

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA CRIANÇA**

Ana Paula Gomes de Lima <sup>1</sup>

Cayo Cesar de Azevedo Costa <sup>2</sup>

Lidilaile de Melo Lira <sup>3</sup>

Yngrid Julianna Leite de Oliveira Tertulino <sup>4</sup>

### **RESUMO**

Na presente produção, foi feita uma pesquisa ao que cerne a importância do lúdico no processo da aprendizagem infantil, o que proporciona o trabalhar de diferentes potencialidades não apenas de forma mais divertida e descontraída no experimentar da criança, como também de maneira mais efetiva. Foram utilizados referências e pontuais citações de nomes reverentes no assunto, como Kishimoto, Piaget, Vygotsky e Ausubel. Foram feitas também análises fundamentais para a compreensão da estrutura do brincar como método de ensino e aprendizagem. A importância regente nesta escrita encontra-se na necessidade de compreender como o brincar é essencial na formação do indivíduo em diferentes estágios do desenvolvimento e como este processo é saudável, prazeroso e produtivo para a criança em desenvolvimento.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Lúdico. Desenvolvimento Infantil.

### **INTRODUÇÃO**

Em um mundo cada vez mais tecnológico, onde os indivíduos paulatinamente se abstêm do contato humano em detrimento de relações estabelecidas nas redes sociais, levando a reboque crianças das variadas faixas etárias, emerge a necessidade de que profissionais da área de ensino busquem resgatar ou implementar aquelas brincadeiras de outrora, transformando-as em ferramentas que além de promover a socialização atuarão como formas alternativas de ensino.

Diante desta reflexão, elaborou-se um breve estudo que busca apresentar a importância de inserir-se nas escolas e relações familiares o lúdico como um dos principais alicerces no processo de ensino/aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitario - UNIFACEX, [anapaulaa272@gmail.com](mailto:anapaulaa272@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Psicologia da Universidade Potiguar - UNP, [cayocesarpsi@gmail.com](mailto:cayocesarpsi@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da UNIFACEX – RN, [lainem196@gmail.com](mailto:lainem196@gmail.com);

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da UNIFACEX – RN, [yngridjuliana.is@gmail.com](mailto:yngridjuliana.is@gmail.com);



O senso comum diz que a criança é passiva por natureza e que precisa do suporte total de adultos para conseguir se desenvolver, o que confere ao Pedagogo, habilitado a nortear a educação infantil como sendo o profissional apto a trabalhar esses conteúdos nas escolas, tornando-o mediador deste processo.

Esta pesquisa tem por finalidade explorar a importância do lúdico no favorecer de uma aprendizagem de excelência e autonomia na vida dos envolvidos, onde os docentes também possam refletir e desinibir certas limitações em suas práticas pedagógicas.

O trabalho está apoiado nas ideias de Vygotsky (1988), Piaget (1998), Kishimoto (1998) e Ausubel (1982) com comentários e reflexões teóricas que objetivam o buscar e o compreender do lúdico no cotidiano e sua preponderância no processo de uma aprendizagem motivadora e prazerosa.

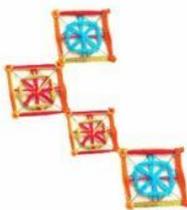
Destarte, o objetivo principal deste estudo é refletir acerca da importância do brincar no processo de desenvolvimento infantil, uma vez que, segundo os autores pesquisados, este é fundamental para a criança no que diz respeito a uma aprendizagem de forma significativa.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa utilizada para a elaboração desse trabalho é classificada como pesquisa bibliográfica, levando-se em conta que foram utilizados artigos e livros como fonte e material bibliográfico para a produção do trabalho, atendendo às normas da ABNT e que as fontes utilizadas abordam o tema proposto e confirmam as propostas do trabalho. Após o material ter sido lido, analisado e interpretado, foram feitas anotações sobre os conteúdos que se provaram pertinentes e fundamentais para o trabalho, visto que traziam problemas sobre o tema, assim como propostas de soluções que contribuiriam para a elaboração da pesquisa.

Este artigo aborda elementos presentes na vida do homem que podem ser grandes aliados de uma educação eficiente: o brincar como processo de aprendizagem, provocando o avanço no repertório a fim de envolver os alunos no processo de estruturação do conhecimento, tornando seu desenvolvimento cognitivo-sistêmico eficaz.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**



Lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim “ludus”, que remete a jogos e divertimento<sup>5</sup>. Busca-se compreender através da etimologia da palavra e da visões de diferentes autores a pluralidade desse conceito para se relacionar com a aprendizagem, chegando então a serem utilizados para desenvolver e facilitar esse processo. É importante destacar também que a família é um pilar fundamental para que ocorra de maneira satisfatória o uso da ludicidade neste processo de aprendizagem.

As atividades lúdicas são indispensáveis para os educandos, já que trazem muitas vantagens e influências para o desenvolvimento e não apenas para o entretenimento, pois ajudam na percepção, interação como também grande parte do conhecimento. As crianças utilizam brinquedos ou sua imaginação para expor seus pensamentos e suas emoções, ou seja, com jogos e brincadeiras, irá criar questionamentos sobre a vida.

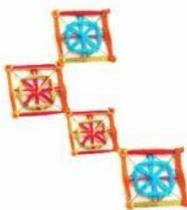
O lúdico tem uma relevância eficaz para o desenvolvimento e não apenas para a diversão. Através das atividades lúdicas, a criança melhora a socialização, vive situações de competição e colaboração, aprende a relacionar-se em grupos e desenvolve a capacidade de observação. Essa pesquisa procura estabelecer a relação da aprendizagem com a ludicidade como um método de interação que traga às crianças a diversificação, como afirma Vygotsky:

As escolas favoreceram o sistema ‘complexo’ de aprendizado, pois acreditavam que estaria adaptado às formas de pensamento da criança. Na medida em que oferecia à criança problemas que ela conseguia resolver sozinha, esse método foi incapaz de utilizar a zona de desenvolvimento proximal e de dirigir a criança para aquilo que ela ainda não era capaz de fazer. O aprendizado voltava-se para as deficiências da criança, ao invés de se voltar para os seus pontos fortes, encorajando-a assim, a permanecer no estágio pré-escolar do desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

Sendo assim, compreende-se que um dos pontos fortes da criança é sua imaginação, então, procurando desenvolver essa ludicidade no ensino, cria-se, segundo Vygotsky (1998), uma zona de desenvolvimento proximal, proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas em que o indivíduo, nesta zona, possui dependência para a realização das tarefas e a partir daí ela percorre o seu caminho de amadurecimento até chegar à zona de desenvolvimento real, em que consegue realizar as tarefas independentemente, sem ajuda de um adulto.

---

<sup>5</sup> Significado de Lúdico. Significados. Disponível em: < <https://www.significados.com.br/ludico/>>. Acesso em: 09 dez 2019.



É prudente criar situações para que a criança desenvolva sua imaginação, já que é a primeira manifestação de emancipação em relação às restrições situacionais. Segundo o autor, existem dois paradoxos no brinquedo:

O primeiro é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130)

Para Piaget, o intelectual não pode ser desassociado do físico, destarte, não há aprendizado sem um desempenho total do corpo. A brincadeira e o jogo, nesta perspectiva, atribuem-se funções primordiais na evolução do indivíduo. Piaget (1998) confirma que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa.

Em consonância, Kishimoto (1998, p. 23) revela

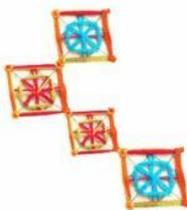
:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Efetivamente, os brinquedos adquirem importância de acordo com o uso e a criança levará para a vida adulta princípios cultivados na infância. Tal fator enseja a valorização e a inserção do lúdico como ferramenta acessória ao processo de aprendizagem, além de ser percebido como facilitador na construção do conhecimento e auxiliar no desenvolvimento cognitiva, afetivo e psicomotor.

Essas competências, trabalhadas pelo processo lúdico, atendem às especificações impostas ao termo “aprendizagem significativa”, cunhada por Ausubel (1982). Ausubel acreditava que a aprendizagem se estruturava na organização e na integração. Traduzindo determinadas informações prévias em conhecimentos específicos, ou, conceitos subsunçores, em que fragmentos de significados são entrelaçados a fim de constituir um conceito maior e mais geral.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**



Quanto aos pontos levantados e analisados nesta produção, tornou-se evidente, por transparência, a significância e a crucialidade do processo lúdico para todas as esferas, desde a criança até a sua família e, conseqüentemente, ao profissional atuante. Explicitamente, a importância do brincar estruturado e do brincar livre para a aquisição de novas habilidades e competências essenciais na formação do indivíduo e na socialização, inteligência emocional, cognição, comunicação expressiva e receptiva e habilidades psicomotoras e de linguagem são conquistas naturais do processo lúdico.

Com base na leitura de artigos recentes, foi possível conciliar os resultados encontrados nesta pesquisa com os de outros autores, como Rodrigo Avila Colla (2019), que exaltou o desenvolvimento tratado em uma ótica evolutiva:

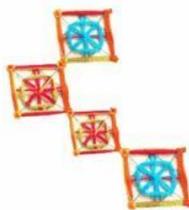
é possível pensarmos na brincadeira como uma atividade que dá vazão às potências de nossa animalidade. Do ponto de vista biológico ou etológico, somos animais, não por acaso, capazes de sorrir e de expressar sentimentos de modos bastante variados. Assim, o pendor para a brincadeira e o contentamento propiciado por ela (considerando a brincadeira como modo de expressão privilegiado de nossas crias em idade precoce (podem ser encarados como potências da animalidade humana.

Partindo desta premissa, é plausível conciliar que o brincar é inato de todo e qualquer ser, seja ele racional ou não. Isto fica claro no ponto em que o autor categoriza o homem em sua essência como “animalidade”. Portanto, sendo o brincar inerente de nossa natureza, é sensato indagar, como vimos, que a motivação da criança aliada ao exercer destes momentos, não apenas é necessária como também se torna indispensável na construção do indivíduo.

Em contrapartida, a autora Briselda Resende (2018) não se tardou nem poliu palavras para enfatizar a fatídica realidade que acompanha a ausência do lúdico no processo de aprendizagem:

E temos cada vez mais crianças privadas do brincar por uma agenda preenchida com diversas atividades ditas “formativas”. Algumas dessas até envolvem o corpo e certa ludicidade, como atividades esportivas, mas, sendo atividades dirigidas e sempre monitoradas, impedem que haja de fato uma exploração plena com toda a riqueza de significado e de potencialidades para aprender, que desembocaria em uma ampliação de repertório, fundamental para criar formas de solucionar os diversos desafios que se apresentam ao longo da vida.

Através de sua fala, deu voz ao objetivo geral desse artigo em realizar uma reflexão da realidade que vivenciamos no século XXI, colocando em paralelo uma criança que experienciou o brincar de forma produtiva e pedagógica para com uma criança que não tem, em seu desenvolvimento, a presença de tal instrumento, dando cor à conclusão de sua importância.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De forma sucinta, tornou-se prudente afirmar, graças ao apresentado, que a inerência existencial da criança com o brincar é uma ferramenta poderosa, capaz de fazê-la alcançar campos de desenvolvimento com maior fluidez do que seria capaz caso fossem utilizados métodos de aprendizagem rígidos e alicerçados no princípio da repetição. Outrossim é a noção adquirida de que a capacidade da criança, através do campo da imaginação, é ampliada graças à criatividade de construir narrativas que não seria capaz de desenvolver caso não estivesse devidamente estimulada.

A vista disso, trazemos à tona uma análise reflexiva do quanto temos a força para transformar e reinventar o modo como brincamos, e o mais importante de tudo isso é a certeza que não é somente a criança que aprende nesse processo, mas a troca de afeto positivo que o brincar proporciona na vida do ser humano.

## REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

OGASAWARA, Jenifer. **O conceito de aprendizagem de skinner e vygotsky**. 2009. Disponível: <http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia-Jenifer-Satie-Vaz-Ogasawara.pdf>>. Acesso em: 27 de jul. 2020.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 2ª ed. São Paulo: Ícone Editora, 1988

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

AUSUBEL, D. P. **A Aprendizagem Significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo, Moraes, 1982.

**O corpo, o lúdico, e o bem-viver**. Scielo. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-65642018000300001](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-65642018000300001)> Acesso em: 15 ago. 2020.

**O brincar e o cuidado nos espaços da educação infantil: desenvolvendo os animais que somos**. Scielo. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2176-66812019000100111&lang=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2176-66812019000100111&lang=pt)> Acesso em: 15 ago. 2020