



## **FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO**

### **Graduação**

### **GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

#### **Ludicidade na Educação: ferramenta pedagógica de aprendizagem na Educação Infantil**

Luana Andreza Cipriano  
Vivian Bonani de Souza Girotti (Orientadora)

#### **RESUMO**

Este artigo tem como tema principal a ludicidade na Educação Infantil, dando ênfase para a sua utilização com viés pedagógico para a aprendizagem dos alunos. Por meio de uma revisão de literatura, esse estudo foi pautado em contribuições de diversos estudiosos acerca do tema, tendo, como objetivo principal, o de refletir acerca da importância da ludicidade na prática docente para auxiliar a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos na educação infantil. Para atender esse objetivo, buscou-se, como objetivos específicos, descrever o conceito de ludicidade; entender a relação existente entre ludicidade, escola e educação; descrever a importância da formação lúdica para os educadores, e abordar sobre a forma como a prática lúdica pode ser inserida na Educação Infantil. Dessa forma, pontuou-se que, Como consequência de um processo educativo para desenvolvimento pleno na criança, a ludicidade auxilia na construção da aprendizagem e desenvolve nela uma maior aptidão e conscientização do seu lado cognitivo, motor, ampliando sua visão de mundo e uma continuidade do espaço que ela convive. Sendo assim, concluiu-se que a ludicidade pode ser uma ferramenta de extrema importância para os educadores frente ao processo de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos, dada a ampla abrangência que ela possui dentro do contexto infantil.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Educação Infantil. Atividades Lúdicas. Lúdico. Aprendizagem.

#### **ABSTRACT**

This article has as its main theme playfulness in Early Childhood Education, emphasizing its use with pedagogical bias for student learning. Through a literature review, this study was based on contributions from several scholars on the topic, with

the main objective of reflecting on the importance of playfulness in teaching practice to assist the learning and development of students in early childhood education. To meet this objective, we sought, as specific objectives, to describe the concept of playfulness; understand the relationship between playfulness, school and education; describe the importance of playful training for educators, and address how playful practice can be inserted in early childhood education. Thus, it was pointed out that, as a consequence of an educational process for full development in the child, playfulness helps in the construction of learning and develops in it a greater aptitude and awareness of its cognitive, motor side, expanding its world view and continuity of the space she lives with. Thus, it was concluded that playfulness can be an extremely important tool for educators in the face of the students' learning and development process, given the wide scope that it has within the child context.

**Keywords:** Playfulness. Child education. Playful Activities. Ludic. Learning.

## **Introdução**

Na área da Educação, principalmente no segmento da Educação Infantil, o lúdico faz parte de todo o contexto escolar, principalmente no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem das crianças, haja vista que o brincar inserido nesse contexto já faz parte do universo infantil. Dentro desse cenário, a prática pedagógica ganha uma maior qualidade quando ocorre a adoção de práticas lúdicas na oferta do currículo escolar, fator que contribui para que a aprendizagem obtenha uma maior amplitude (PAIVA, 2017).

Diante disso, esse trabalho se justifica pela necessidade de se compreender de que forma o lúdico pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica pelos educadores na Educação Infantil, assim como as contribuições que a ludicidade traz para a aprendizagem dos alunos.

Partindo do pressuposto de que o lúdico pode ser utilizado na prática educativa, visando a promoção da aprendizagem da criança na educação infantil e na vivência dela dentro do ambiente escolar (CIPRIANO, 2016), esse estudo traz como problematização a seguinte questão: Qual é a importância do uso da ludicidade como uma ferramenta pedagógica na prática docente e no processo de ensino-aprendizagem do aluno?

Como objetivo geral, esse trabalho visa refletir acerca da importância da ludicidade na prática docente para auxiliar a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos na educação infantil. Para atender esse objetivo, buscou-se, como objetivos específicos, descrever o conceito de ludicidade; entender a relação existente entre

ludicidade, escola e educação; descrever a importância da formação lúdica para os educadores, e abordar sobre a forma como a prática lúdica pode ser inserida na Educação Infantil.

Assim sendo, por meio de uma pesquisa bibliográfica com consultas em livros e artigos, esse estudo foi realizado com base na contribuição de diversos estudiosos sobre o tema. As pesquisas utilizadas tiveram como base os termos-chave: ludicidade, prática pedagógica, ensino infantil. Para atender o objetivo proposto, buscou-se analisar todos os fenômenos encontrados relevantes ao tema, desconsiderando os que não possuíam embasamento científico ou relação com a questão norteadora.

## **1. Conceito e Aspectos Gerais da Ludicidade**

Para se entender a ludicidade é preciso, primeiro, definir o seu conceito quanto à tradução e entendimento do termo. De maneira geral, o lúdico pode ser entendido como a forma com que a criatividade é desenvolvida, assim como os conhecimentos adquiridos por meio dela, seja através de jogos, música, dança, mímicas ou outros (ALMEIDA, 2014; CIPRIANO, 2016).

Complementando essa afirmação, de acordo com Cipriano (2016), o intuito da ludicidade é educar de uma forma que seja pertinente e característica à idade, ou seja, fazendo com que o educando se divirta e interaja com os outros dentro de um único objetivo e das suas limitações cognitivas.

A ludicidade, comumente falando, se refere ao ato de brincar e de usar a imaginação para desenvolver um processo de ensino-aprendizagem. No entanto, de acordo com Paiva (2017), o lúdico está além dos brinquedos ou do ato de brincar propriamente dito, pois as atividades lúdicas não se restringem apenas aos jogos e as brincadeiras vivenciadas pela criança, mas incluem nas mesmas, momentos de prazer, integração entre todos os participantes e entrega individual, resultando numa forma de experiência plena, onde cada um se envolve por inteiro.

Sobre o conceito de brincar, ressalta-se que é uma atividade humana, geralmente realizada na infância, que faz com que a espontaneidade se torne uma forma de viver e de recriar as experiências socioculturais, visando, dentro desse contexto, criar novas interpretações para a realidade, sendo esta permeada pela imaginação e fantasia (KISHIMOTO, 2014).

Observa-se, de acordo com Kishimoto (2014), que o brincar pode ser considerado uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizado, pois se caracteriza pela espontaneidade e a satisfação em se fazer o mesmo. Além disso, a autora pontua que por meio das brincadeiras, a criança consegue estabelecer uma relação direta consigo mesma e com o mundo que a cerca, além de permitir uma ampliação no seu convívio social e interação com as outras pessoas.

As atividades lúdicas permeadas pelos jogos e pelas brincadeiras fazem parte de todos os tipos de cultura social, possuindo características próprias que variam de acordo com os aspectos de cada uma delas, fator que está diretamente ligado à inserção social e cultural das crianças (KISHIMOTO, 2014, p. 38).

Por sua etimologia, o lúdico tem como origem a palavra latina '*ludus*' que significa 'jogo'. Independentemente dessa tradução literal e singular, o termo lúdico passou a ser reconhecido como um aspecto psicofisiológico, ou seja, ele também é reconhecido como uma necessidade da personalidade humana nos aspectos físicos e cognitivos (ALMEIDA, 2014).

Por aspecto físico, entende-se que o lúdico promove contribuições assertivas no desenvolvimento motor e da coordenação. No contexto do aspecto cognitivo, é importante ressaltar que as atividades lúdicas agregam desenvolvimentos que permeiam o campo da imaginação, memorização, inserção social, entre outros (SANTOS et. al., 2015).

Partindo da importância desses aspectos, compreende-se que a definição do lúdico está além das demarcações da espontaneidade do ato de brincar. Hoje o lúdico faz parte de todas as atividades que permeiam a dinâmica humana, apoiando-se nos movimentos corporais e nas expressões (ALMEIDA, 2014).

Sendo assim, entende-se que a ludicidade se faz como uma necessidade do ser humano independentemente da idade e não pode ser vista apenas como uma diversão e sim dentro do campo do aprendizado. O desenvolvimento individual e social que a ludicidade proporciona, acrescido dos aspectos sociais e culturais, auxiliam para uma boa saúde física e mental, aumentando os vínculos afetivos, o processo de socialização da criança e a construção de seu próprio conhecimento, além de facilitar em seu processo de ensino-aprendizagem.

## 2. Relação entre Ludicidade, a Escola e a Educação

Dentro das propostas defendidas por Kishimoto (2014) em relação à ludicidade na área da Educação, é que esta traz muitos desafios aos que trabalham com ela, ou seja, aos profissionais da Educação. Muitas pesquisas e discussões já foram realizadas acerca da Educação, mas este é um tema que nunca chegará ao seu limite, já que a educação é algo vivo e acompanha as necessidades da sociedade vigente.

Além disso, ainda de acordo com Kishimoto (2014), pensar em educação pode ser reconhecido como mesmo que pensar no indivíduo como ser humano, pois está relacionado diretamente a ele, dentro dos aspectos do meio em que vive, dos seus gostos e das suas preferências.

Em sua maioria, as escolas atuais têm preparado os alunos para um mundo que não existe mais, que não possui o imenso leque de informações disponíveis como hoje. Para Santos et. al. (2015), o homem está em constante mudança e, sendo assim, não pode ser considerado como algo finalizado, sem que haja mudanças em seus conceitos e modo de vida. As crianças, dentro dessa nova realidade, não podem ser freadas frente às novas possibilidades existentes e que desenvolvem a criatividade da mesma.

Segundo Carmo et. al. (2017), as escolas precisam compreender que o conceito de aprendizagem evoluiu e se adequou às crianças da sociedade vigente, atual, e que aprender não significa mais o acúmulo de conhecimento sobre um determinado fato, e sim pela facilitação da criatividade, incentivando que a própria criança participe ativamente do seu processo de aprendizado.

Importante ressaltar, nesse contexto, que a aprendizagem se refere a um processo de associação entre os estímulos e as respostas dadas a ele no contexto da construção do conhecimento. Consonante a essa afirmação, Cipriano (2016) diz que a aprendizagem pode ser entendida como a adaptação de um indivíduo ao meio em que ele vive, fator que pode justificar a importância da ludicidade no educar para que as crianças sejam efetivamente inseridas e prontas para vivência em sociedade.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p.23)

Nesse sentido, entende-se que o ato de se educar não significa jogar uma série de lições aos alunos para que eles consumam sem um questionamento ou entendimento prévio. De acordo com Melo (2018), educar precisa ser uma ação planejada, consciente com o fim de tornar a criança um indivíduo crítico e com uma nova visão de mundo. Como instinto do ser humano, o conhecer precisa estar associado ao prazer, para que a escola consiga resgatar a sua valorização e significação para seus alunos de hoje.

O lúdico, de acordo com Kishimoto (2011), pode ser visto, no contexto educacional, como uma forma sistematizada de aprendizagem, que pode trazer conhecimentos de forma espontânea e prazerosa ao aluno, sendo um momento em que o aluno está livre para interpretar e conhecer o mundo ao redor, fazendo suas próprias conclusões e adquirindo novos conhecimentos de forma independente, sendo que o educador apenas deve indicar os caminhos a serem seguidos, mas sempre repreender e determinar todo o processo.

Complementando essa afirmação, Almeida (2014, p. 38) afirma que “os professores precisam reanalisar a sua prática pedagógica e substituir a rispidez por entusiasmo no ensinar, mostrando aos alunos uma nova maneira de pensar e ver o mundo”.

Na Educação Infantil, entende-se que a ludicidade pode ser trabalhada dentro do currículo posposto, a fim de que se torne mais uma ferramenta disponível ao professor para a educação da criança e o desenvolvimento dela. Através da ludicidade, a criança desenvolve inúmeras habilidades que servirão como base para a sua vida escolar e fora dela, como coordenação motora, respeito às regras, reconhecimento das diferenças de opinião e formas de executar uma mesma brincadeira, a concentração, entre outras habilidades que são pertinentes ao mundo infantil (KISHIMOTO, 2012).

Além disso, as brincadeiras também podem assumir um papel de construção de conhecimento e de desenvolvimento por meio da ludicidade, que é a prática de dessas atividades voltadas ao desenvolvimento da criança, tendo como finalidade que elas possam adquirir novos conhecimentos, construir um processo de aprendizagem significativo e potencializar o desenvolvimento a partir de uma atividade divertida e dinâmica.

Assim sendo, de acordo com os apontamentos de Cipriano (2016), é preciso que a escola e os educadores percebam, também, sobre quem está se ensinando dentro de todo o contexto social, a vivência dos alunos, suas individualidades, pois em caso negativo, a ludicidade não contribuirá para a mudança na produtividade destes mesmos alunos.

Dessa forma, é importante que exista, também, um preparo prévio para a inclusão da ludicidade no contexto pedagógico em sala de aula, principalmente por meio de uma formação docente baseada nos preceitos lúdicos, conforme será abordado na próxima seção.

### **3. O Educador e sua Formação Lúdica**

No Brasil, a escola gratuita é garantida e assegurada pela Constituição Federal de 1988, em seu artigo 205<sup>1</sup> (BRASIL, 2008). Para que seja efetivada na prática, ela deve estar acompanhada de instrumentos e processos que garantam todas as condições necessárias para a sua concretização. O processo de aprendizagem deve ocorrer de forma contínua e progressiva, requerendo todas as ferramentas que possibilitem o seu desenvolvimento.

Nessa esfera, o brincar está incluído, haja vista que ele é um instrumento provedor do desenvolvimento da criança. Segundo Kishimoto (2014, p. 21), as aulas, na maioria das vezes, são compostas por repetições de exercícios educativos sem a utilização de elementos lúdicos. Com o intuito de alterar esse cenário, utiliza-se os jogos como uma possibilidade de despertar o interesse na criança pela descoberta.

Ao brincar, a criança aprende com prazer, utilizando o brinquedo como um meio de compreender o mundo em que vive e permitindo inúmeras transformações em si mesmo e no meio em que se encontra. Além disso, por meio das brincadeiras lúdicas, a criança experimenta o ato de descobrir, inventar, exercitar e enriquecer sua sociabilidade, tornando-se um ser humano criativo e pertencente ao mundo social.

De acordo com Kishimoto (2011), as atividades lúdicas, principalmente as baseadas no brincar, propiciam à criança a convivência com uma extensa gama de sentimentos, redescobrimo tudo aquilo que está em seu interior. Pelas brincadeiras, as crianças demonstram a forma como vê o mundo, quais são suas preocupações e

---

<sup>1</sup> BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível pelo endereço eletrônico: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm)>. Acesso em 29 jan. 2020 às 19h43.

expõe tudo aquilo que teria dificuldade de fazer pela oralidade, ou seja, pelo uso das palavras.

Como instrumento das brincadeiras lúdicas, aponta-se, também, que o jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno “diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. (KISHIMOTO, 2014, p. 13).

Nessa esfera, o educador precisa pensar nas atividades lúdicas como um instrumento inerente ao seu planejamento, inclusive destacando o principal objetivo e a intencionalidade de usar elas como uma ferramenta pedagógica. As brincadeiras permitem o reconhecimento de si mesmo à criança, além de uma compreensão acerca dos seus limites e possibilidades. No ato do brincar, as crianças aprendem, também, a internalizar normas sociais de comportamentos direcionados pela cultura, moral e ética (CARMO et. al., 2017; PAIVA, 2017).

Segundo os estudos de Ronca (2013), a ludicidade não está inserida apenas na educação infantil, ainda que as brincadeiras e os jogos sejam inerentes a esse período escolar. Sobre esse apontamento, o autor afirma que:

O lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil (RONCA, 2013, p.99).

E nessa perspectiva, entende-se que o lúdico se torna muito importante na escola, porque por meio dele a criança faz ciência, trabalhando com a imaginação e produzindo uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade problematizada, a criança torna-se criadora e construtora de novos conhecimentos.

Para o educador, as atividades lúdicas são de extrema relevância quando utilizadas de forma apropriada e com a intencionalidade definida, beneficiando de forma direta o processo de ensino-aprendizagem do aluno. Por serem permeadas pelo prazer, as brincadeiras e atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança, assim como uma vivência social e intelectual (KISHIMOTO, 2014).

Os educadores precisam modificar o processo de aprendizagem que hoje encontra-se baseada em métodos abstratos e mecanizados, fora da realidade da

criança e sem qualquer significação para ela. Segundo Ronca (2013), geralmente, o professor comanda a ação do aluno e preocupa-se em demasia com a ordem dele em sala de aula, sem promover ações lúdicas que atribuem significado ao conteúdo previsto nos currículos educacionais. Os jogos e as brincadeiras são vistos como momentos de lazer e sem qualquer atribuição pedagógica ou educativa.

Para que essa forma de visão sobre as brincadeiras seja alterada, é preciso que ocorra uma reestruturação no curso de formação de professores e de conduta profissional, para que os educadores aproveitem todo o desenvolvimento inerente à ludicidade e a utilizem como uma ferramenta pedagógica de fato (RONCA, 2013).

### **3.1 Atividades Lúdicas na Educação Infantil**

A literatura aponta que a maioria das escolas tem disponibilizado a atividade lúdica das crianças por meio, apenas, de exercícios repetidos de coordenação motora e auditiva, como, por exemplo, brincadeiras de corrida a distância pré-determinada repetidamente ou músicas para memorização, com o uso de brinquedos, por exemplo, bonecas e carrinhos, desenhos coloridos em aulas de Arte, músicas ritmadas, entre outras atividades com a função apenas de entretenimento e de recreação (ALMEIDA; 2014; SANTOS et. al., 2015).

No entanto, as atividades lúdicas, segundo Rizzi (2017), podem ser utilizadas e classificadas de diferentes maneiras, assim como obter resultados diversos no contexto da aprendizagem, seguindo, diretamente, o critério pedagógico desejado pelo educador.

Ainda de acordo com Rizzi (2017), essa classificação é descrita como: sensório-motor: a criança (0 a 2 anos) brinca e realiza as atividades sozinhas sem qualquer noção de regras ou normas; pré-operatória: a criança (2 a 6 anos) possui a noção das regras e participa de atividades com outras crianças em um processo de faz-de-conta.

Sem pretender esgotar ao assunto, já que o objeto de estudo desse trabalho é a Educação Infantil, ressalta-se que, além da classificação descrita, existe, no contexto do desenvolvimento humano, a operações concretas: a criança (7 a 11 anos) seguem as regras dos jogos e das brincadeiras e participam de atividades coletivas ou com um número extenso de participantes; e o operatório formal, a partir dos 12 anos, última fase, que é quando o adolescente começa a ter um pensamento abstrato e raciocinar lógica e sistematicamente, e caminha para a fase adulta.

Em seus estudos, Vygotsky (2004) atribui uma intensa relevância no papel da brincadeira para a formação do pensamento infantil. No ato de brincar, a criança revela, ao mundo exterior, os seus estados sensitivos e cognitivos, assim como o seu modo de aprender e de se relacionar às pessoas e ao ambiente ao seu redor.

Através das brincadeiras, as crianças reproduzem seu discurso interno para o mundo externo, e vice-versa, construindo dessa forma sua forma de pensar. A linguagem, de acordo com Vygotsky (2004, p. 33), tem um papel de extrema importância para o desenvolvimento do cognitivo da criança, e ocorre conforme a mesma sistematiza suas experiências e participa ativamente na organização processual das brincadeiras.

Compreende-se, assim, que as atividades lúdicas vêm nesse contexto reduzir as situações do cotidiano das crianças através da imaginação que as mesmas elaboram às brincadeiras, ou seja, elas recriam suas vivências e resolvem os conflitos por meio da ludicidade inerente ao ato de brincar. A representação desse cotidiano é o resultado da combinação entre as experiências que foram vividas e a nova interpretação e reprodução de acordo com as suas necessidades (RIZZI, 2017).

Em consonância a essa afirmação, Cipriano (2016) diz que as teses de Vygotsky em relação à importância das brincadeiras, assim como se utiliza, também, de alguns conceitos de Piaget (para definir questões acerca do desenvolvimento infantil. Assim como Vygotsky, a autora diz que Piaget afirma que o desenvolvimento não é algo linear e finalizado, pois está em constante evolução conforme a criança cresce e modifica sua visão de mundo. A capacidade de mudança nunca é perdida, ou seja, a criança leva essa possibilidade para toda a vida.

É através da formação dos conceitos que acontece a verdadeira aprendizagem e é por meio das brincadeiras que se encontra as maiores esferas para a formação desses mesmos conceitos. Kishimoto (2014, p. 23) diz que “as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança indicam de forma plena como está ocorrendo o desenvolvimento global”. Percebe-se, nesse contexto, que é a afetividade que se transforma em energia para o desenvolvimento psíquico, intelectual e motor, itens necessários para a formação da criança como um indivíduo social e para o amplo desenvolvimento.

Diante ao exposto, entende-se que o brincar e o aprender estão intrinsecamente ligados, pois ambos geram espaços para a formação do pensar, da compreensão, do desenvolvimento das habilidades, da criatividade e de superação das dificuldades que

a criança possa vir a necessitar, transformando-os em novos sentidos e em um maior compartilhamento entre sentimentos e possibilidades.

#### **4 Papel da Ludicidade na Aprendizagem**

Sabe-se que o ensino e a educação são ferramentas importantes na construção da aprendizagem de um indivíduo. É por meio da exploração do ambiente e das atividades que as crianças conseguem expandir sua aprendizagem e sua imaginação, se utilizando da observação como a base para a investigação do mundo em que vive.

Partindo desse contexto, Luckesi (2010) afirma que, conforme a criança consegue explorar as coisas que a cerca, ocorre um aumento significativo no ato de se relacionar as ideias, os acontecimentos e, assim, as suas conclusões sobre uma determinada situação se torna compreendidas por ela mesma.

Observa-se, assim, que o processo de conhecimento na criança ocorre após o conhecimento que ela adquire de um elemento concreto, absorvendo uma maior quantidade de saberes para o seu desenvolvimento. Dessa forma, pontua-se que:

Aprendizagem é toda atividade cujo resultado obtido se provém por meio da formação de novos conhecimentos, novas habilidades e novos hábitos naquele que a executa, ou a aquisição de novas qualidades nos conhecimentos, habilidades, hábitos que já possuem. (LUCKESI, 2010, p.85).

Frente ao exposto, diversos fatores emocionais, em associação aos sociais e cognitivos, faz a constituição da aprendizagem, gerando mudanças no comportamento individual da criança. Consonante a esse apontamento, Vygotsky (2004) diz, em relação à aprendizagem, que:

A aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetual e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. (VYGOTSKY, 2004, p.103)

A aprendizagem só ocorre de fato quando uma série de fatores se relacionam entre si, totalizando por completo e na estrutura deste processo. Além disso, Vygotsky (2004) mostra que fatores externos também são de relevante importância à aprendizagem, como os meios em que a criança vive: família, escola e vivência social, resultando na soma das esferas cognitivas, afetiva e biológicas, pois estas são responsáveis não apenas pela transposição do conhecimento e sim da formação da personalidade.

O meio a qual a criança está inserida é a referência da sua construção pedagógica, além da construção interativa, não apenas individual. Além disso, a escola também auxilia no processo socialização, fazendo com que a criança conviva com outras de diversas idades, com os professores, promovendo uma troca entre todos que estão no mesmo ambiente, promovendo um aumento no aspecto cognitivo da criança (SANTOS et. al., 2015).

De maneira geral, o lúdico, dentro do processo de aprendizagem, tem como objetivo auxiliar a criança na obtenção de um melhor desempenho por meio da sua metodologia prazerosa e espontânea, fazendo com que as crianças se interessem e criem gosto pelas atividades propostas na escola, facilitando, também, a comunicação entre alunos e colegas de sala, e alunos e professores, respeitando os limites e as características de cada pessoa envolvida no processo (CARMO et. al., 2017).

Em seus estudos, Almeida (2014, p. 53) afirma que “a educação lúdica contribui ativamente na formação da personalidade da criança e do adolescente, resultando em um crescimento saudável e permanente”. O autor ainda diz que dentre os inúmeros benefícios vindos da ludicidade, pode-se dar um enfoque nos seguintes itens: desenvolvimento na capacidade de interação social, melhoria no sentido cognitivo e equilíbrio emocional da criança, ou seja, o ato de brincar se torna fundamental para o processo de ensino-aprendizagem.

Sabe-se que o ato de brincar permeado pela ludicidade possibilita, à criança, um momento para que seus problemas sejam resolvidos, assim como um melhor entendimento das diferenças de opinião entre as pessoas que fazem parte da brincadeira, dando melhores condições para o diálogo e o crescimento pessoal.

Dessa forma, entende-se que o brincar lúdico é muito mais que apenas diversão ou um momento de recreação. Na hora de brincar, a criança sistematiza o mundo ao seu redor, assimilando todas as informações e as experiências pertinentes àquele momento e atribuindo valores e significados (ALMEIDA, 2014).

Por meio da utilização dos brinquedos e pelas brincadeiras que as crianças reproduzem e reinventam o meio ao seu redor. É de extrema importância ter conhecimento de que os aspectos sociais e biológicos não se diferem, ou seja, as atividades lúdicas desenvolvem os dois no mesmo instante em que acontece, como no caso de um aumento da resistência física e da coordenação motora.

Como o lúdico trabalha diversos segmentos ao mesmo tempo, é importante ressaltar que essa prática se enquadra dentro de uma esfera multidisciplinar,

segmentando as relações sociais, recreativas e biológicas. Paiva (2017, p. 61) afirma que “quando a criança é privada dos momentos de brincadeiras, raramente conseguira produzir os vínculos afetivos e significativos de outra criança com o meio em que está inserida”. As brincadeiras são as melhores formas de fazer com que a criança experimente seus conhecimentos e se incorpore aos mesmos.

A inclusão do lúdico no ambiente e rotina escolar faz com que o aluno seja inserido ao mundo do adulto sem que haja um choque nessa transição, fazendo com que a mesma ocorra de forma natural. O lúdico permite, através das suas atividades, uma maior significação à prática pedagógica. Em relação a esse conceito, Luckesi (2010, p. 21) diz que “auxiliar o educando a ir para o centro de si mesmo, para a sua confiança interna e externa; não é, também, difícil, coisa tão especial estimulá-lo à ação, como também ao pensar.”

Como exemplo da prática lúdica em sala de aula, pode-se citar algumas atividades que o docente consegue aplicar voltadas para uma aprendizagem específica, principalmente com o uso de brinquedos. Nesse contexto, Siaulyš (2006) destaca alguns para o desenvolvimento do bebê, como chocalho, pulseiras que fazem barulhos, guizo de pé, cocos decorados, brinquedos para tatear, painel de sons, etc.; ou, para crianças de 2 a 3 anos, brinquedos como capas de mamadeira, fantoches, meia careta, bola, tapetes de alto contraste, cubos de alto contraste, bonecos feitos de pano, ciranda de cores, painel de bichos, cubo geométrico e rolinhos.

Nesse cenário, pontua-se que os benefícios trazidos por esses brinquedos são o de despertar pela curiosidade, melhorar a visão, auxiliar no engatinhar, andar e sentar, desenvolver ações (agarrar, morder, chacoalhar, bater, apertar), desenvolver o tato, a atenção visual, auxiliar em aquisição de novos vocabulários, iniciar o aprendizado das cores, desenvolver o jogo simbólico e, também, descobrir o prazer por brincar.

Ainda de acordo com Siaulyš (2006), ele traz que, para crianças de 4 a 6 anos, pode-se utilizar brinquedos como aventais de utilidades, painel de brincadeiras com a mamãe, preparando a mochila, kit de higiene, bonequinhos, animais cortados em formas geométricas, chinelo customizados, esponja personalizada, prancha de alimentação e raquetes.

Com a utilização desses brinquedos são desenvolvidos a autonomia, as atividades do cotidiano, senso de direção, habilidade tátil, desenvolve o jogo

simbólico, a brincadeira e o faz de conta, melhora a coordenação motora, aprendem atividades da vida diária, movimenta e desenvolve o corpo, melhora a autoimagem, desenvolve também a independência (SIAULYS, 2006).

Além disso, compreende-se, também, que muitos outros brinquedos podem ser confeccionados ou adaptados para serem utilizados dentro de sala de aula, desde que esse seja realizado com um objetivo definido, sempre buscando o desenvolvimento integral da criança.

Sobre a utilização prática dos jogos em sala de aula e com fins lúdicos, Cipriano (2016) pontua que eles são um recurso muito rico, pois desenvolve inúmeras habilidades nas crianças, podendo haver um desenvolvimento cognitivo, psicológico, intelectual, motor e até social. Além disso, o jogo pode ser utilizado desde a infância, para inserir a criança em um contexto e desenvolver as suas primeiras habilidades que fundamentarão seus futuros conhecimentos.

Partindo dessa contextualização, o professor, como mediador entre o conhecimento e o aluno, tem um papel motivacional dentro do processo, pois é ele quem permite ao aluno vivenciar a atividade lúdica, e, assim, despertar o seu interesse para a criação, o desenvolvimento, a participação e a construção do conhecimento próprio.

O desenvolvimento obtido pelas atividades pedagógicas lúdicas dentro da escola, não pode ser visto apenas como momento de recreação ou diversão, e sim como uma ferramenta pedagógica para o aprimoramento da lógica e de socialização. Luckesi (2010, p. 29) afirma que “a falta das brincadeiras para uma criança, acarreta diversos fatores negativos na mesma como a falta de sociabilidade, agressividade e perturbações de fundo emocional”.

A ausência da ludicidade dentro do período infantil, contribui para o aparecimento de problemas nas estruturas psíquicas ou psicológicas da criança. Segundo Melo (2018), a educação ocorrida através das atividades lúdicas cria laços íntegros no conhecimento infantil, pois enquanto brinca, se recria situações do cotidiano, fazendo com que a compreensão e o entendimento da realidade aconteçam de forma plena e autônoma.

O lúdico tende a priorizar a liberdade de criação e expressão dentro da prática pedagógica, resultando em um aprendizado tranquilo e o alcance de diversos níveis no conhecimento. Cabe ao adulto ou ao professor permitir que esse ambiente favoreça o estímulo às brincadeiras por intermédio do lúdico, assim como o

favorecimento da aprendizagem de elementos alfabetizadores, como a leitura e a escrita.

### **Considerações Finais**

Conforme analisado nas pesquisas que serviram como base para este trabalho, a ludicidade tem extrema importância no desenvolvimento da criança, abrangendo inúmeros sentidos no ato de brincar. Pode-se perceber, também, que o lúdico nem sempre é trabalhado e usado como uma ferramenta pedagógica no ato da brincadeira, e sim apenas como distração e momentos de lazer, sem qualquer função educativa.

Este trabalho, para uma melhor compreensão acerca do tema, abordou a definição da ludicidade, suas propostas pedagógicas e sua diferença em relação ao ato de brincar isoladamente. Mediante pesquisas, percebeu-se que ludicidade pode ser definida como tudo aquilo que desenvolve a imaginação e a aprendizagem por meio da criatividade da criança, ainda que se utilize ferramentas diferentes dos brinquedos. O ato de brincar não é apenas uma ação de lazer, mas sim de desenvolvimento dos sistemas cognitivos e motor da criança, além de influenciar diretamente na socialização da mesma e no reconhecimento do mundo concreto em que vive.

Na Educação Infantil, pontuou-se que a ludicidade pode ser trabalhada dentro do currículo posposto, a fim de que se torne mais uma ferramenta disponível ao professor para a educação da criança e o desenvolvimento dela. Através da ludicidade, a criança desenvolve inúmeras habilidades que servirão como base para a sua vida escolar e fora dela, como coordenação motora, respeito às regras, reconhecimento das diferenças de opinião e formas de executar uma mesma brincadeira, a concentração, entre outras habilidades que são pertinentes ao mundo infantil.

Além disso, observou-se que o professor tem um papel fundamental para que as brincadeiras tenham um objetivo concreto e pedagógico dentro do ambiente escolar. É o professor que, por meio das atividades lúdicas, auxilia diretamente à criança na construção do seu crescer e do seu desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem, fazendo com que ela se sinta inserida dentro da sociedade e aprenda, por meio da ludicidade, a vencer os obstáculos que encontra ou vive em sua vida real. As atividades lúdicas permitem que as crianças liberem seus sentimentos de forma que os mesmos sejam contextualizados e extravasados.

As brincadeiras, para a criança, são de extrema importância, pois quando brincam sentem-se livres e proativas no seu próprio conhecimento, ou seja, elas conseguem desenvolver atividades que se utilizam de diversos sentidos de forma clara e natural, diferentemente das que não brincam. Além disso, as atividades lúdicas têm um papel fundamental no desenvolvimento da criança e possibilita um aumento de produção em relação ao conteúdo didático que se aprende na escola.

Conforme visto neste trabalho, concluiu-se que é possível trabalhar a ludicidade dentro da Educação Infantil, sendo amplamente utilizada como uma prática pedagógica que tenha uma real significação na aprendizagem do aluno, contribuindo para que a criança tenha uma formação sólida dentro e fora do ambiente escolar e, também, para a sua socialização e formação como cidadão.

### Referências

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm). Acesso em 28 jan. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretária da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf). Acesso em: 05 fev. 2020.

CARMO, C. P. et. al. A Ludicidade na Educação Infantil: aprendizagem e desenvolvimento. In: **VI Seminário Internacional sobre a Profissionalização Docente**. 2017. Curitiba. Anais [...]. Curitiba: EDUCERE, PUCPR, 2017. Disponível em: [http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23662\\_12144.pdf](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23662_12144.pdf). Acesso em: 14 mar. 2019.

CIPRIANO, L. S. A importância da Ludicidade para o Desenvolvimento da Psicomotricidade na Prática dos Profissionais da Educação Infantil. **Cadernos PDE**, v. I, ISBN 978-85-8015-093-3, 2016. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2016/2016\\_artigo\\_edespecial\\_uenp\\_lauidineiadosocorrocipriano.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_uenp_lauidineiadosocorrocipriano.pdf). Acesso em: 27 jan. 2020.

KISHIMOTO, M. T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2014.

KISHIMOTO, M. T. **O Jogo e a Educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 2011.

LUCKESI, C. C. **Educação, ludicidade e prevenção de neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. Salvador, Bahia. 2010.

MELO, G. P. A. N. A Ludicidade como um Recurso Pedagógico na Educação Infantil. **Caderno de Produção Acadêmico-Científica da UFES**. Vitória, v. 24, n. 1, p. 29-43, jan/jun. 2018. Disponível em: <http://periodicos.ufes.br/PRODISCENTE/article/viewFile/20405/13655>. Acesso em: 12 fev. 2020.

PAIVA, F. **Eu era assim**: infância, cultura e consumismo. São Paulo: Cortez, 2017.

RIZZI, G. **Creche, organização, montagem e funcionamento**. 6. ed. Rio de Janeiro, RJ: Francisco Alves, 2017.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 2. ed. São Paulo: Edisplan, 2013.

SANTOS, C. C. S. et. al. A Prática Educativa Lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na Educação Infantil. **Ensaio Pedagógico**, Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia, OPET. Curitiba, p. 74-89, dez. 2015. Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf>. Acesso em: 8 fev. 2020.

SIAULYS, Mara O. de C. **Brincar para todos**. 1. ed. Brasília: Ministério da Educação, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/brincartodos.pdf>. Acesso em 18 abr. 2020.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.