

# AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**OLIVEIRA, Nataly Santos da Silva**<sup>1</sup>

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

**QUEIROZ, Girlene Aparecida de**<sup>2</sup>

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

## RESUMO

A didática infantil é um alicerce para a destreza cognitiva, emocional, social e afetiva da criança, visto que, é nesse estágio que são estabelecidos os elos sociais e a estrutura da consciência integral do indivíduo. O presente trabalho propõe uma explanação acerca do auxílio do lúdico como objeto de ação do desenvolvimento na esfera didática infantil. Tendo como finalidade conhecer o conceito da arte do brincar, descrever as principais temáticas utilizadas para caracterizar tamanho ato tornando necessária percepção do universo lúdico. A metodologia do estudo utilizada partiu de uma revisão literária, onde escritores conceituados como Vygotsky e Kishimoto contribuíram com suprema assistência para amparar a pesquisa. De acordo com o estudo, conclui-se que é perceptível os benefícios das brincadeiras e dos jogos perante a formação do sujeito de modo íntegro, agregando, assim, naturalmente para a evolução humana.

**Palavras chave:** Ensino/Aprendizagem, Educação Infantil, Jogos, Lúdico.

## ABSTRACT

Children's didactics are a foundation for the child's cognitive, emotional, social and affective skills, since it is at this stage that the social links and the structure of the individual's integral consciousness are established. The present work proposes an explanation about the aid of playfulness as an object of development action in the didactic sphere of children. In order to know the concept of the art of play, describe the main themes used to characterize such an act making it necessary to perceive the ludic universe. The study methodology used came from a literary review, where renowned writers such as Vygotsky and Kishimoto contributed with supreme assistance to support the research. According to the study, it is concluded that the benefits of games and games are noticeable in the face of the formation of the subject in an integral way, thus adding naturally to human evolution.

**Keywords:** Teaching/Learning, Early Childhood Education, Games, Playful.

## 1. INTRODUÇÃO

Por meio das brincadeiras a criança se relaciona com o espaço, conhecendo-o, e revelando sua engenhosidade, intelecto, capacidade e idealização. Para Fantacholi (s/d), no âmbito educacional como um todo e especialmente no que condiz a didática infantil, as

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia do 4º ano – FAIT. E-mail: natalyoliveira21@hotmail.com

<sup>2</sup> Especialista em Educação Especial – Professora na área de Pedagogia na FAIT. E-mail: girlenequeiroz@yahoo.com.br

brincadeiras e os jogos são uma vigorosa ferramenta de aprendizado experiencial, uma vez que possibilita, por meio do lúdico, vivenciar o conhecimento como uma técnica social.

É por meio da ludicidade que a criança começa a comunicar-se com mais clareza, a respeitar, ouvir e formar as próprias opiniões, efetuando sua autoridade ao passo em que também é comandada, desfrutando sempre do prazer de brincar.

De acordo com Carvalho (1992), a presença de jogos na vida de uma criança é de extrema pertinência, pois ao brincar, ela observa e manuseia tudo o que a cerca, por meio de empenhos mentais e físicos, sem se sentir limitada por qualquer adulto, ela passa a ter sentimentos de autonomia. O intuito dos jogos é transmitir os conteúdos através de normas, pois promove uma ligeira e profunda análise do meio que a envolve, propiciando uma aprendizagem séria e divertida que abrange cultura e cognição.

O jogo é um dispositivo pedagógico muito valioso. No quadro biológico e cultural é um exercício livre e agradável que transcende os sentidos. É de vasta conveniência social, gerando inúmeras perspectivas educacionais, uma vez que beneficia a desenvoltura física, incentiva a direção psíquica e auxilia na perspicácia, guiando de maneira automática a criança para o convívio em sociedade, indagando ativamente as hipóteses dos elos sociais, assim como são preestabelecidos à primeira instância (KISHIMOTO, 1996).

Ambas as estratégias lecionam principais e agregam assim o desenvolvimento de atributos sociais, culturais e pessoais para a criança, cooperando ainda com a saúde mental, favorecendo também as vertentes sociais, comunicativas e expressivas. Todavia, para que as brincadeiras e os jogos obtenham êxito em suas práticas, é necessária a arbitragem do docente, este que precisa projetar suas atividades com propósitos preestabelecidos a serem atingidos.

O presente trabalho objetiva uma explanação acerca do auxílio do lúdico como objeto de ação do desenvolvimento na esfera didática infantil.

Obtém-se como objetivos específicos diversas abordagens sobre o conceito da arte do brincar, além de descrever as principais temáticas utilizadas para caracterizar tamanho ato tornando necessária percepção do universo lúdico no processo de aprendizagem.

A metodologia do estudo utilizada partiu de uma revisão literária, onde escritores conceituados como Vygotsky e Kishimoto que contribuíram com suprema assistência para amparar a pesquisa.

## **2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO BRINCAR**

A prática da brincadeira ocorre em momentos específicos da rotina infantil, neste sentido, Oliveira (2000) reitera que o ato do brincar torna-se um processamento de humanização, onde a criança aprende a associar a brincadeira de modo afetivo. Desenvolvem ainda, habilidades de julgar, refletir e defender suas próprias opiniões, sobretudo, chegar a um consenso quando necessário. A brincadeira passa a ter uma incumbência muito relevante no processo de destreza da criança, ao passo em que elas surgem de forma gradual, ela automaticamente assume sentidos de responsabilidades, organização e disciplina. Componentes que promovem experiências e uma identidade em plena formação.

Bacelar (2009), também traz o aumento da percepção acerca da ludicidade considerando sua validade como perspectiva de um convívio mais amplo em todas as áreas do contato humano, seja no âmbito familiar, profissional, em grupos de amizade ou na escola. Ressaltando ainda em seus registros que o aprendizado lúdico na condição de vasta experiência pode conduzir o indivíduo em um ponto de larga consciência e, por sua vez, em comunicação com temáticas desconhecidas de experiências anteriores, remodelando-as e, em relação com o presente e salientando expectativas futuras.

A atividade lúdica para Ferreira (2000), além de ser prazerosa, viabiliza enorme controle de gastos psíquicos, além de também fazer uma aplicação emocional altíssima, uma vez que leva a sério a dimensão de fantasias. A criança não brinca por não saber falar, mas, sim, por querer brincar. A brincadeira de uma criança é guiada pelos seus anseios. Desse modo, é possível dizer que ela se realiza por meio das fantasias que cria enquanto brinca, assim como em seus sonhos.

## 2.1. As Implicações ao Ato de Brincar no Desenvolvimento Infantil

O termo brincar, consoante ao dicionário Aurélio, significa distrair-se, recrear-se, divertir-se. Para Oliveira (2000), o ato de brincar não caracteriza somente a recreação, ultrapassa o significado, qualificando-se como uma das linhas mais enigmáticas que as crianças têm de expressar-se consigo mesma e com o mundo, isto é, o desenvolvimento ocorre por meio de trocas mútuas que constroem ao longo da vida. Dessa maneira, por meio das brincadeiras, a criança poderá aprimorar significativas competências como o foco, trabalhar a memória, imitação, idealização, engenhosidade, coordenação motora, sociabilidade e intelecto.

Dentro do contexto psicológico de Vygotsky (1988), o aspecto histórico cultural de ser parte do princípio em que o indivíduo se integra nas relações com os demais por meio de

exercícios respectivamente humanos que são mensurados por recursos técnicos e semióticos. Nesse sentido, a brincadeira infantil adota um papel privilegiado no diagnóstico do processo e formação do indivíduo como um todo, destruindo a ideia tradicional de que ela é simplesmente uma atividade orgânica de contentamento das percepções infantis.

Ainda, o autor descreve a brincadeira como um modo de exteriorização e adaptação na esfera das relações das atividades e das funções adultas. A aptidão para criar e construir projetos, engloba atuações lúdicas, age, mesmo que de forma simbólica nas divergentes situações vivenciadas pelo homem, evocando conhecimentos, sensações, atitudes e conceitos.

Dodge e Carneiro (2007), sustentem a ideia de que com o estímulo correto das crianças durante qualquer brincadeira no ambiente familiar, os próprios pais tornam-se então intermediários do método de estrutura do conhecimento. A interação entre eles fortalece um sentimento de proteção e autonomia para novas descobertas, além de se sentirem mais compreendidas e acolhidas, fator este que agrega de modo significativo para a sua expansão como ser humano, de modo geral.

Ao passo em que a criança evolui, ela vai se adequando a sua própria realidade, e ultrapassando de maneira cada vez mais produtiva, os diversos episódios com que se depara. A aprendizagem se fortalece com base nas esferas sociais, sendo linguagem e pensamento dois aspectos independentes, desde o nascer. (VYGOTSKY, 2000, APUD NUNEZ, 2009),

O jogo alusivo é caracterizado por uma exibição real, composto pela orientação inventiva e imitativa. É aplicado à imaginação, pelo fato de expor casos aos quais são impraticáveis de serem realizados sozinhos, em consequência da faixa etária. Segundo Vygotsky (2000), uma das principais funções da infância é o ato de brincar, associando com a sua teoria, onde a brincadeira promove campo evolutivo da criança, dado que proporciona a ela interiorização de práticas que transcendem sua idade, contudo, possibilitando uma obtenção de seu real ambiente de forma dinâmica.

O lúdico é um artifício basilar e de suma relevância para o suporte à aprendizagem das crianças no ensino infantil. Negrine (1994), em pesquisas realizadas sobre progressão e aprendizagem infantil, alega que a criança quando chega à escola, traz uma bagagem dentro de si, juntamente de pré-história edificada com base em suas origens e vivências, sendo uma boa parte delas por meio dos jogos lúdicos.

Almeida (2000), também julgava muito eficiente a prática das técnicas lúdicas dentro do núcleo da educação. Em sua concepção, o pedagogo torna o jogo um mecanismo que viabiliza o caminho da educação até as crianças, acreditando ainda que essa era a melhor

maneira de guiar o educando à socialização, em função da sua própria atividade e auto expressão.

Rizzo (2001) reitera sobre o lúdico que este, por sua vez, pode ser uma poderosa ferramenta aliada do professor, este que é empenhado no processo de intelecto de seus alunos, especialmente quando movimenta sua intervenção didática.

Contudo, o que entretém a criança é a dificuldade e o obstáculo a ser ultrapassado, onde ela aprende o significado de uma tarefa, ao passo em que também se organiza diante da mesma. A atividade como brincadeira preparatória, estimula nas crianças seus entendimentos, seu intelecto, suas experiências e tendências sociais. É por meio de uma práxis lúdica, que, ela aprende a associar e a interpretar o mundo que a cerca (PIAGET, 1967).

De acordo com Velasco (1996), o brinquedo é composto e qualificado para incentivar a criança ao máximo e desenvolver muitas competências em sua estrutura, de modo geral, processo que sucede involuntariamente, sem empenho ou imposição. A brincadeira se faz presente na infância de toda criança, e, quando usada de maneira adequada na educação infantil gera resultado didático, entusiasma o conhecimento, bem como a aprendizagem e o aperfeiçoamento.

Segundo Vygotsky (s/d apud Baquero, 1998), os jogos são exercícios específicos da infância onde ela reinventa a realidade através de uma metodologia simbólica, tornando-se um exercício de porte sociocultural.

De acordo com Violada (2011), as brincadeiras e os jogos são com toda certeza o modo mais orgânico de estimular na criança a concentração para um desempenho. Os jogos precisam ser introduzidos gradualmente, por meio do corriqueiro ato de brincar, aprimorando a analogia, observação e invenção.

Segundo Silva (2012), os jogos e as brincadeiras são indispensáveis na progressão da criança, se tornando assim atividades cabíveis no método de ensino e no conhecimento significativo das temáticas curriculares. Dado que viabiliza a práxis do foco da abstração e da cognição.

Para Almeida (1978), as brincadeiras não devem ser fins, mas meios para se alcançar os propósitos estabelecidos. Tais que devem ser inseridos e trabalhados em prol do auxílio educativo.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com base nos estudos bibliográficos, nota-se, portanto, que a criança enquanto brinca, também aprende na mesma medida. Os jogos e as brincadeiras se fazem presente e agregam componentes essenciais nas relações como um todo, uma vez que além da interação que os jogos e brinquedos proporcionam, agem ainda como um recurso que influencia a memória, foco, destreza, linguagem, percepção e criatividade ao longo do processo de aprendizagem.

A brincadeira é uma oportunidade onde a criança poderá desenvolver múltiplas habilidades dentro de uma projeção futura profissional, como o senso de organização, concentração e empatia. Neste sentido, jogos, brincadeiras, brinquedos e afins contribuem de modo geral para com o desenvolvimento das bases cognitivas e psicológicas do aluno.

Faz-se crucial uma associação entre família, escola e educando quando buscamos esclarecer tamanhas vantagens provenientes das mais singelas brincadeiras no âmbito da educação infantil, uma vez que além de deixar as crianças mais felizes, promove o desenvolvimento de competências cognitivas, físicas e motoras.

Para uma criança a vida pode muitas vezes ser complexa, surge então a necessidade de que ela possa tentar compreender esse mundo desordenado, e o lúdico é a chave que proporciona a ela uma fabricação de seus confrontos internos, configurando de maneira simbólica o mundo tangível.

O preparo da criança é regido por meio de transições sociais, isto é, através do espaço em que ela cresce e, desse mesmo modo com as práxis pedagógicas à qual será apresentada. Sem a relação entre o indivíduo e o espaço, o avanço ficará então descompassado, devido à falta de estruturas favoráveis de ensino.

#### 4. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.M. **Dinâmica lúdica e jogos pedagógicos**. São Paulo, Loyola, 1978.

\_\_\_\_\_, P.M. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, 10<sup>a</sup> ed. Loyola, 2000.

BACELAR, V.L.E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador. EDUFBA, 2009.

BAQUERO, R. VYGOTSKY, L. **A aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.



CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

DODGE, J.J; CARNEIRO, M.A.B. e. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Ed. Melhoramentos, 2007.

FANTACHOLI, F. N. das. O Brincar na Educação Infantil: **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras; Um Olhar Psicopedagógico**. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: 02 de junho de 2020.

FERREIRA, T. A escrita da clínica: **psicanálise com crianças**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

NEGRINE, A. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Conteúdo: v. 1. **Simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NUNÉZ, I.B. VYGOTSKY, L. **Formação de conceitos e princípios didáticos**. Brasília, Liber Livro, 2009.

OLIVEIRA, V.B.de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **Psicologia da Inteligência**. Fundo de Cultura. Rio de Janeiro, Zahar, 1967.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola**. Ed. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2001.

SILVA, J. M. A. da. **O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual**. 2012. Disponível em: [http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD\\_EDUMTE\\_II\\_2012\\_33.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_33.pdf) acesso em 26 março 2020.

VELASCO, C.G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VIOLADA, R. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**, 2011.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2. Ed, 1988.

\_\_\_\_\_, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.