

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Aprender brincando

Ivaney Pereira<sup>1</sup>

### RESUMO

O lúdico é uma prática pedagógica e vem tendo avanços no desenvolvimento da aprendizagem e se faz necessário principalmente na educação infantil, onde o desenvolvimento se dá através do brincar. O brinquedo em distintas situações pode estimular a aprendizagem, e é necessário distingui-lo em cada fase do desenvolvimento. Assim como o brinquedo é importante, é essencial que haja espaço adequado para a inserção do mesmo no ambiente escolar, auxiliando assim o desenvolvimento da criança. E para que esse espaço se complete é necessário a atuação do educador para que ele possa mediar as atividades lúdicas.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento infantil, brincar, brinquedo, educação infantil.

### ABSTRACT

The ludic is a pedagogical practice and has been advancing in the development of learning and is necessary mainly in early childhood education, where development takes place through play. The toy in different situations can stimulate learning, and it is necessary to distinguish it at each stage of development. Just as the toy is important, it is essential that there is adequate space for the insertion of the toy in the school environment, thus helping the development of the child. And for this space to be complete, it is necessary for the educator to act so that he can mediate the play activities.

**Keywords:** Child development, play, toy, early childhood education.

---

<sup>1</sup> Aluna de Pós-Graduação em Educação Infantil e Letramento do Instituto Invest de Educação, Cuiabá – Mato Grosso.

## **Introdução**

É uma característica da infância o brincar, e sua função não está somente no brinquedo, mas na atividade e atitudes que a criança exercerá. Em cada etapa de desenvolvimento da criança, o brincar vai se remodelando, mas é fundamental que ela tenha chances de conhecer todas as fases do brincar.

As atividades lúdicas podem ser brincadeiras, jogos ou outra atividade que oportunize uma interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade é a maneira que é vivenciada. Toda criança que participa dessas atividades, obtém novos conhecimentos e desenvolvem habilidades de forma natural.

O lúdico é uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo pertinente a criança.

## **A Educação Infantil e o Lúdico**

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seus seis anos de idade, em seu ponto de vista físico, psicológico, intelectual e social. Na Educação Infantil é possível trabalhar o brincar de diversas formas, possibilitando, cada vez mais um desenvolvimento global.

Gilda Rizzo (2001) assim se refere sobre o lúdico: “[...] A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza a sua ação intelectual. ” (p.40).

O lúdico é um desses métodos que estão sendo utilizados na prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do aluno, e proporcionando ao educador a elaboração de aulas prazerosas e dinâmicas, aumentando o interesse do alunado em interagir e aprender o que foi proposto pelo educador. De acordo com Oliveira<sup>2</sup>:

---

<sup>2</sup> Vera Maria Barros de Oliveira é Licenciada e Bacharel em Pedagogia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1959), graduada em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1986), Mestre em Psicologia Social pela Universidade de São Paulo (1983) e Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pela Universidade de São Paulo (1989). Livre Docente em Psicologia Social e do Trabalho pela USP. Professora titular em Psicologia da Saúde pela Universidade Metodista de São Paulo (1994-2012). Membro do Grupo de Trabalho "Brinquedo-Aprendizagem e Saúde" da ANPEPP. Membro diretor da Associação Brasileira de Brinquedotecas (1985-2015). Membro correspondente da Associação Internacional de Brinquedotecas, ITLA. Membro Diretor da Academia Paulista de Psicologia. Psicóloga clínica. Possui numerosas publicações sobre o

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade. (OLIVEIRA, 2000)

Conforme vimos acima nas formulações de Oliveira, o brincar é um prazer para a criança e se torna importante no seu desenvolvimento de maneira que as brincadeiras e jogos vão surgindo sucessivamente, desde os mais funcionais até os de regras. As atividades lúdicas são fundamentais para seu desenvolvimento sadio e apreensão de novos conhecimentos, como fantasia, percepção, imaginação e sentimentos. Estes são elementos indispensáveis e proporcionarão experiências proativas que possibilitarão aos alunos a conquista e a construção de suas identidades. Por meio dessas atividades a criança se comunica consigo mesma e com o mundo e aceita a existência dos outros, estabelecendo relações sociais.

### **O Brinquedo no Desenvolvimento Infantil**

O brinquedo é um objeto que pode e deve ser utilizado na atividade lúdica e, na recreação, ele é instrumento da brincadeira. Desta forma, é através do brinquedo que a criança pode desenvolver a sua parte cognitiva, propondo um mundo imaginário, fazendo com que ela mesma os incorpore, reproduzindo não apenas objetos, mas uma totalidade social, pois o brinquedo é a forma de assimilar a realidade.

Ele supõe uma relação íntima com a criança, permitindo de várias formas, desde a manipulação até a realização de brincadeiras, estimulando a representação do que vê. Desta forma, “ Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. ” (Piaget, 1971).

A criança quando brinca cria situações imaginárias, e, enquanto brinca, seu conhecimento sobre o mundo se expande, uma vez que ela pode fazer de conta e se colocar no lugar do adulto. Assim, no ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra

coisa daquilo que demonstram ser. Ao brincar a criança recria e repensa os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que está brincando.

### **Seleção adequada do brinquedo**

Brinquedo é tudo o que for utilizado para o uso da brincadeira, algo que a criança se envolve, e interage de forma viva e real. O brinquedo convida a criança para brincar, para se divertir, entretanto, para que os brinquedos provoquem desafios, devem ser adequados ao interesse, necessidade e capacidade de cada criança e faixa etária. Assim será um estímulo e trará maior benefício para o desenvolvimento infantil.

Segundo Kishimoto<sup>3</sup> (1996) os brinquedos devem ser comprados de acordo com a idade, a capacidade e a área de interesse da criança. A autora classifica os brinquedos como:

- Brinquedos de berço: móveis, chocalhos, bichinhos de vinil, brinquedos para olhar, ouvir, pegar e morder são valiosos para a estimulação sensorial e motora da criança.
- Brinquedos do faz de conta funcionam com elementos introdutórios e de apoio à fantasia, aumentam o repertório de conhecimento da criança, favorecem a compreensão de atribuições e de papéis.
- Brinquedos Pedagógicos: costuma-se chamar brinquedos pedagógicos ao que foi fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens tais como: cores, formas geométricas, números, letras, etc.
- Brinquedos de construção: servem para enriquecer a experiência social, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidade na criança.

---

<sup>3</sup> Tizuko Morchida Kishimoto atua no campo da educação infantil focalizando estudos sobre formação de professores, propostas pedagógicas, história e políticas públicas, museu e brinquedoteca, letramento e o brincar. Produz materiais pedagógicos destinados a professores e a comunidade em geral, para educação de crianças cegas (braille virtual, lupa), organiza e mantém curso à distância para formar profissionais para atuar em brinquedotecas e disponibiliza, gratuitamente, materiais digitais para os interessados na ludicidade. Tem utilizado recursos da pesquisa-ação para envolver profissionais da rede pública de São Paulo para melhorar a qualidade da práxis e a discussão das Pedagogias da Infância. Mantém grupo de pesquisa no Brasil, em rede com grupos internacionais para discutir a infância, as pedagogias, entre os quais, a Universidade do Minho. Relaciona-se com grupos de pesquisadores em Parmal, Itália e, na França, com a Universidade Paris 13 para estudar as especificidades do brincar e da infância. Especializa-se no campo dos jogos e brincadeiras, mantendo contato com pesquisadores do International Toy Research Association. Entre outros interesses pesquisa a cultura da infância em diferentes países, entre os quais o Japão, a França e Portugal. (Disponível em: <https://www.escavador.com/sobre/3841413/tizuko-morchida-kishimoto> acesso em 10/11/2018)

- Brinquedos tradicionais: estes são afiliados ao folclore, enquanto manifestações livres e espontâneas da cultura popular a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivências sociais e permitir o prazer de brincar.

Conforme a autora, em cada fase é importante a escolha do brinquedo, para que haja um estímulo e interação da criança, que explora, apalpa, morde, corre, pula e inventa, que estimula a cognitividade sendo direta ou indiretamente exercida pelo educador.

### **O Ambiente Lúdico na Aprendizagem Escolar**

O ambiente lúdico permite as crianças o enriquecimento de suas próprias capacidades por meio do estímulo, da iniciativa, comunicação e criatividade, é o espaço e o direito da criança para o exercício da relação com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Para PIAGET (1971) a escola desempenha um importante papel no desenvolvimento da criança, visto que as trocas proporcionadas pelo ambiente escolar permitem o desenvolvimento da mesma. Porém a fim de contribuir com esse desenvolvimento a escola deve estabelecer um ambiente onde a criança interaja e troque conhecimento a partir de sua realidade.

Algumas escolas vêm criando espaços com brinquedotecas e jogos a fim de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais facilitador e significativo. De acordo com Tizuko Morchida Kishimoto:

“Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994) ”.

A autora se refere à importância da aula lúdica no processo de alfabetização das crianças e que essa estratégia vem sendo utilizada para estimular o processo de ensino aprendizagem.

## O Papel do Educador em Relação ao Lúdico

Para Almeida<sup>4</sup>, toda criança ao iniciar sua vida estudantil carrega em si expectativas com relação à sua vida social e cultural, assim como o anseio natural na busca por estabilidade emocional. Assim:

“A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder - alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si de do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor”. (ALMEIDA,1987, p.195)

No processo da educação infantil o papel do educador é de grande importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. Levando a cada um o estímulo correto, respeitando cada faixa etária, o tempo e as limitações de cada um. Trata-se de um importante truísmo, pois como nos lembra um dos expoentes da educação no Brasil:

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. Desse modo, deixa claro que o ensino não depende exclusivamente do professor, assim como aprendizagem não é algo apenas de aluno, as duas atividades se explicam e se complementam; os participantes são sujeitos e não objetos um do outro.” (FREIRE, 1996)

De acordo com o autor, o professor fica na condição de estimulador, condutor, e avaliador da realização da atividade, no entanto, o educador é o elo entre o lúdico e os alunos.

---

<sup>4</sup> Paulo Nunes de Almeida é Formado em Pedagogia e Letras pela Faculdade Nossa Senhora Medianeira( Jesuítas) Mestre em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2007). Especialista em Didática e Alfabetização Autor de diversas obras na área da Educação e Língua Portuguesa. Dentre elas: Ensino Globalizante em Dinâmica de Grupo, Educação Lúdica, Explosão Recreativa dos jogos, A Ciência e a Arte da Alfabetização, Método Lúdico de Alfabetização, Cartilha Pipoca , Coleção-Leitura-Expressão Participação ,Ler pra Vida( alfabetização de adultos) , Sorriso da Linguagem, Alfabetização pelas Múltiplas Capacidades e pela ludicidade( no prelo) Coleção de Educação Lúdica ( 4 volumes)( no prelo). Coleção PAIC ( Projeto de Alfabetização para a Idade Certa.)( em preparação) Atualmente é Coordenador do Colégio Lúdico de Conchas, Diretor da Faculdade de Conchas. Presidente do Instituto Educacional e Comunitário de Conchas(INECCON) . Tem experiência na área de Educação e Língua Portuguesa, com ênfase em Métodos e Técnicas de Ensino, atuando principalmente nos seguintes temas: alfabetização, ensino de língua portuguesa, educação lúdica e educação de adultos. (Disponível em: <https://www.escavador.com/sobre/2641797/paulo-nunes-de-almeida> acesso em 10/11/2018)

## CONCLUSÃO

Conclui-se que através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve criatividade, autonomia e assim expande seu conhecimento. Este artigo relata a importância do processo de ensino aprendizagem infantil, mostrando que a ludicidade é uma grande ferramenta para o desenvolvimento integral da criança na infância, e que deve ser experimentada, não somente como diversão, mas com o intuito de desenvolver potencialidade e conhecimento.

Somente ensinando e integrando o lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais espontânea, alegre, afetiva e criativa ela será.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**ALMEIDA**, Paulo Nunes de. Educação Lúdica - técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

**FREIRE**, Paulo Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa / Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura)

**KISHIMOTO**, T. M. (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

**KISHIMOTO**, I. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994

**OLIVEIRA**, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

**PIAGET**, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e Representação. São Paulo: Zahar, 1971.

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