ferramenta para aquisição do conhecimento e aprendizagens são de fundamental importância para o seu desenvolvimento global.



Fonte: <https://www.passeidireto.com/arquivo/147238458/ludicidade-na-educacao-infantil>.

Acesso 12 ago. 2024.

Para Fantacholi (2011):

É brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e os outros, sendo parte importante do jogo, o rico arsenal de causar modificações de regras e adaptações em qualquer que seja a atividade, podemos dizer neste caso que as ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transforme em um novo jogo, em uma nova forma de jogar”. (FANTACHOLI, 2011, p. 15).

Para que a aprendizagem por meio do lúdico ocorra de maneira efetiva, o professor como mediador do processo de ensino e aprendizagem deve ter ciência do planejamento, como consequência os objetivos, devendo oportunizar o desenvolvimento, aprendizagem, conhecimento e a interação, sempre prestando atenção nas limitações e particularidades de cada aluno, considerando sempre os seus conhecimentos prévios.

O educador lúdico deve ser um profissional que estuda, que pensa, que pesquisa, que experimenta, dando um caráter de cientificidade a seu trabalho e ao mesmo tempo, uma pessoa que vivencia, que chora, que ri, que canta e que brinca, dando um caráter de humanização ao trabalho escola. (SANTOS, 2011, p.24)

Segundo Maluf (2009 apud MORAES, 2012) existe três formas de atividades lúdicas:

Solitária: o brincar da criança é individual, nesse momento ela vivencia a exploração do mundo, as formas, as texturas, os sons, as cores, os espaços, as possibilidades de seu corpo etc. a fim de conhecer e descobrir o seu próprio eu. Solitária compartilhada: o brincar ainda é individual, porém surge o interesse nas atividades de outras crianças. É através da observação que a criança demonstra seu interesse pelo brincar do outro. As atividades nessa fase estão ligadas ao desenvolvimento psicomotor da criança. Cooperativa: o brincar da criança passa a ser compartilhado. As atividades agora são

realizadas em conjunto, há predominância do trabalho em grupo. Nessa fase o brincar refere-se à ordenação dos aspectos corporais com os espaços temporais. Cooperativa complexa: o brincar está relacionado à ideia de regra. E as atividades são realizadas em grupo, porém o bom desempenho na atividade depende do conjunto do grupo. Nessa fase a criança apresenta uma motricidade bem desenvolvida e brinca de faz de conta, manifestando suas ações numa esfera imaginativa que combina situações reais com elementos fantasiosos. (MALUF, 2009 apud MORAES, 2012, p. 30)

De acordo com Froebel (2001)

O jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, a manifestação espontânea e natural do mundo intuitivo, imediatamente provocada por uma necessidade anterior. Por isso, quando brinca, a criança, está imersa em um mundo de alegria, contentamento, paz e harmonia, proporcionados pelo brincar espontâneo. (FROEBEL 2001, apud TEIXEIRA 2012, p.38).

O lúdico é um poderoso instrumento de socialização, pois se constitui como fenômeno cultural e social, oportunizando a troca de experiências entre os envolvidos no processo de aprendizagem. Dessa maneira, a escola deve representar um ambiente estimulante e motivador para a criatividade da criança.

Os educadores já perceberam que a atividade lúdica é uma das mais educativas atividades humanas e não serve somente para aprender os conteúdos escolares, mas também para afiar as habilidades e educar as pessoas a serem mais humanas. (SANTOS, 2011, p.07).

Kishimoto (2008, p.24) afirma que “Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal para outras pessoas”.

As práticas lúdicas colaboram para que os alunos mantenham a atenção e a concentração durante a aprendizagem.

O brincar pode ser visto como uma atividade de estimulação para o desenvolvimento físico psicossocial, devendo o professor criar e preparar espaços e materiais adequados para o máximo de aproveitamento nesse processo.

Por meio dos jogos e brincadeiras, a aprendizagem se processa a partir das relações e na troca de experiências gerando conhecimento.

A Ludopedagogia contribui para um melhor aproveitamento dos conteúdos trabalhados em sala de aula, especialmente na Educação Infantil.

Durante este artigo foi possível observar que as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do ser humano, mas de formas diferentes, dependendo de fatores históricos elas eram vistas só como recreação, e atualmente são vistas como aprendizagens.

O Lúdico na Educação Infantil representa um instrumento potencial para a construção do conhecimento, uma vez que possibilita um aprendizado no qual o construir, o interagir e o vivenciar são apreciados.

Ademais, é por meio da brincadeira que a criança vive e reconhece a sua realidade. Pode-se dizer que a brincadeira não é uma atividade que gera um significado social, no qual necessita de aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas facilitam no progresso da personalidade, como de suas funções psicológicas e morais, pois quando o educando vai à escola ele sofre um impacto físico e mental, por que sua vida era dedicada só aos brinquedos e, no entanto, ele irá conhecer novas pessoas e outro ambiente, então é importante que se tenha atividades lúdicas dentro da escola, para que a criança se acostume no ambiente escolar. E, a ludicidade torna-se uma ação significativa para a criança, na medida em que proporciona a articulação entre o novo confronto com a realidade, oportunizando situações de autoexpressão e de desenvolvimento.

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento. A ludicidade promove conhecimento, e rendimento escolar, pois os jogos geram criatividade e coordenação, assim a criança aprende brincando. Deste modo, o uso de jogos e brincadeiras é de suma importância no processo de aprendizagem, pois, este auxilia no processo escolar. Assim, as atividades lúdicas são eficazes, pois é nelas que as crianças refletem e assim produz o conhecimento.

Sendo assim, a ludicidade está sendo um objeto de interesse de muitos pesquisadores, sobretudo o relacionado à psicologia e à educação, abordando o lúdico como instrumento potencializador de conhecimentos e auxiliador do desenvolvimento infantil.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. R. S. **A emoção na sala de aula**. 5 ed. Campinas: Papyrus, 2005.

ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BACELAR, V. L. E. **A importância da Ludicidade no Desenvolvimento Infantil: As contribuições de Jean Piaget e André Lapierre podem nos ajudar na compreensão dessa fenomenologia?** Revista Eletrônica do GEPEL, v. 1, p. 7, 2009.

BEYER, Esther. **Os Múltiplos Caminhos da Cognição Musical: algumas reflexões sobre seu desenvolvimento na primeira infância.** Revista da ABEM. Vol.3, p.9-16, Junho/1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de educação fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** – Conhecimento de Mundo. Brasília, MEC/SEF. 1998.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar.** Revista Leonardo Pó, Santa Catarina, v. 1, n. 4, p.107-112, jan./ mar, 2004. Semestral.

DELORS, J. **Os quatro pilares da educação.** In: **Educação: um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre educação para o século XXI.** 10. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: MEC: UNESCO, 2006. p.89-102.

.KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1996. 182 p.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998. 172 p.

MANSON, M. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos.** Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MORAES, I. M. **A Pedagogia do Brincar: Intercensões da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil.** 2012. 164 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Centro Universitário Salesiano de São Paulo – UNISAL, São Paulo, 2012.

MOSCA, M. de O. **Como se fora brincadeira de roda: a ciranda da ludopoiese para uma educação musical humanescente.** Natal-RN, 2009.180 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Sociais Aplicadas. Programa de Pós-Graduação em Educação.

PEREIRA, M. Â. C. M.; AMPARO, D. M. do; ALMEIDA, S. F. C. de. **O brincar e suas relações com o desenvolvimento.** Psicol. Argum, Curitiba, v. 24, n. 45, p.14-24, maio 2006. Semestral.

PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RIZZO, G. **Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento.** 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

RODRIGUES, L. G. C. e MARTINS, J. L. **Recreação: trabalho sério e divertido.** São Paulo: ícone, 2002.

SANTOS, S. M. P. dos. O brincar na escola: **Metodologia Lúdicovivencial**, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VYGOTSKY, Lev. S. **A imaginação e a arte da infância.** São Paulo. Saraiva. 2003.

VYGOTSKY, Lev. S. **A formação Social da Mente.** 8ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.