

# **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Vanessa Aparecida **SANTOS**<sup>1</sup>  
Maria Clélia **MOREIRA**

## **RESUMO**

O objetivo desse artigo é de enfatizar a importância do lúdico como forma de atividade educativa, valorizando mais o desenvolvimento da criança, com as práticas do lúdico na educação infantil sendo indispensável e muito importante em todas as fases na escola, iniciando a preparação das competências e habilidades no percurso de toda a vida.

Sendo o ponto principal e fundamental na formação do ser humano, que continua se desenvolvendo, aprendendo e brincando ao longo da vida, eleva no aluno diversas formas de prazer, curiosidade e interesse nos conteúdos de ensino e aprendizagem.

Tendo o lúdico como característica, pouca praticada no processo da construção do saber, usada por meio de brincadeiras, brinquedos e jogos.

É importante ressaltar que deveria ser ligada ou interligada em todas as disciplinas, abordando também a postura do professor e seus planejamentos pedagógicos, não apenas como um passatempo ou perda de tempo e nem brincadeiras soltas, e sim, indispensáveis e muito eficazes no desenvolvimento da aprendizagem em todas as fases da criança.

## **PALAVRAS CHAVES**

Educação Infantil; Desenvolvimento Lúdico; Brincadeiras.

## **1. INTRODUÇÃO**

No campo da pedagogia os estágios fazem parte do currículo escolar, com estágio feito em escolas de educação infantil da rede pública, constatado falta de interesse e de responsabilidade de algumas instituições e de alguns professores e de alguns pais, deixando de dar o devido valor desses conteúdos tão necessários no desenvolvimento da criança. É de extrema importância abordar o processo lúdico na educação dos infantes, sendo principal e fundamental

---

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia – FIRA – Faculdades Integradas Regionais de Avaré - 18700-902 – Avaré – SP – Brasil  
E-mail: datovanessa@gmail.com

na formação do ser humano. “Uma criança que não brinca é uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU, 1987 p.14)

O valor do brincar é uma fase significativa sendo uma atividade pura, pois é na primeira infância que se considera a idade correta de brincar e aprender por prazer, adquirir conhecimentos do mais simples ao mais complexo como, visuais, sonoras, táteis, motoras, gustativas, olfativas, afetivas, sensoriais e intelectuais, passando por isso em todas as fases de sua vida, com apoio da instituição, dos professores e pais, passando por diversos obstáculos a serem enfrentados e superados.

“Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de que a criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção a imitação a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais”. (BRASIL, 1998 A, p.22,3v).

Mesmo existindo embasamento legal obrigatório, ainda infelizmente existe profissionais da educação que acham que o lúdico na educação infantil é um mero lazer, um passatempo, onde a criança se diverte e não se aprende nada. Não entendem que a tarefa de trabalhar o lúdico fará com que as crianças entendam melhor os conteúdos, propiciando a elas uma aprendizagem diferenciada, facilitando a absorção dos conteúdos com a prática da ludicidade.

“Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para 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.” (REFERENCIAL CURRICULAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998 B, p. 23).

Sendo abordado vários aspectos do lúdico na educação infantil mostrando sua importância, na construção do conhecimento do infante.

## 2. O LÚDICO

Tendo uma melhor compreensão do que significa o conceito da palavra lúdico, por meio do dicionário Luft brasileiro da língua portuguesa. Segundo Luft, (1996), “o lúdico é um conceito comum relativo aos seguintes sentidos, jogos, brinquedos, diversão, que tem origem do latim, ludus que significa jogo ou ato brincar ou brincadeira”.

O lúdico na educação infantil está em todo lugar, mediado corretamente pelo professor oportuniza diversos graus de entendimento dos conteúdos pelas crianças, despertando novas visões. Pode ser usado a todo instante, por meio da arte com a dança e seus ritmos e improvisos, expressões, desenho e pintura, respeitando sempre a faixa etária e seus limites, aguçando a curiosidade com brincadeiras reais e imaginárias. É primordial no processo de evolução e desenvolvimento humano.

As atividades lúdicas, envolvem os jogos, as brincadeiras e os brinquedos e que todos fazem parte da construção do saber na infância.

### 2.1 O Brincar no Brasil tornou-se Lei.

Com elaboração de diversas leis que regem no Brasil, Estatuto da criança e do adolescente e na Base nacional comum curricular, com formulação, adaptações e adequações que contemplam o lúdico no currículo escolar, com regras, normas e segmentos dentro do contexto escolar com metodologias inovadoras, orientando instruindo educadores para cada faixa etária em cada disciplina, suas regras e praticas, com formas de documentação, registro, observações e atividades.

A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição, é a nossa obrigação compreender a criança como sujeito de direitos e em pleno desenvolvimento, para melhor atender e compreender. (ECA, Lei nº 8.069/1990 Capítulo II do direito a liberdade, ao respeito e a dignidade, art.15).

A Base Nacional Comum Curricular orienta que todas as escolas públicas e privadas irão trabalhar nas aulas promovendo experiências, oportunidades participativas, hipóteses e indagações. É reconhecida como direito da criança, obrigação do estado em educar e cuidar das crianças, atribuindo responsabilidades da instituição escolar e da família no desenvolvimento integral da criança, exercitando sua capacidade, potencialidade emocional, social, física, motora, cognitiva. O ato de brincar deve ser usado obrigatoriamente pelos educadores no planejamento pedagógico, contribuindo na formação dos alunos.

O Estatuto da criança e do adolescente protege os direitos e os deveres das crianças e dos adolescentes, com respaldo do lúdico em diversas leis que abrangem a educação, justificando sua importância.

## **2.2 Conscientizar e valorizar a importância do Lúdico**

As leis foram feitas para serem seguidas e executadas, as pessoas têm que tomar consciência de sua importância e valorizar cada vez mais métodos lúdicos.

Que sejam intuídos com o método muito fácil, mais só pra que não se afaste dos estudos, mais até que para eles sejam atraídos como para verdadeiros deleites, para que as crianças experimentem nos estudos um prazer não menor do que quando passa o dia inteiro a brincar com pedrinhas, bola e corridas, (COMÊNIO, 1957, p. 156).

Havendo falta de conscientização sobre a importância do lúdico por parte de algumas Instituições e de alguns educadores e pais, pressupõe que os agentes principais de mudanças na vida dos infantes são a família e a equipe da escola. Percebe-se que há uma evolução no ensino das metodologias de aprendizagem com as práticas de ludicidade. Na última década passou-se a importar-se mais com a educação infantil, da pré-escola ao ensino fundamental, com currículos mais elaborados com situações criativas e lúdicas.

A compreensão e a conscientização dos familiares, educadores e das instituições na construção de uma aliança construtiva dos valores baseados nas leis que regem por uma qualidade na Educação Infantil, que se resultará futuramente em adultos mais humanos e bem

sucedidos. Afirma Marcellino, (1990, p.126), é só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender.

As brincadeiras lúdicas diferenciadas e bem planejadas promovem prazer por adquirir conhecimento e reforçam o desenvolvimento saudável, de extrema importância na valorização do lúdico em todas as disciplinas acadêmicas, com parâmetros específicos de ferramenta rica na formação do cidadão, capacitando, instruindo o ato do brincar aos docentes com a introdução de aula prática com teórica e métodos de ensino mais integrado, humanizado e prazeroso, com atividades lúdicas intencionadas e trabalhado já nos primeiros anos escolares, despertando o sinônimo de diversão.

O brincar é natural e de extrema importância na formação integral da criança, a disputa de limites do seu próprio corpo e espaço físico, regras obrigatórias e seus sentidos de tensão e espontaneidade e sentimentos, tendo que a ludicidade faz muito sentido na vivência e nas descobertas feitas pelas crianças.

“Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de “talentos”, nem em gênios, já rotulados. O mundo está cheio de fracassados e de gênios incompreendidos, abandonados a própria sorte. precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para enriquecer pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos.”  
(RESENDE, 1999, p. 42-43):

O ensino não é um sistema de repetição e sim uma construção de ações e pensamentos vividos. Atualmente as instituições e até na própria família, fazem uso de métodos padrões onde se constroem crianças adultizadas.

Havendo diversos problemas com a falta de reconhecimento da instituição no processo pedagógico nas escolas, espaço precário e inadequado com materiais de baixa qualidade. Sabendo da importância de conscientizar e investir em preparação de material didático, construir dinâmicas próximas a de sua própria realidade ou mundo real que a cerca.

Quando bem trabalhado conseguem atingir transformações positivas, que continuam passando por mudanças e melhorias, tendo como objetivo expor e influenciar o educador a praticar nas disciplinas e nas metodologias o uso da ludicidade.

Estimular e motivar os alunos com intervenções pedagógicas como estratégias de ensino, despertar o conceito de que o professor não é um transmissor de conhecimento e sim um

transformador de conhecimento, não tendo soluções mágicas, mais inovadoras e motivadoras de dimensões educativas, despertando o gosto por aprender, transmitindo conhecimentos mais sólidos e consistentes, com absorção e satisfação por prazer, aonde se reflete, constrói e desconstrói, inventa e reinventa. No mundo capitalista atual, o lúdico está sendo extraído do universo infantil, onde a era digital e tecnológica domina rouba o espaço reservado ao brincar de faz de conta e as brincadeiras mais inocentes e simples.

A brincadeira para as crianças é uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, no nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VIGOTSKY, 1984, p. 97).

Onde o familiar tem total responsabilidade agravante, sobre isso, rotulando brinquedos interativos como supérfluos pra poupar orçamento, contribuindo para as crianças desde pequenas a seguirem regras, cumprir deveres a ficarem ligados em tudo, forçando as a serem mini adultos, as crianças precisam ter seus direitos de crianças respeitadas, o direito de conhecer e participar de tudo ao seu redor. Quebrar resistência, onde se desenvolva olhar participativo da família na vida do aluno em tempo integral e permanente, contribuindo de todas as formas para o desenvolvimento do seu potencial, trabalhando dificuldades e obstáculos, investir na instituição de ensino incorporando o lúdico nas praticas pedagógicas.

A educação lúdica esta distante da concepção ingênua de passa tempo, brincadeira Vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente e no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações como o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 2003, p.13).

Os brinquedos vêm evoluindo com o homem, o brincar é ações vividas e sentidas e, segundo Telles, (1998 p.28), o pensar é brincar com a imaginação, escrever e brincar com as palavras, tudo é possível quando agente solta à cabeça e deixa voar o coração.

Pois é brincadeira, e nada mais, que esta na origem de todos os hábitos, comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados nos pequenos através de brincadeiras, acompanhado de ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o habito, o mesmo na sua forma mais rigida, o habito de conservar ate o fim alguns resíduos da brincadeira. Os hábitos são formas petrificadas, irreconhecíveis, de nossa primeira felicidade e de nosso primeiro terror. (BENJAMIN, 2002 p. 253).

### **2.3 As diversas Linguagens e atividades lúdicas.**

As atividades lúdicas incluem os jogos, brinquedos e brincadeiras que auxiliam na construção de conhecimentos e na compreensão da realidade do dia a dia, no desenvolvimento da criatividade, da afetividade e a socialização, estimulando a coordenação motora fina e grossa, memória visual, auditiva, expressão lingüística oral e escrita, traçando a competição e seus desafios.

Com os jogos desenvolvendo o raciocínio lógico e contribuindo no habito de pensar, através de recreação intencional determinando por meio de regras distintas e respeitando o tempo e os seus limites. Exemplos: jogo da memória, roubo monte, bolinha de gude e etc... Com grande influencia com jogos da era digital, como jogos on-line, vídeo game e etc...

Nas brincadeiras não são impostas muitas regras aonde a intenção é motivar a imaginação e capacidade, com qualquer movimento que produza prazer e diversão, sendo o conceito de varias ações quando executados. Exemplos: Pular amarelinha, pega-pega e etc...

Os brinquedos trabalham o pensamento do indivíduo, baseando se na idade e em suas competências, criando experiências que façam sentido através da percepção, deixando fluir a criatividade, imaginação, interação e a socialização, estimulando e praticando o equilíbrio e seu desenvolvimento integral. Exemplos: Macinha de modelar, rodar pião, telefone sem fio, brincadeira de bola, boneca e carrinho e etc...

Conceito como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossas vivencias, é a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento. (PIAGET, 1975).

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

O tema de ensinar por prazer com base no ensino do lúdico, ainda há muito a ser debatido e estudado, mesmo sendo recurso simples e muito eficaz no aprendizado, quebrando sistemas antigos e tradicionais que ainda existente no século XXI entre os professores.

O brincar é uma atividade comum e natural da criança necessária para seu desenvolvimento, justificando o seu uso em sala de aula, o lúdico cria um elo de aproximação do aluno com o professor, reforçando a interação e o compartilhamento de conhecimentos facilitando diversas compreensões no aprendizado, como instrumento de ensino e aprendizado,

possibilitando diversos tipos de informações por observação, socialização, tipos de linguagem e noções de espaço, enfatizando e promovendo diversos tipos de diálogo.

Havendo importância de passar essas informações de trabalhar os métodos lúdicos em todas as séries ao público da educação, profissionais formados e mais antigos e os em formação acadêmica, repassando para os pais sua extrema importância nas didáticas dos alunos, apresentando resultados de desenvolvimento com as práticas do lúdico, mesmo ainda sendo pouco explorado e trabalhado em todos os níveis de ensino, contribuindo no desenvolvimento do ser humano.

Conclui-se que o ensino feito com o método e estratégias incluindo a prática do lúdico nas aulas, tornando-se muito eficaz no desenvolvimento do aprendizado de cada aluno, proporciona estímulo à satisfação em aprender por prazer.

Cabe aos professores nutrir, mediar esse interesse das crianças nas aulas, explorando todo o recurso Pedagógico e Lúdico oferecido pela instituição educacional.

## 6. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes, **Educação Lúdica. Técnicas e jogos Pedagógicos**. 11ª Edição, São Paulo, Loyola, 2003.

BENJAMIN, Walter, **O brinquedo e a Educação**, 34ª Edição, São Paulo, 2002.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, MEC/SEF, 1998. (A).

BRASIL, **Parâmetro Curricular Nacional**. Brasília, 3º volume, MEC/SEF, 1998. (B).

CHATEAU, Jean **O jogo e a criança**. São Paulo, Summus, 1987.

COMÊNIO, João Amós, **Didática Magna**. 3ª Edição, Lisboa, FCD, 1957.

ECA, **Estatuto da criança e do adolescente**. 3º Edição, Capítulo 2, artigo 15, Brasília, FNDCA, março 2010.

LUFT, Celso Pedro, **Mini dicionário Luft**. 4º edição, Rio Grande Sul, Ática, ano1996.

MARCELLINO, Nelson carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo, Papirus, 1990.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, Zahar, 1975.

RESENDE, Carlos Alberto, **Didática em perspectiva**. São Paulo, tropical, 1999.

TELLES, Carlos Q. **Palavra puxa Palavra**. São Paulo, Scipione, 1998.

VIGOTSKY, L.S, **A Formação Social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1984.