



A Ludicidade na Educação Infantil: As Brincadeiras no Processo de Ensino Aprendizagem

José Luiz do Nascimento Neto¹; Joenildo Junior²

Resumo: O presente artigo busca demonstrar a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento infantil, buscando revelar as contribuições no cenário educacional e social. Onde aplicar a aprendizagem a um método mais lúdico, pode favorecer para que a criança sinta vontade de participar, e assim desenvolver suas capacidades. Além de agregar conhecimentos que serão desenvolvidos no decorrer das aulas, favorecendo assim, um ambiente prazeroso e interativo. O lúdico também pode estimular o desenvolvimento das habilidades cognitivas, onde o aluno poderá usar a imaginação, a criatividade, contribuindo assim para a construção do conhecimento, onde o professor irá utilizar materiais e brincadeiras como uma ferramenta de chamar a atenção dos alunos, para que eles possam participar e assim contribuir para o seu processo de ensino aprendizagem. Onde propor um método mais dinâmico e criativo, pode ajudar tanto os alunos como o professor, que irá envolver a turma, deixando-os cada vez mais animados, interessados e participativos nas aulas. Mostrando que as brincadeiras relacionadas com a aprendizagem é um fator importante, que faz perceber que a brincadeira tem o seu valor na contribuição da aprendizagem e ela não é só uma forma de diversão, basta apenas definir o objetivo dela na sala de aula, se for utilizada de uma maneira que contribua para a aprendizagem dos alunos ela irá favorecer cada vez mais o desempenho da turma, favorecendo assim, para um ambiente acolhedor, onde as crianças possam ter um bom convívio com seus colegas, onde dessa maneira todos possam estar sempre se ajudando.

Palavras-Chave: Ludicidade, Aprendizagem, Contribuições.

Playfulness in Early Childhood Education: Play in the Teaching-Learning Process

Abstract: This article seeks to demonstrate the importance of playfulness in the child development process, seeking to reveal its contributions to the educational and social scenario. When applying learning to a more playful method, it can help the child feel like participating, and thus develop their skills. In addition to adding knowledge that will be developed during classes, thus promoting a pleasant and interactive environment. Play can also stimulate the development of cognitive skills, where the student can use their imagination and creativity, thus contributing to the construction of knowledge, where the teacher will use materials and games as a tool to attract students' attention, so that they can participate and thus contribute to their teaching-learning process. Proposing a more dynamic and creative method can help both the students and the teacher, which will involve the class, leaving them increasingly excited, interested and participating in classes. Showing that play related to learning is an

¹ Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). jluizneto2002@gmail.com;

² Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). joenildo.junior@fachusc.com

important factor, which makes it clear that play has its value in contributing to learning and it is not just a form of fun, you just need to define its objective in the classroom, if it is used in a way that contributes to students' learning, it will increasingly favor the performance of the class, thus favoring a welcoming environment, where children can have a good relationship with their classmates, where in this way everyone can always be in contact with each other, helping.

keywords: Playfulness, Learning, Contributions.

Introdução

Como afirma Fantacholi (2009), brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, facilitando a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.

Desta forma as brincadeiras podem ser importantes para um ensino- aprendizagem, onde as crianças irão aprender de forma mais lúdica. Visto que, o brincar não deve ser considerado apenas como uma forma de diversão, mas sim uma importante forma de comunicação e de aprendizagem para os alunos.

Onde cada atividade lúdica deve ter o seu objetivo, não pode ser apenas como uma atividade recreativa, só por diversão, mas como uma forma de promover a aquisição de conhecimento e o desenvolvimento integral dos alunos. Contribuindo assim, para um ambiente seguro e livre, onde ela possa explorar a sua criatividade e imaginação. Podendo assim, refletir sobre as suas ações, tomando decisões e desenvolvendo a autonomia.

As brincadeiras são muito importantes para a formação dos pequenos, porque, a ludicidade permite que elas usem a imaginação, a criatividade e aprendam de uma forma divertida, além de favorecer o desenvolvimento das capacidades, pois as crianças irão desenvolver capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Desenvolvendo também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (FANTACHOLI, 2009).

Esse tema foi escolhido, por chamar muita atenção, visto que é na fase escolar que ocorre todo o desempenho do aluno, e a fase de maior importância e desenvolvimento, nesse período ocorre importantes marcos que influenciam a formação da personalidade e o futuro delas. Onde o objetivo dele é buscar maneiras mais dinâmicas, através de jogos, que chame a atenção das crianças. Para que dessa maneira, elas se sintam envolvidas e participem cada vez mais das atividades, tornando-se assim, um ambiente propício a aprendizagem. Onde é necessário oferecer um ambiente seguro, acolhedor e estimulante, para que os pequenos tenham uma boa socialização

com os colegas e possam explorar todo o seu potencial e desenvolver as suas habilidades. (PEREIRA, 2015; SOUZA, 2015)

As atividades lúdicas não são consideradas apenas como uma forma de diversão, mas sim uma forma para adquirir conhecimento, onde o professor irá buscar um objetivo para a aplicação de determinada brincadeira para que seja contribuinte para a aprendizagem dos alunos. Onde aplicar uma atividade lúdica, é considerada uma importante ferramenta para contribuir e proporcionar o desenvolvimento integral do estudante, pois através dela será possível tornar o ambiente da sala de aula um lugar aconchegante, inovador e participativo. Para que dessa maneira os alunos tenham uma ótima participação, favorecendo assim, para um melhor desempenho escolar, na qual os jovens poderão compreender o assunto de uma forma mais dinâmica.

Fundamentação Teórica

Ludicidade- definição e contribuições para aprendizagem

Desde os primórdios da história dos seres humanos, a ludicidade se faz presente. A origem dela remonta aos primeiros traços da criatividade e da imaginação que distinguem a espécie humana. Os primeiros jogos e brincadeiras tinham relação com às atividades indispensáveis para a sobrevivência, a exemplo da caça e da coleta. Assim, o lúdico servia não somente como diversão, mas ainda como uma forma de aprendizado e desenvolvimento das habilidades essenciais. (SOUSA, 2023)

Ludicidade, segundo Dicionário Online de Português (2023), é característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas; ludismo: a ludicidade na educação infantil.

A brincadeira é uma forma de lazer, mas ela também é uma forma de conhecimento, onde se irá aprender através do brincar como uma forma educativa. Pois mesmo a criança estando brincando e se divertindo ela também está contribuindo para o seu conhecimento.

O brincar ele vai evoluindo de geração em geração para que ele possa se adequar aos interesses de cada criança. Para que possa ajudar as crianças na aprendizagem, onde elas irão aprender. Onde a autora afirma:

[...]A medida que o tempo vai passando, o ato de brincar vai sendo modificado e sofrendo uma evolução de acordo com os diversos interesses próprios da faixa etária, conforme as necessidades de cada criança e os valores da sociedade a qual ela pertence. (JESUS, 2010, p.32).

Segundo Jesus (2010) as brincadeiras acompanham as crianças desde a infância, não só como diversão, mas também como uma forma que contribui para o desenvolvimento dela. Além das mesmas contribuírem para a importância delas na vida das crianças, e essas brincadeiras mudam de região em região, pois cada lugar tem uma maneira diferente para realizá-la. E a brincadeira ainda favorece a aprendizagem das crianças onde elas irão desenvolver habilidades através das brincadeiras e elas também vão aprender a conviver com outras pessoas, onde elas irão fazer novas amizades.

A tradicionalidade dessas brincadeiras é mantida em nossa sociedade devido a sua importância no processo histórico-cultural. Podem variar de uma região para outra ou adquirir características locais. No entanto, acabamos sempre reconhecendo em uma mesma brincadeira as suas variações com o passar do tempo. Essas brincadeiras contribuem para o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, cognitivas e também para a afetividade recíproca e a interação social, desenvolvendo laços de amizade entre as crianças.(JESUS, 2010, p.25).

A criança ao brincar ela pode reviver situações que ela vive diariamente, possibilitando uma forma da criança explorar o meio em que vive e utilizar a imaginação para representá-lo, de forma que ela possa despertar a sua curiosidade, contribuindo para a sua aprendizagem e a sua autoestima, assim as crianças poderão colocar em prática suas habilidades. Onde elas poderão usar a criatividade para criar determinadas brincadeiras e ainda ajudando para a sua autonomia.

Devemos observar que a criança não depende necessariamente da presença de objetos para brincar, podendo criar vários jogos e situações em que irão se desenvolver e adquirir conhecimentos, auxiliando no processo de sua autonomia (JESUS, 2010).

A brincadeira é uma forma de lazer, mas ela também é uma forma de conhecimento, onde se irá aprender através do brincar como uma forma educativa. Pois mesmo a criança estando brincando e se divertindo ela também está contribuindo para o seu conhecimento. Onde ela irá fazer várias descobertas, pois a brincadeira faz com que a criança comece a despertar a sua criticidade e descubra sobre o lugar onde ela vive, e aprendendo a se relacionar com as pessoas, fazendo ainda descobertas sobre ela mesma. É a partir daí que a criança vai começar a formar sua própria opinião.

[...]enquanto brinca, a criança realiza muitas descobertas sobre o mundo que a cerca e sobre si mesma, bem como aprende a relacionar-se com o outro, com o mundo em que vive (SOUZA, 2018).

As crianças também aprendem através das brincadeiras, por isso é necessário que os professores utilizem esse método para que possam criar uma forma mais dinâmica para ensinar os alunos. Pois, essa é uma forma prazerosa da criança aprender. E ela está presente na vida de

toda criança, além de contribuir para que a criança use sua criatividade para imaginar meios para se divertir e ainda ela irá desenvolver suas habilidades como o aspecto cognitivo, motor, afetivo e social.

O brincar tem grande importância para educação infantil, principalmente no aspecto cognitivo, proporcionando a criança, a criatividade com o objetivo de desenvolver suas habilidades. (SOUZA, 2018)

Pode-se perceber o quanto os jogos e as brincadeiras podem ser importantes para as crianças, pois contribui para um ensino aprendizagem. Pois irá despertar na criança o interesse em aprender, fazendo assim com que a criança possa evoluir e adquirir habilidades essenciais para o seu desenvolvimento. As brincadeiras não são apenas uma diversão mas uma forma para ajudar no desenvolvimento da criança, tanto no individual como no social, pois é uma forma para ajudar a criança a se relacionar no meio em que vive.

O educador pode intervir eventualmente durante as brincadeiras e os jogos, mas é desejável que deixe a atividade fluir sobre as crianças. (FRIEDMANN, 2012)

Onde dessa maneira, as crianças possam ficar mais a vontade, possibilitando, assim, que elas aprendam a ter um bom convívio e uma linguagem simbólica. Aonde o professor irá, apenas orientar, para que eles compreendam o objetivo da brincadeira.

A criança tem o seu próprio modo de pensar e por essa maneira devem ser ouvidas, para que dessa maneira elas também possam participar da tomada de decisões, onde elas possuem uma visão diferente do adulto, que pode ser valorizada, contribuindo assim para um sujeito pensante e participativo.

[...]a criança deve ser considerada como sujeito histórico e de direitos. É através das interações, das relações e das práticas cotidianas que ela vivencia e constrói sua identidade pessoal e coletiva. A criança deve, ainda, ser compreendida como pessoa cidadã e ser respeitada em seus aspectos integrais. Para isso, a educação deve se pautar na perspectiva da formação humana, no exercício da cidadania e no direito de aprender. (PERNAMBUCO, 2019, p.57).

Como foi visto durante essa revisão literária, a ludicidade mostrou a sua importância e a sua contribuição, tanto no desenvolvimento infantil, como também na aprendizagem. Mostrando que o envolvimento em atividades mais lúdicas vai favorecendo o desenvolvimento na parte cognitiva, social, emocional e motora das crianças. Onde aplicar essa metodologia lúdica irá favorecer um importante papel, como a motivação e o engajamento na participação das atividades. Dessa forma, implementar a ludicidade deve ser uma importante estratégia para promover o bem-estar e o crescimento saudável das crianças.

Metodologia

Para realização deste artigo, optou-se pela pesquisa com o método qualitativo, foi usado também o método descritivo, onde foi elaborado um questionário, com a finalidade de comparar os resultados de cada entrevistado.

A busca foi realizada através de análise bibliográfica, com base em pesquisas em meios digitais, leitura de livros e artigos, a respeito do processo de aprendizagem através das brincadeiras. Além disso, foi conduzida uma pesquisa de campo na escola Municipal Menino Jesus, localizada no município de Serrita-PE, com o intuito de promover um ambiente mais dinâmico e participativo, possibilitando que todos os alunos pudessem participar e colocar em prática todos os seus conhecimentos, promovendo assim uma troca de informações. Essa pesquisa de campo utilizou-se da aplicação de um questionário que foi realizada em duas escolas, tanto da rede particular como da rede pública. Os entrevistados foram questionados sobre as metodologias lúdicas aplicadas em sala de aula e como esses métodos contribuiriam para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

O presente trabalho buscou referências de autores que destacavam a importância da ludicidade como uma maneira de adquirir conhecimentos e desenvolver habilidade, entre os autores estão: JESUS 2010, SOUZA 2018, FRIEDMANN 2012, que serviram de apoio para esse tema.

Resultados e Discussão

O presente projeto foi aplicado em uma escola de rede municipal, na qual a escola escolhida foi a Escola Municipal Menino Jesus, localizada na cidade de Serrita-Pe, onde a atividade proposta foi a batalha naval de palavras, que foi aplicada com a turma do primeiro ano do ensino fundamental, como forma de envolver toda a turma.

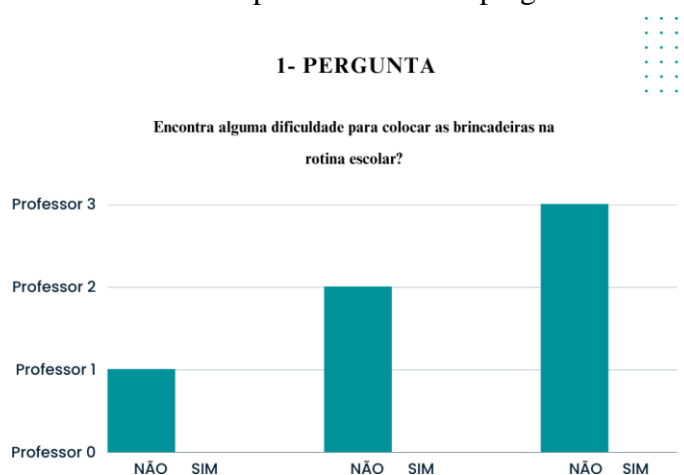
Onde a atividade se dava da seguinte forma, o aluno escolhia uma letra e um número e a imagem que fosse escolhida o aluno deveria escrever na lousa a inicial da palavra, dessa forma, o aluno desenvolveria o raciocínio lógico, fazendo a criança a pensar na palavra e descobrir com que letra se iniciava a palavra, ajudando ainda na socialização e na participação. Essa atividade foi uma forma de contribuir na aprendizagem dos alunos, eles ficaram muito empolgados em participar, cada um estava ansioso para chegar a sua vez de participar.

Onde dessa forma, todos se sentiram envolvidos nessa atividade mais dinâmica, onde a sala se tornou um ambiente mais relaxado e descontraído, contribuindo assim para um momento de aprendizagem para que eles fossem adquirindo mais conhecimento.

Também foi aplicado um questionário com professores de escolas diferentes, onde essa entrevista foi realizada tanto em uma escola particular como em uma escola pública, onde o assunto debatido foi a respeito da contribuição das brincadeiras na vida dos alunos. E foi possível observar que as respostas se complementam, onde ambos os entrevistados, acreditam na aprendizagem de uma maneira mais lúdica, onde segundo eles é uma forma de envolver todos, para participarem, onde os alunos ficam entusiasmados e mantém uma boa socialização com os colegas.

Dessa forma, pode-se perceber o valor que essas brincadeiras fazem na vida dos alunos, onde eles estão sempre interessados e participativos. Sendo assim, aplicar uma metodologia diferente em sala de aula é essencial para que assim haja um ambiente inovador interativo, capaz de mudar a maneira tradicional de ensinar e buscar conhecer novas formas de aprendizagem, para ser aplicada e desenvolvida de uma maneira enriquecedora, contribuindo ativamente no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Mostrando que por meio deste, as crianças podem aprender, porque, as brincadeiras podem contribuir para um melhor entendimento, ajudando assim para uma melhor comunicação entre os colegas e facilitando o aprendizado em se trabalhar em equipe.

Gráfico 01- Respostas relativas a pergunta 1



Fonte: Nascimento, 2023.

Gráfico 02- Respostas relativas a pergunta 2

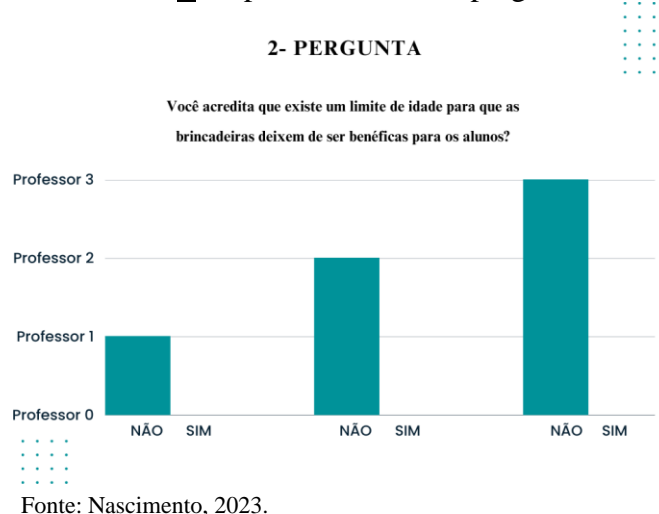


Tabela 01- Respostas dos Professores acerca das indagações propostas.

“Você considera que as brincadeiras são importantes no processo de ensino aprendizagem?” fale um pouco sobre.

Professor A-

Sim, além de contribuir com o desenvolvimento da aprendizagem, as brincadeiras também desenvolvem a criatividade, autonomia, concentração, entre outros aspectos.

Professor B-

Sim, é um ótimo jeito de iniciar a aula é com brincadeiras, além de que as mesmas podem ser utilizadas de maneira educacional no processo de ensino aprendizagem.

Professor C-

Sim, principalmente na educação infantil onde as crianças ainda estão no processo de desenvolvimento físico e cognitivo.

“Você utiliza alguma brincadeira com os alunos? E como é a participação deles?”

Professor A-

Sim, brincamos de roda e brincadeira folclóricas. Os alunos tem uma participação regular.

Professor B-

Sim, utilizo várias brincadeiras. A que mais usamos, justamente por ser a preferida dos alunos, é de quente ou frio, onde escondemos um objeto e as crianças devem procura-lo, onde que esconde fala quente para a criança que está perto do objeto ou frio para quando ela estiver longe.

Professor C-

Sim, as crianças participam ativamente, com entusiasmo e concentração.

“Qual a reação dos alunos, quando é utilizado um método mais lúdico na sala de aula?”

Professor A-

Os alunos ficam bastante entusiasmados, participando ativamente das brincadeiras propostas.

Professor B-

Eles ficam bastante empolgados e participam ativamente na aula, onde geralmente usamos brincadeiras variadas em aulas de oficina de negócios, ciências e geografia para uma fixação efetiva do conteúdo.

Professor C-

Eles gostam bastante pois acham divertido.

Fonte: Nascimento, 2023.

A partir do questionário foi criado gráficos e tabela para observar e comparar os resultados, onde pode-se perceber que as respostas são parecidas e mostram a importância de se trabalhar em sala de aula com uma metodologia mais dinâmica e lúdica, que chame a atenção do aluno e o motive, para que eles possam ter uma ótima participação.

A partir dos gráficos e da tabela, pode-se perceber que as brincadeiras são importantes para desenvolver habilidades, além de contribuir para que as crianças fiquem entusiasmadas e empolgadas, quando o professor utiliza brincadeiras como ferramenta de aprendizagem, que desperta o interesse e a atenção durante a aula.

Considerações Finais

Vale destacar que a ludicidade inserida na educação, apresenta-se como uma grande ferramenta para a aprendizagem. Onde essa metodologia associada no processo de ensino aprendizagem, tem se destacado como uma ferramenta que auxilia e orienta para uma prática enriquecedora e dinâmica, que vai despertar o interesse e a participação dos alunos. Durante esse estudo, foi analisado como as brincadeiras e as atividades lúdicas, contribuem no processo de ensino aprendizagem.

Essa pesquisa concentrou-se nos benefícios que as atividades lúdicas podem proporcionar na vida dos estudantes. onde foi realizado estudos, pesquisas bibliográficas e observações das práticas pedagógicas que inserem elementos lúdicos em ambientes de aprendizagem. O objetivo principal era analisar os efeitos que essa metodologia mais dinâmica poderia ter no engajamento, motivação e desempenho dos alunos. Onde os jogos e brincadeiras envolvidos no processo de educação, favorecerá como uma abordagem pedagógica de uma forma genuína e transformadora, auxiliando assim, para o desenvolvimento das habilidades, dando a oportunidade de os alunos serem protagonistas ativos na sua própria aprendizagem, possibilitando assim, para descobertas, experimentação e resolver seus problemas de maneira genuína.

O resultado dessa pesquisa esclareceu que a ludicidade desempenha um papel importante na melhoria e na qualidade da educação, onde esse método vai aumentar a participação, a comunicação e a colaboração dos estudantes. Ademais vale ressaltar que essa abordagem torna o processo de aprendizagem mais atrativo e envolvente. Onde destacou-se que a ludicidade não se delimita apenas a educação infantil, mas pode ser aplicada em todos os níveis de ensino. Ela está presente em todas as fases da vida, onde praticar as atividades relacionadas aos elementos lúdicos, estará incentivando para o desenvolvimento do pensamento crítico, a imaginação e a curiosidade, para que assim, possam explorar o mundo a sua volta.

Com base nesses resultados, espero que esse projeto sirva como contribuição de propagação da ludicidade como uma ferramenta de aprendizagem, onde esta representa um instrumento valioso e promissor no campo da educação e espero que esta pesquisa sirva de inspiração para pesquisas e práticas pedagógicas inovadoras no futuro.

Referências

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil, observação, adequação e inclusão**. 1. ed. São Paulo:Moderna,2012.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A Importância do Brincar na Educação Infantil**.2009. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 04 de Maio 2023.

JESUS, Ana Cristina Souza. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. 1.ed. Rio de Janeiro:Brasport,2010.

LUDICIDADE. In: **Dicio, Dicionário Online de Português**. 7Graus, C2023. Disponível em: www.dicio.com.br/ludicidade/. Acesso em: 02 de Maio de 2023.

SOUSA, Priscila. Ludicidade.In: **Conceito.de**, C2023. Disponível em: <https://conceito.de/ludicidade>. Acesso em: 06 de Setembro de 2023.

PERNAMBUCO, Governo do estado de pernambuco. Secretaria de Educação e Esportes. **Curriculo de Pernambuco Ensino Fundamental**. 2019. Disponível em: <http://www.afogadosdaingazeira.pe.gov.br/selecao-simplificada/CURRICULO-DE-PERNA-MBU-EN-SINO-FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: 02 de maio 2023.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUZA, Benedita Severiana. **A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras no processo de Ensino-Aprendizagem de Crianças de um CMEI na Cidade de Teresina**, 2015. Disponível em: 2730(ufpi.br). Acesso em 09/10/2023.

SOUZA, Marcos L. **Práticas Lúdicas Na Educação Infantil**. 1.ed. Santa Catarina:Clube de autores,2018.

Como citar este artigo (Formato ABNT):

NASCIMENTO NETO, José Luiz do; Joenildo Junior. A Ludicidade na Educação Infantil: As Brincadeiras no Processo de Ensino Aprendizagem. **Id on Line Rev. Psic.**, Dezembro/2023, vol.17, n.69, p.247-256, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 01/10/2023; Aceito 27/10/2023; Publicado em: 30/12/2023.