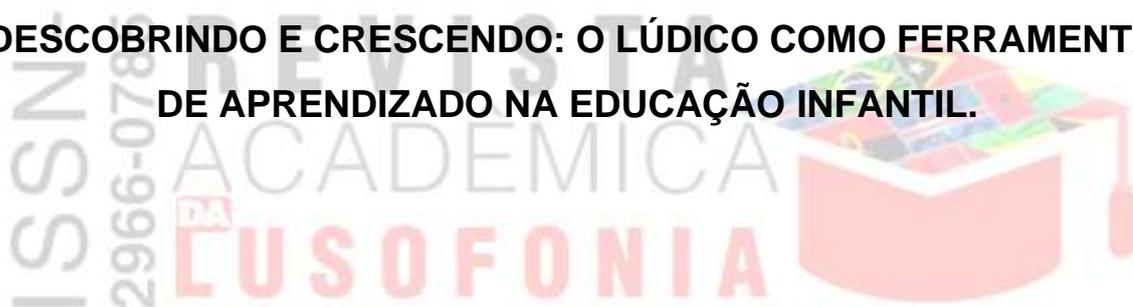


**CRISTIANO APARECIDO PEDRO  
GISELI MARIA BONATTO BRAGHIN VIEIRA  
KELLY FERNANDA MEDEIROS CURTOLO  
LILIAN MARIA DE PONTI  
MARTA HELENA ARNOSTI DOS SANTOS  
MICHELE PULZ**

**DESCOBRINDO E CRESCENDO: O LÚDICO COMO FERRAMENTA  
DE APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**



## DESCOBRINDO E CRESCENDO: O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

CRISTIANO APARECIDO PEDRO  
([Kristianopedro@yahoo.com.br](mailto:Kristianopedro@yahoo.com.br))  
GISELI MARIA BONATTO BRAGHIN VIEIRA  
(GRADUADA em PEDAGOGIA  
[giselibonattobraginvieira@gmail.com](mailto:giselibonattobraginvieira@gmail.com))  
KELLY FERNANDA MEDEIROS CURTOLO  
(GRADUADA EM ARTES VISUAIS  
[Kellycurtolo@hotmail.com](mailto:Kellycurtolo@hotmail.com))  
LILIAN MARIA DE PONTI (GRADUADA em  
MATEMÁTICA [lilianmaponti@gmail.com](mailto:lilianmaponti@gmail.com))  
MARTA HELENA ARNOSTI DOS SANTOS  
(GRADUADA em MATEMATICA  
[martah\\_arnosti@outlook.com](mailto:martah_arnosti@outlook.com))  
MICHELE PULZ( GRADUADA em HISTORIA  
[michelepulz2@gmail.com](mailto:michelepulz2@gmail.com))

### RESUMO

Este trabalho aborda a grande importância de se trabalhar de forma lúdica durante o processo de aprendizagem na educação infantil, destacando como essa abordagem fomenta um aprendizado de qualidade para a criança. Utilizando técnicas que promovem o desenvolvimento de habilidades fundamentais, o estudo busca aprimorar a compreensão da inserção da criança na vida escolar e das atividades lúdicas no contexto da educação infantil, além de analisar os reflexos dessa prática em seu desenvolvimento global. A pesquisa, de natureza bibliográfica, elenca assuntos pertinentes para esse entendimento, como a história do brincar, o lúdico na educação infantil e a importância das brincadeiras pedagógicas. Conclui-se que as atividades lúdicas favorecem o processo de ensino-aprendizagem, tornando as crianças mais conscientes de seu papel na sociedade e contribuindo significativamente para seu desenvolvimento integral.

Palavras-Chave: Lúdico. Educação Infantil. Ensino-aprendizagem

## ABSTRACT

This study addresses the great importance of working in a playful manner during the learning process in early childhood education, highlighting how this approach fosters quality learning for children. Using techniques that promote the development of fundamental skills, the study seeks to enhance the understanding of the child's integration into school life and playful activities in the context of early childhood education, as well as to analyze the effects of this practice on their overall development. The research, of a bibliographic nature, lists relevant topics for this understanding, such as the history of play, the role of play in early childhood education, and the importance of pedagogical games. It concludes that playful activities favor the teaching-learning process, making children more aware of their role in society and significantly contributing to their holistic development.

Keywords: Playful. Child education. Teaching-learning

## **Introdução.**

O ato de brincar torna-se um meio para a incorporação de valores morais e culturais, visando a construção da autoestima, autoimagem e autoconhecimento dos educandos. Isso promove o desenvolvimento da imaginação, fantasia, criatividade e inúmeras outras potencialidades que muitas vezes são trabalhadas com as crianças através do brincar.

O processo de ensino-aprendizagem transforma o lúdico em uma atividade prazerosa, tornando a aprendizagem uma situação criativa e alegre onde se estabelecem relações de amizade entre educandos e entre educandos e educadores.

No entanto, muitos professores veem o lúdico apenas como uma forma de apoio e não como a base do ensino. Isso ocorre porque o lúdico exige muito do professor, sendo necessário modificar suas aulas e adequar atividades com o material lúdico a ser usado. Por essa razão, a maioria dos professores ainda prefere utilizar o método tradicional.

Pensar sobre o lúdico como um instrumento favorável à aprendizagem é concebido quando o educador busca inovar sua prática pedagógica, oferecendo espaço para o desenvolvimento cognitivo da criança através das brincadeiras. Assim, é possível apresentar o lúdico como uma alternativa de aprendizado na escola.

A necessidade de dinamizar as relações de ensino e aprendizagem através das brincadeiras favorece o ensino em diversas linguagens, desenvolvendo a imaginação, os sonhos, as fantasias, o poder de observação e o gosto artístico, com o objetivo de emocionar e instruir.

Em escolas infantis, "o brincar" torna-se fundamental, pois é um meio para a criança adquirir competências importantes, como a socialização. É no brincar que a criança aprende e se desenvolve de forma prazerosa (BRASIL, 2001). Assim, a prática lúdica na educação infantil não deve ser considerada como um simples passatempo; também não se restringe à mera diversão. É brincando que a criança investiga e constrói conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo.

Com base em tais argumentações, é possível afirmar que o lúdico é um método pedagógico que os educadores podem utilizar em suas aulas a fim de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

O estudo de diversos conteúdos, levando os educandos para fora da escola, também terá grande motivação para a criança na busca pelo saber. Na fase inicial da alfabetização, no início da vida escolar da criança, ela ainda está no começo da formação intelectual. É nessa fase que a criança aprende a língua materna e pode adquirir uma segunda língua, através do convívio pessoal e social. Por isso, esse início não deve ser caracterizado como mais uma rotina para sua vida. As salas de aula devem sempre apresentar novidades, utilizando criatividade e descobertas, o que será visto com muito entusiasmo pelas crianças.

Integrar a língua e o lúdico em atividades como brincadeiras, jogos, teatro, música, pintura, dança, vídeo e confecção de maquetes pode tornar o processo de ensino e aprendizagem muito mais envolvente e eficaz, especialmente para alunos mais jovens ou com estilos de aprendizagem mais visuais e cinestésicos. Essas atividades não só tornam o aprendizado mais divertido, mas também ajudam a reforçar conceitos de forma prática e experiencial.

Ao incorporar essas práticas, o docente alfabetizador pode criar um ambiente mais dinâmico e estimulante em sala de aula, promovendo a participação ativa dos alunos e facilitando a compreensão e internalização dos conteúdos. Além disso, essas atividades podem incentivar a criatividade, a expressão pessoal e o trabalho em equipe, habilidades fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes.

A concepção da infância como uma fase distinta e importante do desenvolvimento humano é relativamente recente na história da humanidade. Anteriormente, as crianças muitas vezes não eram consideradas como sujeitos com necessidades, direitos e características próprias, mas sim como adultos em miniatura ou como indivíduos subordinados aos adultos.

Essa mudança de perspectiva em relação à infância começou a surgir mais claramente a partir dos séculos XVII e XVIII, com o Iluminismo e o surgimento de

ideias como a valorização da educação e a noção de que as crianças são seres em desenvolvimento que merecem cuidado, respeito e oportunidades para crescer e aprender.

A partir desse momento, começaram a surgir movimentos e teorias pedagógicas que enfatizavam a importância de abordagens educativas que considerassem as necessidades e características específicas das crianças. Isso levou à criação de métodos de ensino mais adequados ao desenvolvimento infantil, bem como à valorização de atividades lúdicas, criativas e interativas como parte integrante do processo educacional.

Portanto, a ideia de que a criança é um sujeito diferenciado do adulto e que merece uma abordagem educativa específica é relativamente recente na história, mas é fundamental para garantir um ensino eficaz e significativo que leve em conta as necessidades e potencialidades dos alunos em todas as fases de seu desenvolvimento.

A criança é de fato um ser complexo, com sua própria maneira de perceber e interagir com o mundo, e é essencial que os educadores compreendam e respeitem essas características individuais. O conceito de infância como um período distinto da vida, com suas próprias necessidades e estágios de desenvolvimento, é crucial para a formulação de práticas educativas adequadas e eficazes.

Na Antiguidade, como você mencionou, não havia uma distinção clara entre o mundo adulto e o mundo infantil, e as crianças muitas vezes eram tratadas como adultos em miniatura, sem consideração por suas necessidades específicas de aprendizado e desenvolvimento. No entanto, ao longo do tempo, essa percepção mudou, e começou-se a reconhecer a importância de uma abordagem diferenciada para a educação infantil.

Entender a infância como um período de vida único e importante permite aos educadores adaptarem suas práticas pedagógicas para atender às necessidades cognitivas, emocionais, sociais e físicas das crianças em diferentes estágios de seu desenvolvimento. Isso inclui reconhecer a importância do brincar, da exploração e da experimentação como formas fundamentais de aprendizado durante a infância, bem como garantir um ambiente seguro, estimulante e inclusivo para que as crianças possam se desenvolver plenamente.

Portanto, a compreensão da infância como um estágio específico da vida é essencial para promover o crescimento e o desenvolvimento saudáveis das crianças e para criar uma base sólida para o seu sucesso futuro.

### **Explorando as Concepções de Jean Piaget: Entendendo o Desenvolvimento Infantil.**

Jean Piaget foi um dos pioneiros no estudo do desenvolvimento cognitivo infantil e suas teorias têm sido fundamentais para a compreensão da criança e para a prática educativa. Sua abordagem cognitivista enfatiza a importância da interação ativa da criança com o ambiente para o desenvolvimento de sua inteligência.

Piaget destacou o papel do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança, argumentando que é por meio da interação lúdica com o mundo que a criança constrói seu conhecimento. Ele conceituou o processo pelo qual a criança incorpora novas informações ao seu conhecimento prévio como "assimilação". Esse processo envolve a criança integrando novas informações ao seu esquema existente de conhecimento, adaptando-as à compreensão do mundo.

Portanto, para Piaget, o jogo não era apenas uma atividade recreativa, mas uma oportunidade crucial para a criança explorar, experimentar e assimilar novos conhecimentos. Sua teoria continua a influenciar a prática educativa, destacando a importância do envolvimento ativo da criança em seu próprio processo de aprendizagem.

Uma interpretação precisa dos conceitos de assimilação e acomodação na teoria de Piaget. Na interação entre o sujeito e o ambiente, a assimilação refere-se à incorporação de novas informações ao esquema existente do sujeito, ou seja, ele interpreta os novos eventos ou objetos com base em suas estruturas mentais existentes. Por outro lado, a acomodação ocorre quando o sujeito precisa modificar suas estruturas mentais para lidar com novas informações que não podem ser assimiladas apenas por meio das estruturas existentes.

No contexto do jogo, a criança primeiro assimila as regras e os conceitos do jogo ao seu conhecimento prévio, à medida que os educadores as explicam e ela as compreende dentro de seu esquema mental atual. Essa é a fase em que a primazia

da assimilação sobre a acomodação é observada, pois as regras do jogo são integradas ao entendimento prévio da criança.

Posteriormente, conforme a criança se envolve mais profundamente no jogo e encontra situações que desafiam suas estruturas mentais existentes, ela entra em um processo de acomodação, modificando suas estruturas mentais para se adaptar às novas exigências do jogo. É através desse equilíbrio dinâmico entre assimilação e acomodação que a criança avança em seu processo de aprendizagem por meio da experiência simbólica proporcionada pelo jogo.

Jean Piaget propôs uma teoria do desenvolvimento cognitivo que descreve esses estágios pelos quais as crianças passam conforme crescem e amadurecem. A fase sensório-motora é o primeiro estágio do desenvolvimento cognitivo, que abrange o período desde o nascimento até cerca de 2 anos de idade.

Durante essa fase, as crianças estão principalmente envolvidas em explorar e compreender o mundo por meio de seus sentidos (sensório) e de suas ações motoras (motora). Elas aprendem sobre objetos, relações espaciais e causais através da manipulação física e da interação com o ambiente ao seu redor.

Um aspecto crucial dessa fase é o desenvolvimento da noção de permanência do objeto, que é a compreensão de que os objetos continuam a existir mesmo quando estão fora do campo de visão da criança. No início da fase sensório-motora, os bebês ainda não têm essa compreensão e agem como se os objetos desaparecessem quando não estão mais visíveis. Conforme a fase avança, eles começam a desenvolver essa noção e demonstram isso através de comportamentos como buscar objetos escondidos.

Além disso, durante a fase sensório-motora, as crianças também começam a desenvolver habilidades motoras fundamentais, como rolar, sentar, engatinhar e eventualmente andar. Essas habilidades motoras crescentes permitem que elas explorem e interajam mais ativamente com seu ambiente físico, aumentando sua autonomia e capacidade de aprender sobre o mundo ao seu redor.

Uma perspectiva importante da teoria de Piaget. Ele enfatizou que o jogo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento físico, cognitivo e social da criança. Participar de atividades grupais, como jogos em grupo, não apenas

proporciona diversão e entretenimento, mas também oferece oportunidades valiosas para o crescimento e aprendizado da criança em vários aspectos.

Ao se envolver em atividades de grupo, como jogos, as crianças aprendem a interagir com os outros, a compartilhar, a negociar, a resolver conflitos e a trabalhar em equipe. Essas experiências sociais são essenciais para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, além de promoverem um senso de pertencimento e colaboração.

Além disso, como mencionou, Piaget destacou que o jogo é uma atividade que emerge da estrutura mental da criança e reflete seus processos cognitivos internos. Os jogos permitem que as crianças experimentem e pratiquem habilidades cognitivas, como resolução de problemas, pensamento crítico, imaginação e criatividade. Essas habilidades são desenvolvidas à medida que a criança cria e segue regras do jogo, faz escolhas, planeja estratégias e lida com desafios dentro do contexto do jogo.

Portanto, ao participar de atividades grupais, como jogos, a criança não apenas se diverte, mas também está envolvida em um processo de aprendizado e desenvolvimento integral, que abrange aspectos físicos, cognitivos e sociais. Com o advento da capacidade de representação, a assimilação fica não só distorcida, mas também fonte de deliberação. Faz de conta, o jogo de faz de conta leva a criança a rever sua experiência passada para a satisfação do ego mais do que a subordinação à realidade sendo possível verificar que para Piaget (1998) a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação com a concepção que reconhece o papel do jogo para formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

### **Desenvolvimento e Aprendizagem na Perspectiva de Vygotsky: Explorando as Interseções entre Cultura, Cognição e Interação"**

Vygotsky (1984) classifica o brincar em três fases:

Na verdade, Vygotsky não classificou o brincar em três fases distintas. No entanto, ele discutiu a importância do brincar em diferentes estágios do

desenvolvimento infantil, enfatizando como o brincar reflete as mudanças sociais, cognitivas e emocionais que ocorrem ao longo do tempo.

Vygotsky reconhecia o brincar como uma atividade crucial para o desenvolvimento infantil, pois permite que as crianças pratiquem papéis sociais, experimentem diferentes situações e internalizem conceitos culturais. Ele viu o brincar como uma zona proximal de desenvolvimento, onde a criança pode alcançar habilidades além de seu nível atual com o suporte de adultos ou colegas mais competentes.

Embora Vygotsky não tenha especificamente classificado o brincar em três fases, ele reconheceu que o brincar passa por mudanças significativas ao longo do desenvolvimento da criança, adaptando-se às suas necessidades, interesses e habilidades em constante evolução.

Através de jogos e brincadeiras, as crianças não apenas se divertem, mas também têm a oportunidade de explorar, experimentar e aprender de maneira ativa e envolvente.

Durante o brincar, as crianças interagem com o ambiente físico e social ao seu redor, o que lhes permite construir novos significados e expandir seu conhecimento. Ao se envolver em atividades lúdicas, elas exercitam habilidades cognitivas essenciais, como memória, linguagem, atenção e percepção, de uma forma que é natural e motivadora para elas.

Além disso, o brincar proporciona um espaço seguro para as crianças explorarem seus próprios interesses, expressarem sua criatividade e experimentarem diferentes papéis sociais. Essas experiências são fundamentais para o desenvolvimento emocional, social e cognitivo da criança, preparando-as para enfrentar os desafios do mundo real de maneira mais eficaz.

Portanto, ao reconhecer a importância do brincar, os educadores e pais podem criar ambientes que incentivem e valorizem as atividades lúdicas, reconhecendo que o brincar não é apenas uma forma de entretenimento, mas sim um poderoso meio de aprendizado e crescimento para as crianças.

O lúdico é uma parte essencial da experiência humana e está presente em todas as fases da vida, desde a infância até a vida adulta. O jogo e a brincadeira não

apenas fornecem diversão e entretenimento, mas também desempenham um papel crucial no desenvolvimento pessoal, social e cognitivo.

No ambiente escolar, o lúdico desempenha um papel fundamental na promoção de um ambiente de aprendizado engajador e eficaz. Ao incorporar atividades lúdicas na educação, os educadores podem estimular a criatividade, a imaginação e a curiosidade dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais interessante e significativo.

Além disso, o jogo e a brincadeira promovem a colaboração, a comunicação e o trabalho em equipe, habilidades essenciais para o sucesso na vida pessoal e profissional. Eles também oferecem oportunidades para os alunos experimentarem diferentes papéis sociais, resolverem problemas e explorarem novas ideias de uma maneira divertida e descontraída.

### **Transformando a Educação: Concepções e Práticas de Celso Antunes na Pedagogia Contemporânea**

Isso reflete muito bem a abordagem de Celso Antunes sobre o poder do jogo na educação. Ele enfatiza como o jogo não é apenas uma atividade recreativa, mas também uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças.

Ao se engajar no jogo, as crianças têm a oportunidade de explorar diferentes papéis, experimentar situações imaginárias e resolver problemas de uma forma divertida e motivadora. Como mencionado, o jogo permite que as crianças se expressem livremente, organizem suas próprias atividades e tomem decisões dentro de um ambiente seguro e controlado.

Além disso, o jogo oferece um espaço para a criança lidar com seus impulsos e emoções de maneira construtiva, aprendendo a seguir regras, a trabalhar em equipe e a controlar seu comportamento. Isso ajuda no desenvolvimento da auto regulação e habilidades sociais essenciais para a vida adulta.

O aspecto da fantasia no jogo também é destacado por Antunes, pois permite que as crianças explorem sua imaginação e criatividade, conectando-se com seu mundo interior e expressando suas emoções de forma simbólica.

Portanto, de acordo com os estudos de Antunes, o jogo é uma ferramenta multifacetada que pode estimular e enriquecer diversas inteligências, proporcionando um ambiente rico e estimulante para o aprendizado e desenvolvimento infantil.

O professor precisa ter muito mais criatividade, vontade, seriedade, competência, sensibilidade, que dinheiro.

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo

A elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos, e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes dos objetivos.

Podemos concluir nos estudos de Antunes que é perfeitamente possível alfabetizar a criança através dos jogos, levando o aluno a vivenciar situações que agucem suas funções cerebrais e abasteçam suas memórias de informações prontas para serem usadas caso necessitem. Mas para utilizar os jogos no planejamento escolar não basta levar um jogo para sala de aula e utilizá-lo como um recurso lúdico somente, é preciso mais do que isto nesta aplicação pedagógica.

## **CONCLUSÃO FINAIS**

A abordagem "aprender brincando" e o papel do lúdico na educação infantil desempenham um papel crucial no desenvolvimento integral das crianças. Ao incorporar atividades lúdicas no ambiente educacional, os educadores têm a oportunidade de criar experiências de aprendizagem significativas, estimulantes e prazerosas para os alunos.

O lúdico oferece um espaço seguro e acolhedor onde as crianças podem explorar, experimentar, criar e aprender de maneira ativa e envolvente. Por meio do brincar, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras essenciais para seu crescimento e desenvolvimento.

Além disso, o lúdico promove a autonomia, a criatividade, a imaginação e a resolução de problemas, preparando as crianças para enfrentar os desafios do mundo moderno com confiança e resiliência. Ao aprender brincando, as crianças desenvolvem uma atitude positiva em relação à aprendizagem, tornando-se aprendizes autônomos, motivados e curiosos ao longo da vida.

Portanto, é fundamental reconhecer e valorizar o papel do lúdico na educação infantil como uma abordagem eficaz para promover o desenvolvimento integral das crianças. Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem rico em experiências lúdicas e significativas, estamos capacitando nossos alunos a se tornarem cidadãos ativos, criativos e bem-sucedidos em um mundo em constante mudança.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes. Dinâmica lúdica jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola. 1978.

FARIA, Valéria. Currículo na Educação Infantil. SP: Scipione, 2007.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. SP: Edit. Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, Tizuka. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. SP: Cortez, 2006.

Pró-letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos anos/séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. – Ed.rev. e ampl. Incluindo SAEB/Prova Brasil matriz de referência/ Secretaria de Educação Básica – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos. Pátio: revista pedagógica, Porto Alegre: RS, n. 29, p. 18-22, fev./abr. 2004.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

