



Educação Infantil: O Uso do Lúdico no Processo de Aprendizagem

Daniela Cristina da Conceição Barros¹; Aurelania Maria de Carvalho Menezes²

Resumo: O presente artigo intitulado Educação Infantil: O Uso do Lúdico no Processo de Aprendizagem; se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo que buscou fazer uma análise ao uso dos jogos na educação infantil, como facilitadora no processo de aprendizagem de crianças. Objetivou-se com este trabalho discorrer sobre a infância, a criança, o ensino infantil e o lúdico, pretendendo fazer uma abordagem a estes assuntos, estabelecendo uma relação entre eles, e para que fosse possível, conceitos de autores que publicaram sobre o assunto, foram utilizados ao longo de todo o trabalho. A escolha deste tema para constituir o artigo, se deu a partir da necessidade de discutir sobre as estratégias pedagógicas que o professor precisa ter para tornar o seu trabalho ainda mais atrativo, principalmente dentro da educação infantil. Alia se a isso, a relevância da ludicidade como mediadora de todo esse processo ensino e aprendizagem. Do ponto de vista acadêmico, o trabalho tornou possível a aquisição de notórios conhecimentos, e do ponto de vista pessoal, a realização da pesquisa, bem como da escrita, foram fundamentais para conhecer mais sobre questões que se manifestam como pertinentes, não somente no campo da educação, mas também no meio social. A ludicidade não se trata de jogos e atividades sem nexos, mas sim planejamentos metodológicos que contemplem dentre outras coisas as dificuldades do alunado, por isso é essencial deixar claro que a ludicidade em sala de aula precisa ter um objetivo real para a sua aplicação.

Palavras-Chave: Aprendizagem; Educação Infantil; Ludicidade.

Early Childhood Education: The Use of the Ludic in the Learning Process

Abstract: This article is characterized as bibliographic research of a qualitative nature that sought to analyze the use of games in early childhood education, as a facilitator in the learning process of children. The aim of this work was to discuss childhood, children, early childhood education and play, intending to approach these issues, establishing a relationship between them, and so that it was possible, concepts of authors who have published on the subject, were used throughout the work. This topic was chosen to constitute the article, based on the need to discuss the pedagogical strategies that teachers need to make their work even more attractive, especially in early childhood education. Allied to this, the relevance of playfulness as a

¹Graduanda em Pedagogia - Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC).
danielabarros@gmail.com

² Especialista pela Universidade de Pernambuco (UPE). lelamenezesluiza@yahoo.com.br

mediator of this entire teaching and learning process. From an academic point of view, the work made it possible to acquire notorious knowledge, and from a personal point of view, conducting the research, as well as writing, were essential to know more about issues that appear to be relevant, not only in the field. education, but also in the social environment. Playfulness is not about unrelated games and activities, but rather methodological planning that addresses, among other things, the difficulties of the students, so it is essential to make it clear that playfulness in the classroom needs to have a real objective for its application.

Keywords: Learning; Child education; Playfulness.

Introdução

A infância é uma das fases mais importantes da vida de um ser humano, porém não é tão fácil conceituá-la, principalmente por as palavras “criança” e “infância” não serem sinônimos. Ademais, é preciso também enaltecer que há diferentes tipos de infância, e que a criança por muito tempo foi considerada um adulto em miniatura, e isso se comprovava até mesmo em seu modo de falar e se vestir. Somente depois de muitas lutas na busca por direitos que garantissem a estas condições de vida diferentes, é que se estabeleceu a necessidade de ofertar proteção a toda e qualquer criança, e no Brasil um dos institutos responsáveis por essa garantia é o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente).

A educação é entendida como um direito fundamental de todo e qualquer indivíduo dentro do meio social em que está inserido, sendo responsabilidade do Estado oferecer uma educação formal (aquela ofertada nas escolas) de qualidade e de forma gratuita. No que tange a infância, é importante destacar que a educação infantil nem sempre foi ofertada, mas atualmente essa modalidade de ensino é garantida a todos.

O Ensino Infantil é o início da jornada de todo aluno, e ela pode começar na creche ou na pré-escola, apresentando uma relevância direta com o desenvolvimento não apenas do aprender da criança em termos de conteúdos, mas também com sua cognição, equilíbrio, percepção e dentre outros aprendizados inerentes a essa fase. Contudo, é perceptível que manter a criança interessada e disposta a aprender não é uma tarefa fácil, principalmente por a mudança de rotina que implica na vida dela, devido a mesma sair da restrição do convívio familiar e ser colocada com pessoas que ela nunca teve contato, como professores e coleguinhas.

É a partir da necessidade de buscar por ferramentas que facilitem o processo de adequação da criança ao espaço pedagógico, bem como tornar mais interessante a transmissão de conteúdos entre professor e aluno, que surge o uso da ludicidade como metodologia interativa que auxiliará todas essas questões dentro da sala de aula.

Embora inicialmente o uso dos jogos como estratégia pedagógica tenha sido vista com antipatia por muito educadores, principalmente durante a Idade Média, no cenário atual se nota um pensamento totalmente diferente, e que se volta inteiramente para a aceitação e estímulo do uso do lúdico por professores, tendo em vista os benefícios que o mesmo traz para o âmbito educacional.

Nesse contexto, o presente artigo se trata de uma pesquisa bibliográfica, de cunho qualitativa que utilizou de livros, artigos e outros trabalhos referentes ao assunto, para constituir o aporte teórico.

Através deste trabalho pretendeu-se responder ao seguinte questionamento: De que maneira o uso da ludicidade colabora com a aprendizagem das crianças?

Para responder a esse questionamento se propôs a hipótese de que o uso de jogos como estratégia pedagógica para despertar o interesse dos alunos, manter os motivados e transmitir os conteúdos, se mostra eficaz, uma vez que usar a ludicidade voltada para a aprendizagem facilita a compreensão de estudantes. Para corroborar com essa hipótese foram utilizados como embasamento autores como Souza (1980); Barros (2015) e outros.

Objetivou-se com esse trabalho de maneira geral abordar acerca da educação infantil e do lúdico em sala de aula, dando ênfase a importância de utilizar dessa metodologia no trabalho com a aprendizagem das crianças. Ademais, teve-se como objetivos específicos tratar das concepções acerca da criança e da infância; discutir sobre o conceito e a classificação dos jogos e por fim, discorrer sobre a eficiência dos jogos no aprender das crianças.

Metodologia

Para realização da seguinte pesquisa fez-se uso do método bibliográfico, de cunho qualitativo, que teve como instrumento de pesquisa as publicações pertinentes sobre o tema.

A escolha da abordagem qualitativa partiu da concepção de Richardson (1999) ao discorrer que: “Os estudos que empregam uma metodologia qualitativa podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais” (RICHARDSON, 1999, p.80).

Sobre a metodologia de pesquisa bibliográfica, destaca-se o que Vergara (2006) defende: “A pesquisa bibliográfica é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral”. (VERGARA, 2006, p. 48). Assim, a base do aporte teórico do artigo partiu das concepções apresentadas pelos autores que já haviam discorrido sobre o assunto.

Desta forma, os procedimentos adotados se dividiram em etapas, onde se iniciou pela delimitação do tema, escolha do tipo de pesquisa, busca por publicações, seleção de autores, e por fim, a construção do trabalho.

O processo Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil

A educação infantil é entendida como o momento em que a criança começa a ter interação com o mundo, saindo do restrito de se ter apenas o convívio familiar. Nesse ponto Souza (1980) define a educação infantil como importante na fase do desenvolvimento da criança, isto porque segundo ela, será através das experiências adquiridas que o ser humano começará a estruturar suas próprias bases, visto que ali será estimulada a formação e integração de várias áreas do desenvolvimento das crianças, através da educação infantil.

A LDB de 1996 introduziu a educação infantil na educação básica, considerando a como sua primeira etapa de formação, reconhecendo que a educação tem início nos primeiros anos de vida, e que é essencial para toda e qualquer criança, conforme disposto no art.22 - A educação básica tem por finalidade desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhes meios para progredir no trabalho e nos estudos posteriores.

De acordo com Barros (2015) as mais variadas pesquisas realizadas nos anos de 1980, mostravam que os seis primeiros anos de vida são primordiais para que a criança forme sua inteligência e personalidade, bem como se desenvolvam como seres humanos. No entanto, antes da promulgação da Constituição Federal em 1988, as crianças com idade inferior a 7 anos não podiam frequentar a escola, ou seja, não tinham direito a Educação. Contudo, a Constituição atual prevê que a Educação Infantil é um direito da criança, uma opção da família e um dever do Estado, sendo assim desvinculada da política de assistência social e integrando a política nacional de educação.

A educação infantil cumpre um papel primordial no desenvolvimento da criança e por isso é de suma importância que todas elas tenham acesso a esse ensino. Sobre isto Paniagua e

Palácios (2012) destacam que na fase da educação infantil, ao contrário do que era exposto antigamente, os estudantes não desempenham o papel apenas de receptoras do conhecimento, mas elas também assumem o papel de formadoras e transformadoras do seu próprio conhecimento.

Ensinar e aprender são atos que precisam seguir um planejamento metodológico que contemple as necessidades de cada aluno, ressaltando a individualidade de cada um.

A educação infantil na concepção de Paniagua e Palácios (2017) é dividida por duas faixas etárias, a primeira contempla crianças do 0 ano aos 3 anos de idade, e corresponde a creche. Essa fase geralmente corresponde ao momento em que a criança requer todos os cuidados, dependendo totalmente dos seus cuidadores. Além disso, os pais ou responsáveis precisam deixar as crianças na creche por necessitarem trabalhar e não ter como cuidar da criança ou com quem deixar em casa. Em relação a isso, se nota que existe uma nítida diferença entre as creches públicas e particulares, tanto na parte física quanto no trabalho dos professores, visto que a impressão que se tem é que nas creches particulares o tratamento é melhor do que nas públicas.

A segunda faixa etária corresponde dos 3 anos aos 6 anos de idade e já se fundamenta como os primeiros passos para o processo de alfabetização, que é indicado para a partir dos seis anos. Essa fase é conhecida como pré-escola e orienta que todas as crianças em idade escolar devem estar previamente matriculadas. Essa fase é essencial para as crianças aprenderem dentre outras coisas a estabelecer vínculos, adquirir conhecimentos simples e auxiliar o desenvolvimento da coordenação motora. Para muitos estudiosos é fundamental que toda criança vivencie a educação infantil, a fim de construir suas bases e com isso obter êxito em todas as outras fases.

Ainda no que tange a educação infantil é importante explorar a importância do lúdico no trabalho com as crianças, mediante necessidade de tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas, objetivando assim que a criança aprenda de forma prazerosa, através do uso de jogos. No ensino infantil muitas das atividades que o professor desenvolve podem e devem ser associadas a alguma brincadeira, visto que nessa fase a criança tem mais facilidade em aprender brincando.

Brincar é no contexto do entendimento da criança uma ação tão necessária quanto se alimentar ou dormir, é brincando que a criança consegue interagir tanto com os outros, quanto com ela mesma, além de explorar o mundo que ela encontra.

Sobre isto Kramer (2015) aborda que “A educação da criança de zero a seis anos tem o papel de valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos conhecimentos, mas para tanto, precisa de um profissional que reconheça as características das crianças (KRAMER,2015, p.21).

Assim, quando o professor faz uso da ludicidade na Educação Infantil, ele está oportunizando as crianças o reconhecimento da sua função como coautor no processo educativo, bem como corresponsável por sua aprendizagem. É preciso considerar a diversidade das atividades lúdicas que podem ser trabalhadas em sala de aula, tanto os jogos, brinquedos e brincadeiras, como música, teatro, danças e todas as atividades que os possibilitem se entreter e se descontraír, ao mesmo tempo em que desenvolvem e aperfeiçoam sua aprendizagem.

Assim, partindo disto se verifica a importância de se discutir como surgiu a ludicidade, e quais as contribuições dela para a aprendizagem.

O Desenvolvimento Histórico da Ludicidade

A ludicidade é o nome que se dá ao conjunto de jogos, tanto os de teor físico como aqueles de aptidões mentais.

Os jogos ao longo da história apresentaram diferentes pontos de vista, por um lado era visto como um meio de fazer com que a criança gastasse sua energia e desta forma ficasse mais tranquila; outros defendiam que os jogos eram um meio de equilibrar a criança, preparando-a para a vida.

Durante a Era Cristã, os jogos não eram bem-vistos, e a sociedade cristã os viam como maléfico. Segundo Chicon (2004, p.21) “proibia a recreação as crianças na tentativa de preservá-las do mal, ou seja, ao recrear-se a criança estaria desagradando a Deus”. Corroborando com o que o autor apresenta, se pode ressaltar que os jogos não eram aceitos nessa época por representar uma coisa associada ao mal.

O Renascimento por sua vez, permitiu que os jogos e brincadeiras fossem vistas como ferramentas pedagógicas, trazendo assim o lúdico para dentro das salas de aulas.

Atualmente os jogos e brincadeiras fazem parte do planejamento metodológico de muitos professores, como um meio de despertar o interesse dos alunos e facilitar o processo de interação e comunicação, bem como tornar as aulas mais dinâmicas e prazerosas, além de auxiliar na transmissão e compreensão de conteúdos.

É importante ressaltar que não se pode considerar toda atividade lúdica como um recurso pedagógico, para que isso ocorra é necessário que o professor direcione a sua ação pedagógica para fins da aprendizagem, carecendo assim de um espaço propício, de brinquedos selecionados e de atividades que o coloque em interação com o alunado. Partindo disto, na concepção de Kishimoto (2005, p. 20) faz se preciso designar a função da ludicidade na educação:

“O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos. Valor da estruturação: dá suporte á construção da personalidade infantil. Valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral, Valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica.”. (KISHIMOTO, 2005, p. 20)

Ao tratar do jogo é importante destacar o que defende Brenele (2013, p.136) ao falar que os jogos “evoluíram e chegaram até os meios modernos de comunicação como computadores e internet, o jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições marcadas”. Assim, pode se considerar o século XIX como o início dos estudos dos jogos infantis pelos educadores.

O jogo se tornou uma ferramenta metodológica eficaz em razão de permitir que a criança tenha sua liberdade e assim possa se expressar com facilidade. Complementando com isso Almeida (2012, p.22) ressalva “o ato consiste em uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior á vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”. Nesse sentido, depreende-se que não se pode isolar o uso do jogo do cotidiano dos estudantes.

Dentro de tal contexto, o professor assume múltiplos papeis, em razão de que a idade da criança é um fator pertinente no que tange como se fomentará a ação do brincar, visto que em alguns casos o professor terá que auxiliar o aluno em relação ao brinquedo, bem como participar ativamente das brincadeiras, estimulando o brincar e demonstrando que está gostando do momento.

Na concepção do professor, o jogo assume o papel de formação, uma vez que propiciará aos alunos um clima que colabora para a investigação, buscando assim por soluções reais, para situações que refletem a realidade.

Para Kishimoto (2005) a valorização da ludicidade na educação é resultado das duas possibilidades que o mesmo assume o caráter sério que se reflete na aquisição do conhecimento, e o caráter não sério, que é aquele que permitirá a criança um espaço lúdico

que lhe concederá liberdade para suas ações. Sobre essa perspectiva, se percebe que ambos os caracteres não podem ser separados, mas vistos em conjunto.

Os Diferentes Jogos Lúdicos

O jogo assume diferentes significados, levando em consideração o contexto em que está inserido. Assim, partindo deste pressuposto, faz-se preciso partir da sua definição, dentro do contexto educacional, se voltando justamente para a aprendizagem da criança. Nesse sentido, faz-se útil adotar conceito de alguns autores.

Para Miltão (2000, p.24) “o jogo é um processo de vivência. É uma técnica, uma dinâmica, uma competição saudável entre as pessoas.”. Corroborando com a definição de Miltão (2000), tem-se também a definição de Rizzi, Haidt (2001, p.175) “é uma atividade física ou mental organizadas por um sistema de regras e lúdica, pois se joga pelo simples prazer de realizar esse tipo de atividade. Jogar é uma atividade natural do ser humano.” Além destes conceitos apresentados, o jogo também pode ser considerado como um conjunto de peças usadas para jogar; passatempo de recreação que pode apresentar regras; competição ou competições em série através de exercício, e ainda uma disputa que usa prêmios, dentre outras coisas.

Segundo Bechi e Julia (2014, p. 280) “Piaget descreveu, classificou e explicou o jogo nas diferentes fases de desenvolvimento da criança”, se classificando da seguinte forma:

- **JOGOS DE EXERCÍCIO SENSÓRIO- MOTOR:** Pode ser considerado como o primeiro contato que a criança terá com o universo dos jogos, e se caracteriza principalmente por estar relacionado a atividades que despertem na criança prazer.
- **JOGOS SIMBÓLICOS:** Possui como principal característica a diferenciação entre significado e significante. E se comporta como um reflexo da realidade, mas que não segue um conjunto de regras.
- **JOGOS DE CONSTRUÇÃO:** É caracterizado por ser um tipo de jogo em que há o objeto para ser explorado, manipulado, manuseado e dentre outras funções, estimulará a criatividade das crianças.
- **JOGOS DE REGRAS:** (Regras Transmitidas e Regras Espontâneas): Como o próprio nome sugere, os jogos de regras, são aqueles que possuem regras para sua execução. Ressaltando que essas regras se dividem em Transmitidas e Espontâneas, que explicando podemos dizer que, as regras Transmitidas são aquelas inerentes aos

jogos e que vão sendo passadas de geração em geração. Já as regras Espontâneas são aquelas que são criadas no momento do jogo, e que por isso podem sofrer alterações.

Além das classificações do jogo, deve se levar em consideração a função do brinquedo educativo. Segundo Kishimoto (2005, p.37) “ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo, dentro do contexto educacional, assume função lúdica, porque propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer.”. Assim, o brinquedo apenas terá função educativa, quando o professor direcionar seu uso para aquisição de saberes e aprendizagens pela criança. Desta forma, o jogo não apresentará resultados satisfatórios se em seu planejamento, o professor não enaltecer os objetivos que pretende alcançar através do uso do lúdico, a fim de ter o jogo como um aliado estratégico a suas aulas, e não somente um meio de distração para os alunos e uma forma de passar o tempo por meio do docente.

Considerações Finais

A educação se caracteriza como algo de notória importância para todo e qualquer indivíduo, ainda que seja sabido que nem todos possuem e usufruem desse direito, o que corrobora ainda mais com a desigualdade social, tão notável no país.

Acerca do uso do lúdico como metodologia de muitos professores, que aliam os jogos as suas práticas metodológicas a fim de despertar a atenção dos alunos e desta forma transmitir os conteúdos, é importante enaltecer que apesar de muito criticado durante a Idade Média, a ludicidade é hoje estimulada entre os principais educadores do país, e embora a presente monografia trate da sua importância no Ensino Infantil, se nota que em todas as fases de ensino o docente pode fazer uso dos jogos.

A educação carece sempre de abordagens a assuntos pertinentes, uma vez que a todo momento surgem novas pautas para serem discutidas, tal qual os jogos e a ludicidade em sala de aula, em virtude das notórias mudanças vivenciadas pelo lúdico, até chegarmos ao conceito e a importância que o mesmo se tem hoje.

Por tanto em virtude disso, se nota que a pesquisa se constitui como relevante ao abordar um tema que apresenta uma discussão interessante e importante não apenas no cenário educacional, mas contribuindo também de maneira significativa com o crescimento pessoal de todos que buscam tratar deste assunto.

Referências

- ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 2012.
- BARROS L. **Psicologia Pediátrica: Perspectiva desenvolvimentista** 2 ed. Lisboa: Climpesi. 2008.
- BECHI, Egle; JULIA, Dominique. **A história da Infância**; Brasil 2014. et. Tradução **Storia dele “infanzia Roma: Laterza, 1996 T. i.**
- BRASIL, Ministério de Educação e Cultura LDB- **Lei número 9394/96, de Dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional Brasileira**: MEC, 1996.
- CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão: a práxis pedagógica**. Vitória: EDUFES, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) _____. **Jogo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- KRAMER, Sônia. **Formação de profissionais de educação infantil: questões e tensões**. 2. ed. São Paulo; Cortez, 2005.
- MILITÃO, Albigenor. **Jogos, Dinâmicas e Vivências Grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.
- PANIAGUA, Gema; PALACIOS, Jesus. **Educação Infantil: Resposta educativa a diversidade**. Porto Alegre. Atamed, 2012.
- RICHARDSON, R.J. **Pesquisa Social: métodos e técnicas**. 3.ed. São Paulo Atlas: 1999.
- RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Editora Ática, 2001.
- VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em Administração**. São Paulo: Atlas, 2006.
- SOUZA, I. **As brincadeiras livres no jardim de infância: percepção da educadora e dos pais**. 2012.

Como citar este artigo (Formato ABNT):

BARROS, Daniela Cristina da Conceição; MENEZES, Aurelania Maria de Carvalho. Educação Infantil: O Uso do Lúdico no Processo de Aprendizagem. **Id on Line Rev. Psic.**, Dezembro/2021, vol.15, n.58, p. 475-484, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 30/10/2021;
Aceito 05/11/2021;
Publicado em: 30/12/2021.