



A Ludicidade na Educação Infantil: Processos de Ensino e Aprendizagens como forma de Educar

Dannyelly da Silva Souza¹; Aurenia Pereira de França²

Resumo: A presente pesquisa discorre sobre analisar a ludicidade na educação infantil como processos de ensino aprendizagem como forma de educar e apresenta como objetivos específicos: Descrever o conceito de lúdico; Compreender a importância do lúdico no ensino infantil e Demonstrar a aplicação do lúdico nas salas de aulas. Apresenta uma problemática com o seguinte questionamento: Quais as metodologias lúdicas utilizadas no ensino escolar infantil? Desse modo, buscamos analisar e contextualizar as diferentes perspectivas lúdicas aplicadas em sala de aula, através de um estudo bibliográfico de base qualitativa, exploratória e de método dedutivo, explicitamos a necessidade de trabalhar o lúdico nos anos iniciais da educação infantil como um despertar para o processo ensino-aprendizagem. O estudo em pauta está embasado nos seguintes autores: Rodrigues (2013); Kishimoto (2003) Moratori (2003); Moyles (2002) entre outros. Este estudo a partir das bases bibliográficas renomadas para a formação do docente e também contribuições ao meio acadêmico, busca-se explicitar o quão importante é o desenvolvimento de atividades dinâmicas contextualizadas com o nível educacional (educação infantil). É perceptível que o docente precisa dispor de metodologias atuais e de maneiras dinâmicas para expor e compartilhar seus conhecimentos as crianças. Tendo em vista o avanço frequentemente das tecnologias, vale ressaltar que o processo ensino-aprendizagem deve estar condizente com o uso de tecnologias em sala de aula, sendo pertinente a exposição de que os conhecimentos de sala de aula vão além da escola, implicando na construção e formação da criança enquanto cidadão.

Palavras-Chave: Educação Infantil. Ensino-Aprendizagem. Ludicidade. Educar.

¹ Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). danyelly.souza@fachusc.com;

² Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). aurenia.franca@fachusc.com.

Playfulness in Early Childhood Education: Teaching and Learning Processes as a way to educate

Abstract: This research discusses the analysis of playfulness in early childhood education as teaching-learning processes as a way of educating and presents the following specific objectives: Describe the concept of playfulness; Understand the importance of play in early childhood education and Demonstrate the application of play in the classroom. It presents a problem with the following question: What are the playful methodologies used in children's school education? Thus, we seek to analyze and contextualize the different playful perspectives applied in the classroom, through a bibliographical study based on qualitative, exploratory and deductive methods. teaching-learning process. The need to work with playfulness in the early years of childhood education as an awakening for the teaching-learning process will be explicated. The study in question is based on the following authors: Rodrigues (2013); Kishimoto (2003) Moratori (2003); Moyles (2002) among others. This study, based on renowned bibliographic bases for teacher education and also contributions to the academic environment, seeks to explain how important it is to develop dynamic activities contextualized with the educational level (early childhood education). It is noticeable that teachers need to be able to use current methodologies and dynamic ways to expose and share their knowledge with children. In view of the frequent advancement of technologies, it is noteworthy that the teaching-learning process must be aligned with the use of technologies in the classroom, and it is pertinent to expose that classroom knowledge goes beyond the school, implying the construction and training the child as a citizen.

Keywords: Early Childhood Education. Teaching-Learning. Playfulness. To educate.

Considerações Iniciais

É perceptível que o uso e o entretenimento de jogos na vida humana são considerados como fenômenos. Desta forma, os jogos tornaram-se um elemento indissociável do próprio desenvolvimento humano. Isso o torna um aspecto extremamente relevante, e sua aplicação podem ser realizadas em diferentes fases da vida, incluindo educação e produção de conhecimento.

O presente estudo justifica-se por trabalhar com a educação infantil e diante de algumas situações no contexto de sala de aula notar a ausência do trabalho “prático”, o desenvolvimento do lúdico em sala de aula. Parte do corpo docente da educação preocupa-se de fato com o ensino-aprendizagem, no entanto não busca atualizar suas metodologias de ensino para que aja um maior rendimento estudantil.

Por meio da brincadeira, as crianças podem construir seu próprio universo, manipular e vivenciar a realidade em sua imaginação. Isso faz dos jogos uma ferramenta para o desenvolvimento de habilidades motoras, criatividade, esperteza e similares, são essenciais para a vida de uma criança, tanto dentro como fora da escola. Ao se considerar a educação infantil,

é preciso considerar também que este é o primeiro contato da criança com o ambiente escolar, sendo que o papel do brincar e o uso da educação lúdica podem representar um importante foco de ensino. Permitir uma adaptação total para reconhecer o conhecimento por meio do interesse e da motivação. Por isso, proporcionamos o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das crianças, a abordagem contextualização desses pontos para a vida escolar da criança influencia de forma significativa no seu processo de ensino e proporciona reflexões importantes para a vida estudantil.

Segundo Rodrigues (2013),

A aprendizagem lúdica é assunto que tem conquistado espaço no panorama educacional. Os jogos e as brincadeiras são a essência da criança, e utilizá-los como ferramentas no cotidiano escolar possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. (RODRIGUES, 2013, p.10)

A partir dessa perspectiva compreendemos que é cada vez mais pertinente o trabalho de maneira lúdica em sala de aula, a assimilação da teoria com a prática em sala de aula possibilita maiores desenvolvimentos de habilidades pessoais e sociais, fator primordial para o desenvolvimento da criança enquanto cidadão.

Ainda sobre a perspectiva do trabalho lúdico, segundo Kishimoto (2003), os brinquedos permitem que as crianças expressem toda a sua imaginação e potencial criativo. A utilização desses elementos na construção do conhecimento é uma estratégia para o alcance de resultados significativos no processo de ensino/aprendizagem infantil. Brougère (1998) enfatizou que os jogos não representam algo que seja naturalmente educacional, mas a partir do processo metodológico utilizado, pode se tornar educacional, ou seja, por meio dos jogos e dos jogos, os professores podem desenvolver os métodos de ensino e aprendizagem necessários.

Ao se considerar a educação infantil, também é necessária considerar que por ser este o primeiro contato da criança com o ambiente escolar, o papel do brincar e o uso da educação lúdica podem representar um importante foco de ensino. Permitir adaptação plena para aprovar conhecimentos por meio de interesse e motivação. Por isso, proporcionamos o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das crianças, impactamos significativamente seu processo de ensino e proporcionamos reflexões importantes na vida escolar dos alunos.

Este estudo tem como objetivo geral analisar a ludicidade na educação infantil como processos de ensino e aprendizagens na forma de educar; e como objetivos específicos Descrever o conceito de lúdico; Compreender a importância do lúdico no ensino infantil e Demonstrar a aplicação do lúdico nas salas de aula, bem como, apresenta uma problemática

com o seguinte questionamento: Quais as metodologias lúdicas utilizadas no ensino escolar infantil? Assim, dialogamos com os seguintes autores: Rodrigues (2013); Kishimoto (2003); Moratori (2003); Moyles (2002), entre outros estudiosos na área. Para tanto, espera-se com esse estudo, ter êxito na análise das metodologias lúdicas utilizadas nas salas de aula durante o ensino infantil. O artigo está dividido em 4 tópicos: 1. A ludicidade como processo de desenvolvimento humano; 2. A ludicidade como desenvolvimento do conhecimento para a vida pessoal e profissional; 3. O brincar e o jogar como fatores de grande importância no desenvolvimento da criança; e 4. A importância do ensino aprendizagem em relação ao conteúdo como forma de educar.

As Contribuições do Trabalho Lúdico em sala de aula para a Formação da Criança Enquanto Ser Social

Ludicidade como processo de desenvolvimento humano

A ludicidade é uma evolução de crescimento humano e, deste modo, representa uma função fundamental nas funções educativas planejadas nas diversas etapas da fase escolar. Por consequência, os professores necessitam estar aptos para usufruir desses instrumentos de modo correta e com conhecimento capaz para planejar os estímulos que ajudam na ideal evolução das crianças.

Em consonância com os autores, Salomão e Martini (2007), o lúdico tem sua etimologia na palavra latina *lundus* que significa “jogos” e “brincar”. O brincar não indica unicamente entreter, porém sim desenvolver-se completamente. Através do divertir-se a criança é capaz de expandir campos da personalidade tais como afetividade, mobilidade, intelecto, imaginação, além de habilidades essenciais como concentração, memória, a reprodução e a inventividade. Na vivência escolar de um aluno o lúdico pode ser uma forma bastante conveniente de transferir a criança de um ambiente imaturo para imprimir-lhe o âmbito completo.

O lúdico como ferramenta de ensino aprendizagem não está manifesto meramente no momento de brincar, mas igualmente no instante da leitura como um modo puro de compreensão e descoberta da esfera concreta. A ludicidade é a sistema que bastantes escolas estão redescobrimo para auxiliar seus alunos a idealizarem o mundo de uma forma mais agradável e, ao mesmo tempo, observarem que os jogos são grandes aliados no aprendizado. O lúdico está cada vez mais sendo empregado no ambiente escolar. Saber como os profissionais da educação estão lidando com a ludicidade em sala de aula, além de estudar a admissão e

evolução dos alunos diante desta metodologia, é de extremo valor para analisar a produtividade da ludicidade em sala de aula.

Nesse sentido, podemos dizer que as brincadeiras infantis e jogos desenvolvidos em sala de aula podem ser um momento importante, pois a atividade a ser desenvolvida tem o objetivo de compreender o mundo em que ele está inserido. As crianças que se confortam com uma atividade lúdica, ampliam a imaginação, levantam hipóteses, estabelecem relações legítimas, desenvolvem regras organizacionais e procuram resolver os problemas levantados pelos adultos e até pelos educadores.

A ludicidade como desenvolvimento do conhecimento para a vida pessoal e profissional

A diversão vai além de uma simples brincadeira. A ludicidade também desenvolve conhecimentos para a vida pessoal e profissional, com o objetivo de permitir que a criança interaja e intervenha no seu meio social de forma agradável, significativa e contextual.

Brincar é essencial para a saúde física, emocional, mental e intelectual das crianças. Isso contribuirá para a eficiência e equilíbrio dos adultos no futuro. Os jogos organizados que trazem sugestões e precisam ser realizados constituem um desafio que promove a motivação das crianças e facilita suas escolhas e decisões. Bichos de pelúcia podem ser um bom companheiro. A bola é um convite ao exercício. Os quebra-cabeças são um desafio para a inteligência. O colar faz a menina se sentir tão bonita e importante quanto uma mãe.

Atualmente, com a evolução da psicologia infantil, entende-se que os jogos e brincadeiras ajudam em diversos elementos, aumentando, por exemplo, desenvolturas físicas, afetivas, sociais e racionais, pois as crianças, a exemplo disso, brincam, exteriorizam criatividade e independência, e além disso do discernimento e respeito à multiplicidade, apoiando as adequações globais essenciais e ajudando o método de comunicabilidade, elementos cruciais para a socialização da criança.

Segundo Kamila et al (2010), a construção social é crucial para a progresso da criança, dada sua aptidão de troca com o meio em que está posta, contribuindo com sua amplitude de ambientação às conveniências comuns, sendo fundamental, pois este é o espaço real, a diversidade de ferramentas, jogos lúdicos, uma atmosfera ventilado e prazeroso.

Brincar é uma forma natural de as crianças explorarem o mundo, se descobrirem, se compreenderem, conhecerem seus sentimentos, suas ideias e como reagir. Brincar e brincar

requerem movimento físico, envolvimento emocional e causam desafios mentais. Contexto, a criança sozinha ou com parceiros se integra ou se socializa (KAMILA et al. 2010, p.36).

Segundo Salomão e Martini (2007), é na brincadeira que as crianças começam a desenvolver atividades intelectuais, aprendendo a edificar um corpo de informações e a ter conhecimentos diversificados, no tocante ao ensino e a aprendizagem. Além disso, contribuem para o processo de aprendizagem e escolaridade, pois podem ser utilizados para fins educacionais.

O brincar e o jogar como fatores de grande importância no desenvolvimento da criança

Atualmente, brincar e jogar não são apenas um hobby, são fatores que se tornaram de grande importância no desenvolvimento da criança, auxiliando em suas principais dificuldades e também auxiliando a fornecer informações sobre a criança, tanto para a família quanto para o seu ambiente ele pode, portanto, dizer que os jogos e brincadeiras estimulam os sentidos da criança, motivando-a a aprender a produzir e a reproduzir.

Desse modo, ressaltando a importância que o brinquedo tem na vida da criança, pois possibilita evocar novos aspectos da realidade do mundo infantil, de forma que a criança, com seu imaginário, possa perceber especificamente quantas ações são realizadas. Assim, ainda sobre os benefícios dos jogos e brincadeiras, alguns autores acreditam que muitos fatores podem interferir nas atitudes das crianças.

Conforme Bassedas (1999):

[...] o jogo é uma atividade que proporciona prazer e diversão; o jogo não responde a uma finalidade externa, é feito sem nenhuma finalidade concreta e não está submetido a exigências ou interesses alheios; o jogo tem sempre uma característica imediatista: a criança joga aqui e agora, e não se planejam objetivos alheios ou diferentes no tempo; o jogo deixa um amplo espaço à livre iniciativa e à liberdade dos participantes; o jogo caracteriza-se, muitas vezes, pela simulação, por um “fazer de conta”, pela sua própria condição de semi-realidade e para possibilitar um mundo de fantasia [...] (BASSEDAS; HUGUET; SOLÉ, 1999, p.142-143).

Sob esse ponto de vista, os jogos na vida da criança têm um valor incomensurável, pois trazem a possibilidade de que as ações se tornem reportáveis ao que é representado, pois são notáveis que o mais importante na vida humana seja as experiências vividas.

Para tanto, é óbvio que o brincar torna-se uma ação que promove atenção ao desenvolvimento da criança, por meio de brincadeiras, pois quando brinca também transforma a forma como está fisicamente, moral, emocional e espiritual, porém, também acaba

desenvolvendo a cooperação da criança, pois os jogos e brincadeiras são considerados uma recompensa que o obediente pode ter, tais como, regras de convivência, limites de condutas, que lhes acrescentarão aportes para viver e conviver em sociedade.

Dessa forma, para Moyles (2002) no recinto escolar, os jogos podem ser utilizados para diversos fins educativos, atuando na promoção de situações de ensino e aprendizagem e na valorização do conhecimento através de um processo de construção baseado no lúdico e no prazer impacto significativo em sua aprendizagem.

Para Moratorium (2003), o brincar é um recurso que pode ser considerado um importante meio educativo, sendo que é nesse momento que irá ocorrer o desenvolvimento de habilidades da criança, pois o processo de desenvolvimento dinâmico e integral nas diferentes vertentes do sujeito, a nível emocional, linguístico, cognitivo, social, motor, entre outros, além disso, colaborar na construção da criatividade, autonomia e responsabilidade, razão pela qual tem sido utilizado no contexto educacional das escolas contemporâneas. O brincar quando aplicado ao contexto de sala de aula deixa de ser apenas um momento de lazer para ser um meio de desenvolvimento educacional, principalmente na educação infantil, fase em que a criança começa e deve explorar o mundo a sua volta.

Silva (2007) apresenta os benefícios advindos da utilização de jogos na educação e reforça que estes não se limitam aos alunos, pois com a sua aplicação o educador pode colher os benefícios facilitando a aprendizagem e compreensão do conteúdo aplicado em sala de aula, porém, entende-se que a apresentação de um jogo a ser aplicado em sala de aula deve levar em consideração o alcance de um objetivo principal e em qualquer caso ser apropriado a um conhecimento pedagógico acentuado, garantindo assim, que a atividade proporcione o conhecimento esperado e o enriquecimento dos conhecimentos pedagógicos objetivos para esse fim.

Contudo, a esse acatamento, Silveira e Barone (1998) acrescentam que é muito importante que os jogos sejam aplicados na forma de ferramentas de apoio, constituindo-se em elementos favoráveis para reforçar os conteúdos instrutivos a serem aplicados e garantir o sucesso da aplicação ao estudante.

A importância do ensino aprendizagem em relação ao conteúdo como forma de educar

Sublinha-se ainda a importância da existência de uma relação com o ensino aprendizagem referente aos conteúdos discutidos nas aulas, permitindo um envolvimento na

matéria, tanto em relação ao professor, quanto ao aluno, este envolver-se irá afiançar que ambos possam participar de um ensino-aprendizagem dinâmico, vivenciando o usufruto desta atividade na construção do conhecimento (SILVEIRA e BARONE, 1998).

Nesse contexto, destacamos também a proposta de Borges e Schwarz (2005) que nos chama a atenção para o fato de que a utilização de jogos em sala de aula requer uma alocação de tempo adequada, o que em diversas apresenta-se como um obstáculo para os professores, considerando a limitação do tempo pedagógico de aula. Além disso, também destacam os aspectos do espaço físico e as limitações financeiras da escola que muitas vezes impedem a realização por falta deste recurso tão significativo para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

Metodologia

Para a metodologia do presente estudo, dispomos de uma pesquisa de cunho qualitativo com bases exploratórias com o intuito de buscar, analisar e contextualizar como as atividades lúdicas vêm desenvolvendo-se no contexto da educação infantil. Visto que, embasa-se em nortes bibliográficos tendo em vista informações e considerações acerca da temática abordada, sendo aplicação do método dedutivo.

O interesse pela presente temática ocorreu diante das vivências em sala de aula na educação infantil nos estágios supervisionados oferecidos pela Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central – FACHUSC, localizada em Salgueiro-PE. Durante períodos de observações nota-se que o trabalho lúdico não é sempre utilizado pelos docentes. É notório que alguns alunos possuem um maior rendimento estudantil quando conseguem assimilar a teoria à prática, ou seja, a ação. O desenvolvimento intelectual dos alunos cresce conforme eles praticam ações, brincadeiras que são relativas aos seus estudos. É preciso fazer com que as crianças notem a importância que os estudos têm em sua vida, é preciso que seja apresentado a eles que a aprendizagem em sala de aula está voltada para o desenvolvimento cognitivo e social deles.

Considerações Finais

A partir dos estudos em bases bibliográficas pertinentes a temática em desenvolvimento, concluímos com êxito a presente pesquisa. Diante dos estudos, vivências e observações realizadas, nota-se o quão importante é o trabalho lúdico na educação infantil.

Ao serem inseridas no ambiente escolar as crianças buscam e esperam pelo novo, todos os aspectos e contextos de sala de aula são sempre novidades, a cada brincadeira nova que se apresenta, cativa as crianças. É a partir desse momento que o professor precisa dispor de uma formação contínua e atualizada, assim como dispor de uma metodologia de ensino que seja condizente com os seus discentes. Na educação é onde se dá o despertar da criança diante do eixo educacional e conseqüentemente social, pois é nesse período que a criança irá explorar o mundo a sua volta, sendo que as crianças também irão começar a construir suas pequenas perspectivas da importância e contribuição da educação em suas vidas. Não basta aplicar a teoria dos estudos como mero ensino tradicionalista, é pertinente apresentar atividades amplas, contextualizadas e dinâmicas para que os pequenos cidadãos possam nortear-se acerca da importância da educação em sua vida, assim como perceber que as atividades realizadas na escola vão além do contexto sala de aula. Aumentando um leque de conhecimentos que os acompanharão para a construção sólida de uma cidadania fortalecida com os ditames do mundo moderno e tecnológico. Assim, em cada brincadeira com objetividade, estarão desenvolvendo conseqüentemente: a ética, o respeito, a empatia, os limites, regras e o respeito.

Referências

BORGES, Regina Maria R.; SCHWARZ, Vera Regina K. **O Papel dos jogos educativos no processo de qualificação de professores de Ciências**. In: Encontro Ibero-Americano de Coletivos Escolares e Redes de Professores que Fazem Investigação na sua Escola, 4.2005. Porto Alegre: UNIVATES, 2005.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

GONÇALVES, Lady Jane; COSTA, Célia Regina Bernardes. **O Brincar na Educação Infantil como um Ato de Aprendizagem**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 02, Vol. 01, pp. 175-186, Fevereiro de 018.

KAMILA, A.P.F. **A estimulação psicomotora na aprendizagem infantil**. Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente1(1):30-40, mai-out, 2010.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33f. Trabalho Conclusão de Curso (Mestrado em Informática Aplicado a Educação) –Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

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

RODRIGUES, Lúcia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** 2013. 98f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, 2013.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine. **A importância do lúdico na educação infantil:** enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Disponível em: <http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0358.pdf>

SILVA, Antônia Pereira. **Importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de Educação Física.** 2007. 57f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Esporte Escolar) –Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

SILVEIRA, Sidnei Renato; BARONE, Dante Augusto Couto. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.** In: Congresso RIBIE, 4.1998. Brasília: Rede Iberoamericana de Informática Educativa, 1998.



Como citar este artigo (Formato ABNT):

SOUZA, Dannyelly da Silva; FRANÇA, Aurenia Pereira de. A Ludicidade na Educação Infantil: Processos de Ensino e Aprendizagens como forma de Educar. **Id on Line Rev. Psic.**, Outubro/2021, vol.15, n.57, p. 934-943, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 27/09/2021;

Aceito 07/10/2021;

Publicado: 31/10/2021.