



**Pró-Reitoria de Pós-Graduação
Curso de Especialização em Educação Infantil
Trabalho de Conclusão de Curso**

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS
CONTRIBUIÇÕES METODOLÓGICAS**

**Autor (a): Gisele de Fátima Alves
Msc: Juarez Moreira de Silva
Júnior**

**Brasília - DF
2010**

GISELE DE FÁTIMA ALVES

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS CONTRIBUIÇÕES
METODOLÓGICAS**

Artigo apresentado ao curso de Pós-Graduação em Especialização em Educação Infantil da Universidade Católica de Brasília, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Educação Infantil.

Orientador (a): Msc: Juarez Moreira de Silva Júnior

Brasília 2010



Artigo de autoria de Gisele de Fátima Alves, intitulado “A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS CONTRIBUIÇÕES METODOLÓGICAS” apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Educação Infantil da Universidade Católica de Brasília, em 24/06/2010, defendido e aprovado pela banca examinadora abaixo assinada:

Profº.

Msc: Juarez Moreira de Silva Júnior
Especialização em Educação Infantil – UCB

Profª.

Examinador- UCB
Msc: Lêda Gonsalves de Freitas

**Brasília
2010**

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS CONTRIBUIÇÕES METODOLÓGICAS

Gisele de Fátima Alves

Msc: Juarez Moreira de Silva Júnior

RESUMO: A presente pesquisa teve o objetivo de analisar o papel do lúdico no contexto escolar e observar as atribuições e os princípios pedagógicos que o lúdico fomenta nas metodologias de ensino que contribuem na formação do indivíduo. Segundo seus objetivos, esta pesquisa se delinea como uma pesquisa revisão bibliográfica. Nesta pesquisa, entendemos que o lúdico é um fator de grande importância e que a sua ausência pode ser prejudicial para o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo da criança. Além de apontar a grande responsabilidade do educador na intermediação entre o aluno e as atividades. Reforçamos ainda que o lúdico visa à ação educativa de maneira diferenciada que consegue criar na mente das crianças associações aproximadas de situações imaginárias em conceito.

Palavras- chaves: Cognitivo; Formação do indivíduo; Lúdico e Princípios Pedagógicos

INTRODUÇÃO

Reflete-se neste trabalho, a importância das práticas educativas voltadas para a criança, para que provoquem a necessidade de reorganização dos projetos de Educação infantil de modo a estruturá-los para que as didáticas usadas em sala de aula entrem em consonância com a mentalidade e a realidade das crianças diante das transformações sociais que as afetam. A intenção é oferecer uma oportunidade para o exercício da reflexão crítica acerca das possibilidades lúdicas para a Educação Infantil. O lúdico tem sua origem na palavra "ludus" que quer dizer jogo, na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas

a ação, o movimento vivenciado, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo (ALMEIDA, 2006).

O lúdico é a satisfação da criança na escola, pois assim, a criança consegue transformar em conceitos, situações ligadas a sua realidade que contém não só temas, mas também as regras da sociedade. Um bom exemplo seria cenários com casas de bonecas, hospitais, aonde as crianças exploram a criatividade com situações ligadas a sua vivência e descobre de forma lúdica toda a construção educativa que o objeto explora. (OLIVEIRA, 2008).

Alguns autores utilizam as expressões jogo e brincadeira como se fossem sinônimos, resultam num processo criativo para modificar, a realidade. Um grande clássico seria a divergência entre Piaget usava a terminologia jogo e Vygotsky que usava brinquedo para conceituar a ação de brincar. Piaget (1982), afirmando que a partir da brincadeira a criança pode demonstrar o nível cognitivo que se encontra além de permitir a construção de conhecimentos e Vygotsky(1989), que compreendeu a brincadeira (como qualquer outro comportamento humano) como resultado de influências sociais que a criança recebe ao longo do tempo. Vale a pena ressaltar que o brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal e através dele que a criança obtém as suas maiores aquisições, as diferentes abordagens pedagógicas baseadas no brincar bem como os estudos de psicologia infantil direcionados ao lúdico, permitiram a constituição da criança como um ser brincante. (VYGOTSKY 1989)

Segundo VYGOTSKY (1989), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras, imitando a realidade, liberando a imaginação e associando conceitos do real no meio da fantasia criados pela brincadeira, além de proporcionar um grande prazer.

Não podemos deixar de nos referir ao Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998 p.23) que ressalta a importância da brincadeira quando afirma que educar significa “propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas”

É notória a distancia encontrada entre o lúdico e o pedagógico, pois vários profissionais vêem os jogos fora do contexto escolar, não levando em consideração a importância dos jogos, do brincar, para o desenvolvimento da criança.

Essa pesquisa surgiu a partir de dois objetivos: primeiro, analisar o papel do lúdico no contexto escolar; segundo, observar as atribuições e os princípios pedagógicos que o lúdico fomenta nas metodologias de ensino que objetivam a formação do individuo, além, de

reforçar a estrutura que visa à ação educativa de maneira diferenciada que consegue criar na mente das crianças associações aproximadas de situações imaginárias em conceito. Para que se chegue a uma conclusão sobre o objetivo exposto, essa pesquisa pretende por meio de uma revisão bibliográfica, descrever a utilização do lúdico na educação infantil, utilizando como instrumento, referenciais teóricos de revisão.

Durante o processo das práticas educacionais, percebemos as diversas dificuldades dos alunos em assimilar o que vêm em sala de aula, constatando que a maior parte dessas dificuldades parte da metodologia utilizada que não é apropriada ou não condizente com suas realidades. A intervenção do professor principalmente na Educação Infantil é muito importante, mas para esta mediação é necessário o total conhecimento sobre esse pequeno ser, para NEGRINE (2002, p.52), “para atuar na Educação Infantil é necessária ampla compreensão das teorias que tratam do desenvolvimento humano; necessita saber quais as diferenças entre uma e outra”. Ou seja, para o professor atuar em suas aulas, tem de conhecer as teorias e suas influências, para que as seguindo encontre estratégias que estão mais próximas de seus objetivos e de acordo com o padrão escolhido, para alcançar resultados entre as crianças.

A mediação do professor e as estratégias escolhidas podem ser intermediadas por meio de atividades lúdicas, educativas e até mesmo recreativas; neste estudo será focado o lúdico, pois nessa faixa etária¹ os conteúdos precisam ter uma complexidade crescente a cada série acompanhando o desenvolvimento motor e cognitivo da criança. Para esta faixa etária, o lúdico se faz presente como estratégia de ensino, já que ele (o lúdico) contribui para ampliar os esquemas mentais de pensamento.

A escolha desse tema tem como ponto de partida essas questões levantadas e a necessidade de conhecer a importância do brincar para a criança e sua influência no comportamento e no progresso da aprendizagem, enfatizando os aspectos cognitivos através da prática escolar.

Esse artigo foi dividido em quatro capítulos. No primeiro capítulo discutiremos a importância do lúdico na aprendizagem através de brincadeiras e jogos, reafirmando que os jogos não são apenas brincadeiras, mas levam consigo seu teor educativo que podem ajudar no desenvolvimento cognitivo da criança. No segundo capítulo, falaremos sobre o brinquedo, a brincadeira e o jogo. No terceiro capítulo, trataremos da criatividade e o lúdico e as formas que o professor pode utilizar o lúdico a fim de aumentar a criatividade, o conhecimento e o

¹ Crianças com a faixa etária de 4 a 6 anos de idade.

prazer da criança em exercer as atividades propostas em sala de aula. No quarto capítulo, abordaremos a importância que o lúdico tem na aprendizagem da criança, de forma que não seja apenas decorativa, mas sim significativa para o seu desenvolvimento.

1 – APRENDER BRINCANDO: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM COM BRINCADEIRAS E JOGOS.

O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. A história do lúdico mostra o desenvolvimento dos jogos, e que os mesmos estão ligados tanto a atividades de diversão quanto ao desenvolvimento físico, mas também e, sobretudo a formação intelectual, aperfeiçoando os reflexos, estimulando a memória e exercitando o raciocínio. Brincadeiras e jogos há muitos anos já são estudadas, por pesquisadores natos do desenvolvimento humano.

As brincadeiras fazem parte da linguagem da criança, e é de fundamental importância, que as atividades lúdicas sejam adotadas nas escolas desde a educação infantil, para que as crianças consigam desenvolver algumas capacidades importantes como; memória, atenção, imaginação e criatividade, e para isso é necessário que as atividades abordadas lhe ofereçam essas experiências.

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. É insita a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. (MARANHÃO, 2004)

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para o lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que

a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. (CAMPOS, 2010)

2 - BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO

Segundo Velasco (1996) em todos os tempos, os brinquedos nos remete as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, sempre encantando crianças e adultos e inovando a forma de brincar.

Diferindo do jogo, Kishimoto (1994) afirma que o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança de forma livre, ou seja, não existem regras que determinam sua forma de utilização, a criança explora sua criatividade da forma que mais lhe convir.

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. O brinquedo traduz o real para a realidade infantil, assim, brincando a criança consegue desenvolver todas as suas habilidades de forma criativa e espontânea.

A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança que gira em torno da criação e não de sistemas pré definidos, a brincadeira não implica em compromissos, planejamento e seriedade mas sim comportamentos espontâneos e geradores de prazer.

3 - CRIATIVIDADE E O LUDICO

A criatividade pode ser estimulada de diversas formas, e o professor pode ter grande contribuição nessa mediação. Usando a ludicidade, o professor pode conduzir a “criança á busca ,ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturado habitualmente uma parcela de trabalho ,aprendizado ,num jogo bem sucedido ,momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem dar conta disso”. (ALMEIDA, 1998, p. 60). Segundo STEIN em ALENCAR e FLEITH (2003) afirma que a criatividade é a produção de algo novo, que é aceito como útil e/ou satisfatório por um número significativo de pessoas em algum ponto no tempo.

A brincadeira leva os pequenos seres a ter criatividade usando a fantasia de forma mágica, com a criatividade desenvolvida pode favorecer a elaboração de suas atividades

cognitivas de uma forma mais completa. Arieti (1979) citado por Maranhão (2004), explica que, o processo criativo possibilita ao homem realizar uma nova combinação daquilo que já existe, sem este seja apenas uma reorganização do velho, mas que possibilite efetivamente a emergência de uma nova estrutura mental.

Para Rubem Alves (1987), o lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis, observamos com isso, que o lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas pedagógicas, fundamentada nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado.

4 - A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2010)

O lúdico apresenta fatores de extrema relevância em todos os momentos de nossas vidas, porém, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. Quando o ensino não apresenta uma forma lúdica na sua didática, é notória a resistência das crianças e jovens em relação à oposição a escola, pois a mesma não traz prazer. (NEVES, 2010)

Através da atividade lúdica², a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando, ou seja, o lúdico também influencia na formação da personalidade da criança.

Segundo Teixeira (apud NUNES), são várias as razões que fazem com que os profissionais da educação recorram ao lúdico como metodologia de trabalho no processo de ensino-aprendizagem:

- o lúdico é considerado prazeroso pela iniciativa da manifestação da criação e do poder de entusiasmar a criança com as suas descobertas;

² • As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.

- envolvimento emocional que motiva as crianças a se entusiasmarem e se envolverem mais com a dinâmica do jogo;
- canalização das energias para o desenvolvimento do objetivo proposto pelo jogo;
- interesse da criança em freqüentar e participar das atividades educacionais propostas, entre várias outras.

Por isso, as atividades lúdicas necessitam de um esforço voluntário da criança para separar o jogo pedagógico de outro tipo de jogo que tem apenas o caráter de ser lúdico, pois o jogo pedagógico tem a necessidade de provocar algum aprendizado na criança, estimular o conhecimento, a formação cognitiva e desenvolver alguma habilidade na criança que os possibilite construir conexões entre o real e a fantasia, e os possibilite de uma forma ou outra o prazer que a atividade lúdica desperta e o aprendizado que o jogo traz consigo. (NUNES).

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o professor deve evitar as aulas tradicionais, utilizando recursos lúdicos que estimulem o interesse e o prazer dos alunos. Os jogos utilizados devem manter consonância com o ensino, aonde sejam capazes de produzir conhecimentos significativos para as crianças, mas que ao mesmo tempo, seja prazeroso e haja diversão para estimular o aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade faz-se um fator de grande importância para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança, pois apresenta grande influencia na formação desses pequenos seres contribuindo para a saúde mental.

O lúdico deve receber lugar de destaque entre pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. Partindo desse pressuposto, é visível a responsabilidade do educador nessa intermediação.

De acordo com as releituras de Vygotsky e Piaget, apesar de idéias distintas, se assemelham quando o assunto é ludicidade, reunindo as teorias psicológicas de Vygotsky, as científicas de Piaget, e às contribuições de outros autores importantes que consagram a nossa literatura pedagógica. É indiscutivelmente influenciável essa vivencia para criança o contato com lúdico, a ficção estimula a criatividade, trazendo as outras áreas psicológicas e sociais, grande resultados. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança a estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem

como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Feito expostos nesse trabalho, o objetivo foi alcançado ao analisar o papel do lúdico no contexto escolar e observar as atribuições e os princípios pedagógicos que o lúdico fomenta nas metodologias de ensino. Diante o problema proposto tem - se como solução, o reforço da estrutura que visa à ação educativa de maneira diferenciada que consegue criar na mente das crianças associações aproximadas de situações imaginárias em conceito. Ao decorrer do trabalho infere-se como sugestão trabalhar na base do ensino pedagógico das crianças começando pela formação dos professores que precisa ter embasamentos teóricos para intermediar nessa descoberta, eliminando o descaso com o lúdico e principalmente o excesso de atividades técnicas.

Diante disso, sugerem-se também como solução do problema anteriormente colocado, atividades lúdicas para que as crianças possam expor opiniões próprias eliminado parcialmente a dependência, para que os adultos futuros sejam mais autoconfiantes e críticos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 15 de maio de 2010.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 9ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

ALVES, Rubem. **A gestão do futuro**. Campinas: Papirus, 1987.

AROEIRA, Maria Luísa C., SOARES, Maria Inês B., MENDES, Rosa Emília. **Didática de pré-escola: vida criança: brincar e aprender**. São Paulo: FTD, 1996.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso no dia 27 de maio de 2010.

ALENCAR, E.M.S. FLEITH, D.S. **Criatividade: múltiplas perspectivas**, Brasília, Universidade de Brasília, 2

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003. 4. reimp. da 1ª ed. de 1994.

MARANHÃO, Diva. **Ensinar brincando : a aprendizagem pode ser um grande brincadeira**. RJ Walk editora , (2004).

MEC – **Referencial Curricular Nacional**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso no dia: 27 de maio de 2010.

NEGRINE, A. **O corpo na Educação Infantil**. Caxias do Sul: EDUCS, 2002.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. O lúdico nas interfaces das relações educativas. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm>. Acesso no dia 15 de maio de 2010.

NUNES, Ana Raphaella Shemany. O lúdico na aquisição da segunda língua. Disponível em: http://www.linguaestrageira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso no dia 15 de maio de 2010.

OLIVEIRA, Sâmelá Soraya Gomes de, DIAS, Maria da Graça B. B. e ROAZZI, Antonio. **O lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções em crianças hospitalizadas**. *Psicol. Reflex. Crit.* [online]. 2008, vol.16, no. 1. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722003000100003&lng=en&nrm=iso>. ISSN 0102-7972. Acesso No dia 20 de maio de 2010.

SANTOS, Antonio **Carlos dos. Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP Gisela. **Brincar na pré-escola**. 3ª edição. São Paulo: Cortez, 1995. Coleção Questões da nossa época, v. 48.

