

# O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL<sup>1</sup>

Shirley Alves da Silva Ferreira<sup>2</sup>

Maria Kelly de Souza Alves<sup>3</sup>

Ivan Rêgo Aragão<sup>4</sup>

Pedagogia



**cadernos de  
graduação**

ciências humanas e sociais

ISSN IMPRESSO 1980-1785

ISSN ELETRÔNICO 2316-3143

## RESUMO

Este artigo foi elaborado com a finalidade de discutir o entendimento acerca do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, pois é notório a sua importância se for incluída nas atividades escolares das crianças. A metodologia utilizada na presente pesquisa foi de cunho qualitativo e bibliográfico. Entre os objetivos estão identificar como anda o processo de ensino da educação infantil nos dias de hoje; comparar a educação tradicional com a que alia elementos diversificados para melhoria do desenvolvimento dos indivíduos, os colocando como protagonistas na “tecitura” do seu conhecimento tendo o professor como um parceiro norteador; relacionar a aprendizagem com as atividades que são prazerosas para o alunado; e analisar a viabilidade do uso do lúdico como ferramenta essencial no suporte do processo de ensino-aprendizagem. O presente estudo, despertou a reflexão acerca da qualidade daquilo que é produzido para a sala de aula e a finalidade para qual cada um (a) dos (as) conteúdos/atividades serão projetados (as) e disponibilizados (as) para o público infantil alvo.

## PALAVRAS-CHAVE

Lúdico. Ensino-aprendizagem. Educação Infantil.

<sup>1</sup> Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia apresentado à Universidade Tiradentes, Polo Petrolina em 2019/2.

## ABSTRACT

This article was elaborated with the purpose of discussing the understanding about lúdico in the teaching-learning process in early childhood education, because its importance is notorious if it is included in the children's school activities. The methodology used in this research was qualitative and bibliographic. Among the objectives are to identify how the process of teaching early childhood education is today; to compare traditional education with that which combines diverse elements to improve the development of individuals, placing them as protagonists in the "weaving" of their knowledge with the teacher as a guide partner; relate learning with activities that are pleasurable for the student; and to analyze the feasibility of using play as an essential tool in supporting the teaching-learning process. The present study aroused the reflection about the quality of what is produced for the classroom and the purpose for which each (a) of the contents/activities will be designed and made available to the target child audience.

## KEYWORDS

Lúdico. Teaching-learning. Early Childhood Education.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo visa discutir o entendimento acerca do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, bem como, reforçar a importância do uso adequado de atividades lúdicas como um suporte vital e uma eficaz estratégia para o ensino de conteúdos que estão propostos para a educação infantil. Quando é enfatizada essa relevância não significa que seja um meio único e suficiente, que solucionará as deficiências que se fazem presente na educação dos dias de hoje. No entanto, utilizada de forma correta, a lúdica pode trazer grandes benefícios para a aprendizagem e, conseqüentemente, ao desenvolvimento dos indivíduos que estão o início da idade escolar. Reforçando que ludicidade não são brincadeiras sem propósito ou com o objetivo meramente de entretenimento.

Dentro desse contexto, questiona-se: O lúdico tem desempenhado importante papel no auxílio do processo de ensino-aprendizagem? É possível fazer uso do lúdico de forma a agregar algo permanente no processo de ensino-aprendizagem dos indivíduos que estão inseridos na educação infantil?

Justifica-se a pesquisa pelo fato de haver uma latente necessidade de mudança na forma em que o ensino ainda se encontra, estando preso a preceitos antigos e que não fazem mais sentido diante das constantes modificações que a sociedade vem passando. Isso reverbera no ambiente escolar e tem se mostrado necessário repensar as práticas pedagógicas com o intuito de possibilitar aos estudantes o máximo de

proveito daquilo que se ministrado em sala de aula, além de despertar um maior interesse em aprender, pois é evidente o declínio em uma considerável parte do alunado da contemporaneidade.

## 2 MÉTODO

O presente estudo de natureza reflexiva, buscou analisar as diversas percepções acerca do lúdico na educação infantil. A metodologia teve como base a análise qualitativa sobre a temática. Diferentemente da pesquisa quantitativa em que se verifica os resultados pelo lado exato e numérico, pode-se perceber pela análise qualitativa do estudo em questão, os diversos lados de um mesmo tema: o lúdico. Os procedimentos metodológicos foram qualitativos, que de acordo com Triviños (1987, p. 124),

A pesquisa qualitativa é conhecida também como “estudo de campo”, “estudo qualitativo”, “interacionismo simbólico”, “perspectiva interna”, “interpretativa”, “etnometodologia”, “ecológica”, “descritiva”, “observação participante”, “entrevista qualitativa”, “abordagem de estudo de caso”, “pesquisa participante”, “pesquisa fenomenológica”, “pesquisa-ação”, “pesquisa naturalista”, “entrevista em profundidade”, “pesquisa qualitativa e fenomenológica”, e outras [...].

Por ser de cunho qualitativo, foi realizado um estudo de reflexão acerca do tema. Nesse sentido, ao invés de quantificar, interessou às diversas abordagens a respeito do lúdico no desenvolvimento do indivíduo na educação infantil. Para tal, foi realizada a pesquisa de cunho bibliográfico que para Boccato (2006, p. 266) é a,

[...] busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

A pesquisa foi desenvolvida a partir da consulta em materiais impressos e digitais, tais como artigos, monografias, livros e documentos, onde o início aconteceu a partir do levantamento bibliográfico das fontes que deram sustentação ao estudo. Posteriormente, foi realizada uma seleção das publicações que se enquadravam na

temática proposta e, por último, a estruturação e organização da produção escrita conforme as normas e técnicas (acadêmicas) vigentes. O presente estudo foi fundamentado a partir dos escritos de Boccato (2006), Triviños (1987), Meirelles (2015), Pereira (2002), Siaulys (2006), Vygotsky (1984;1998) entre outros, além de alguns documentos reguladores da educação brasileira.

### **3 DISCUSSÃO E ESTUDO TEÓRICO**

#### **3.1 EDUCAÇÃO INFANTIL NA ATUALIDADE**

O movimento em favor da educação vem quebrando antigos paradigmas em vista de um aperfeiçoamento mais eficaz que dê conta das demandas que a sociedade contemporânea apresenta. É notória as mudanças progressivas no que refere aos documentos estruturantes da educação como um todo e, com a educação infantil, não é diferente. Um bom exemplo é a Nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que norteia como deverão ser as práticas educacionais dos próximos anos de modo a minimizar as diferenças entre as regiões do país com objetivo de unificar e melhorar a educação do país.

No que tange à educação infantil, a BNCC estabelece seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento para as crianças que se enquadram na faixa etária da referida modalidade de ensino (0 a 5 anos e 11 meses), sendo elas: 1. Conviver; 2. Brincar; 3. Participar; 4. Explorar; 5. Expressar; 6. Conhecer-se (BRASIL, 2018). A partir desses direitos vemos que o brincar está intimamente atrelado aos direitos que possibilitam aprendizagens significativas, ou seja, não pode ser posto à margem e muito menos ser colocado em destaque de forma a ser isolada e, com isso, ignorando os demais direitos. Mas precisa-se ter um olhar mais atento, objetivando transformar esse brincar em algo significativo na jornada estudantil, iniciando pela modalidade que contribui ativamente no desenvolvimento cognitivo no que concerne à aprendizagem que é a educação infantil.

#### **3.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO**

Quando se aborda o lúdico, lúdica ou ludicidade não se refere apenas as brincadeiras, mas sim, a toda e qualquer atividade que rompa com a identidade tradicionalista na forma de ensinar e aprender da educação infantil. A criatividade, o jogo e a imaginação são aliados imprescindíveis à atividade/ensino, trazendo uma íntima interatividade entre o (s) estudante (s), à ação proposta e os demais participantes (ativos e não ativos), no processo de formação desse indivíduo. O desenvolvimento permeado pelo lúdico traz muitos benefícios para a criança em início de idade escolar. É integralizado, visto que como informam Amâncio e Amâncio (2015, p. 1), "quando brincam, as crianças aprendem a ser criativas, descobrem suas potencialidades e desenvolvem

melhor sua intelectualidade, além de estimular o processo de socialização”. Vygotsky (1984, p.61) mostra isso quando afirma que,

[...] muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. [...] existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como por exemplo predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante.

Nessa fase, a criança tem seu foco voltado, grande parte do seu dia, para brincadeiras (muitas vezes preferindo brincar a estudar ou de realizar outras atividades que fujam desse território), pois, geralmente não existem atividades que despertem o seu interesse em realizá-las. Atividades lúdicas bem elaboradas se sobressaem a brincadeiras sem propósito. Pensando no seu desenvolvimento, para entendermos o desenvolvimento da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação (VYGOSTSKY, 1998).

Por meio do ensino da atualidade, não dá para desenvolver materiais referentes ao ensino infantil (assim como qualquer modalidade de ensino) sem haver uma contextualização. Tudo precisa estar inserido nos contextos de uso, sem excluir a realidade do estudante, pois é o meio onde ele, muitas vezes, permanece por toda a sua vida e precisa aprender a adaptar-se onde ele estiver. Se forem bem projetadas, essas atividades podem fazer com que o estudante consiga grandes avanços no seu progresso de ensino-aprendizagem e desperte a vontade de aprender durante toda a sua caminhada escolar.

Cada atividade tem que possuir o seu limite previamente definido, ou seja, onde termina uma a outra se inicia (vice e versa), mas que sejam de níveis de dificuldades e propósitos diferentes. Tendo por base de elaboração a progressão daquilo que é utilizado para que sejam desenvolvidas e consolidadas competências no indivíduo de forma gradual, isto é, a sua aplicação tem que ter o (os) objetivo (s) claro (s), definido (s) e bastante organizado (s), quer dizer, que exista um prévio procedimento pedagógico que embasou o desenvolvimento de tal atividade de forma a não limitar precocemente aquilo que é repassado, reverberando negativamente na capacidade de aprendizagem do alunado.

De acordo com Pereira (2002, p. 17),

As atividades lúdicas permitem que o indivíduo vivencie sua inteireza e sua autonomia em um tempo-espaço próprio, particular. Esse momento de inteireza e encontro consigo mesmo gera possibilidades de autoconhecimento e de maior consciência de si mesmo.

Ou seja, elas também contribuem (assim como afirma a autora acima) para que

o indivíduo possa desenvolver-se e se conhecer, respeitando a sua velocidade e de cada um dos que estão fazendo parte desse processo de construção de determinado conhecimento. Siaulys (2006, p. 4) reforça esse pensamento quando diz que:

A criança que não pode ver as outras brincando, que não sabe brincar junto e não entende as brincadeiras, tende a permanecer isolada em seu canto, podendo ficar marginalizada e ter prejudicado seu desenvolvimento, pois as crianças aprendem a brincar umas com as outras, observando-se mutuamente, movimentando-se juntas, imitando, participando de jogos.

Quando se refere a criança fazer o uso do lúdico não é de forma individualizada (no contexto escolar e/ou familiar), mas sim, interagindo com outros indivíduos sejam eles da sua faixa etária, ou não. O propósito é o fortalecimento do seu desenvolvimento nas diversas áreas do desenvolvimento humano que são: a linguagem, adaptação, coordenação motora, psicomotricidade, afetividade e o cognitivo.

### 3.3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Foi proposto trazer uma breve conceituação acerca do que é o lúdico, a lúdica, a ludicidade e correlacionar com a educação infantil no que tange ao processo de ensino-aprendizagem, pois sabe-se que quando o lúdico é aliado com a educação, os ganhos são imensuráveis (ANDRADE, 2018). Nessa perspectiva, Passos (2013, p. 43), explica a respeito do termo:

[...] é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.

Huizinga (2005), informa que lúdico vem do latim *Ludus*, que significa jogo, divertimento, brincadeira, brincar, sendo, no entender deste autor, o lúdico a essência do ser humano. Antes de o ser humano se tornar *Homo Sapien* – um ser pensante, e, *Homo Faber* – aquele que faz, ele se constitui como *Homo Ludens* – um ser lúdico, que brinca, joga e interage de forma lúdica conforme a sua realidade. Trazendo o lúdico para o âmbito educacional, é na brincadeira e jogo escolar que a criança aprende sobre o ambiente a sua volta, assimilando o conhecimento disponível na vida cotidiana e no espaço escolar, sendo um grande apoio no seu desenvolvimento integral. Elza Santos (2011, p. 24) traz uma esclarecedora definição quando informa que o lúdico,

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não-estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e divertimento como um entretenimento ou distração.

A partir da reflexão abordada anteriormente, pode-se perceber que o meio acadêmico, em alguns casos, ainda desenvolve de forma incipiente o trabalho da ludicidade na prática estudantil. E, muito menos, o lúdico como ferramenta para o desenvolvimento no que concerne à aprendizagem dos indivíduos no âmbito escolar, focando, em sua grande maioria, na teoria que pouco tem de aplicabilidade no dia a dia escolar<sup>5</sup>. Como podemos verificar no discurso de Marli Pires dos Santos (2001, p. 14) quando a autora explica que,

O lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada, mas a tendência dos profissionais é achar que sabem lidar com esta nova ferramenta porque um dia já brincaram. Entretanto, ao iniciarem o trabalho, deparam-se com muitas dúvidas, pois eles aprenderam muito sobre sua área profissional durante a formação acadêmica e muito pouco sobre a ludicidade, tendo por isso poucos elementos de análise e compreensão deste tema como fator de desenvolvimento humano.

E esse “esquecimento” se espalha na prática dos docentes recém-formados que só vão ter contato nas práticas/demandas do dia a dia ou se, por conta própria, for em busca de aperfeiçoamento. Essa marginalização é bastante prejudicial, pois também pode fazer com que o docente se negue (por não ter conhecimento acerca da prática) a utilizá-la e fazendo-o manter a “linhagem” tradicional de ensino.

De acordo com Simeoni, Carvalho e Jardim (2015 apud HUIZINGA, 2005, p. 217) “o século XIX perdeu grande número dos elementos lúdicos que caracterizam as épocas anteriores”. Essa afirmativa sobre perda é reforçada no discurso de Marcellino (2003, p. 31) quando o autor em questão, informa que “reencontrar o lúdico [e criativo], entender o seu valor revolucionário, torna-se imperativo se deseja preservar os valores humanos no homem [...] e escolher tornar-se homem [...]”. Por este e outros motivos, é preciso resgatar e redescobrir as práticas lúdicas que, aparentemente, estão sendo “escanteadas” (tendo em vista a busca pelo conhecimento/ ensino técnico-científico) principalmente a sua aplicabilidade como auxiliar no processo de ensino- aprendizagem.

---

<sup>5</sup> Essa constatação ocorreu durante o Estágio na Educação Infantil realizado pelas autoras.

## 4 CONCLUSÃO

Como já é de conhecimento, todo e qualquer trabalho acadêmico/científico precisa estar sustentado por pesquisas com confiabilidade, pois são produzidas por profissionais e instituições sérias (as). A partir da visão de cada um, pode-se nortear e apresentar aquilo que despertou o interesse na temática em questão.

Por meio deste artigo, buscamos trazer o olhar de pedagogas para uma questão que é emergencial em ser levada em consideração. A ludicidade deveria ser incluída de forma definitiva no planejamento escolar; daquilo que for pensado com o intuito de ser repassado/transmitido aos estudantes em idade escolar dos anos iniciais, objetivando a sua aprendizagem em qualquer uma das áreas do conhecimento de acordo com a sua modalidade de ensino.

É certo que nós (profissionais da educação contemporânea) precisamos modificar alguns pontos, principalmente no tocante a questão das metodologias utilizadas para transmitir os conteúdos aos seus alunos. Isso não quer dizer que deve ser desvencilhada por completo de muito dos princípios tradicionais, pois foram (e ainda continuam sendo) eficazes no processo de ensino-aprendizagem.

A proposta do lúdico está disponível e deve ser utilizada como mais uma ferramenta na educação e desenvolvimento do ser humano. Estamos inseridos em uma geração em que a apatia escolar é latente em todos os níveis de ensino, faz-se necessário uma urgente modificação no modo que os conteúdos são repassados aos estudantes e, na educação infantil, não é diferente. É vital, que a partir da infância, onde o indivíduo inicia a sua jornada escolar, todo conhecimento agregado irá reverberar de forma positiva no seu desenvolvimento intelectual. Da mesma forma, a falta desse conhecimento gerará déficits que poderão (ou não) serem sanados. A criança desde essa idade precisa começar a aprender a ser autônoma e criativa, aprender pela brincadeira, imaginação e pelo jogo, além de outros princípios que o aprender fazendo proporciona.

Podemos afirmar que essa análise nos deu uma nova perspectiva e olhar acerca da utilização do lúdico na educação, mas principalmente na educação infantil, nos permitindo abranger para outros campos. O presente estudo, ainda despertou a necessidade de sermos mais atentas à qualidade daquilo que é produzido para a sala de aula e a finalidade para qual cada um (a) dos (as) conteúdos/atividades serão projetados (as) e disponibilizados (as) para o público infantil alvo. É preciso resgatar a vontade dos alunos (em toda e qualquer faixa etária e de ensino) em desejar estudar e, conseqüentemente, aprender e apreender os conteúdos que são vitais para a sua vida pessoal e, sobretudo, a sua "eterna" jornada profissional.

## REFERÊNCIAS

AMÂNCIO, Karina Kelly; AMÂNCIO, Jacqueline. O lúdico e a metodologia educativa em anos iniciais do ensino fundamental (1º ao 3º aAnos). Educon, 2015. **Anais [...]** Aracaju, v. 9, n. 1, p. 1-7, set/2015.



- ANDRADE, Luzia rodrigues de. **A importância do lúdico na educação infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. UFPB, 2028. 42 f.
- BOCCATO, V. R. C. **Educação infantil**: novo documento de apoio a gestores municipais. Disponível em: <https://movimentopelabase.org.br/acontece/educacao-infantil-novo-documento-de-apoio-gestores-municipais/>. Acesso em: 25 set. 2019.
- BOCCATO, V. R. C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. **Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. **Parecer CNE/CP nº 15/17**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 5**, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer nº 20**, de 11 de novembro de 2009. Revisa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília, 2009.
- HUIZINGA Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas: Papyrus, 2003.
- MEIRELLES, R. (org.). **Território do brincar**: diálogo com escolas. São Paulo: Instituto Alana, 2015. (Coleção Território do Brincar).
- PASSOS, Marcos P. de. **O ato lúdico de conhecer**: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – ECA, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- PEREIRA, Lucia Helena P. Ludicidade: algumas reflexões. In: PORTO, Bernadete de Souza (org.). **Ludicidade**: o que é mesmo isso? Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, 2002.
- SANTOS, Marli Pires dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SANTOS, Elza C. **Dimensão lúdica e arquitetura:** o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia. 2011. 363 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.

SIAULYS, M. O. C. **O brincar para todos.** São Paulo: Laramara, 2006.

SIMEONI, M. C.; CARVALHO, G. F.; JARDIM, P. S. Ludicidade, Criatividade e Educação. Física: Uma Discussão Por Meio da Análise Documental. EDUCERE, 12, 2015. **Anais [...]**, PUC Paraná, 26 a 29/10/2015. p. 24319-24334

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Três enfoques na pesquisa em ciências sociais: o positivismo, a fenomenologia e o marxismo. In: TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais.** São Paulo: Atlas, 1987. p. 31-79.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação sócia da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

---

**Data do recebimento:** 10 de setembro de 2021

**Data da avaliação:** 23 de novembro de 2021

**Data de aceite:** 12 de dezembro de 2021

---

---

2 Pedagoga (UNIT); Pós graduada em Atendimento Educacional Especializado e Educação Inclusiva (FARESE).

E-mail: shirleyalvessf@outlook.com

3 Pedagoga (UNIT); Pós graduada em Atendimento Educacional Especializado e Educação Inclusiva (FARESE).

E-mail: mkellymota@hotmail.com

4 Professor do curso de Pedagogia (UNIT); licenciado em História (UNIT); Mestre em Cultura & Turismo (UESC).

E-mail: regoivan70@gmail.com