

## A IMPOTÊNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM TEMPOS DE PANDEMIA

Bruna Emelly Costa Cordeiro<sup>1</sup>

### RESUMO

O presente trabalho apresenta, o tema A Importância das Atividades Lúdicas em Tempos de Pandemia para a Educação Infantil. A pesquisa, justifica-se pelo fato que a brincadeira pode colaborar no desenvolvimento intelectual da criança na Educação Infantil e através da mesma a criança amplia suas habilidades para a aprendizagem. Nessa perspectiva, possui como objetivo investigar a contribuição das atividades lúdicas no processo de aprendizagem da criança no contexto da Educação Infantil e seus efeitos no desenvolvimento do aluno durante pandemia Covid-19. A metodologia, baseou-se a pesquisa bibliográfica que possibilitou o acesso aos conhecimentos necessários para a produção da fundamentação teórica em autores/as que abordam sobre o tema. Nesse sentido, o campo teórico foi sustentado em autores(as) como Piaget (1978), Fantacholi (2011), Ribeiro (2013), Meyer(2008), Negrine(1994). Os resultados da pesquisa afirmam que as atividades lúdicas, como: as brincadeiras e os jogos podem contribuir para o processo de formação da criança e que esse recurso didático fortalece o aprendizado na Educação Infantil, principalmente nesses tempos pandêmicos. O estudo aponta que a prática de exercícios lúdicos na sala de aula favorece a construção do indivíduo, levando em conta a importância dos momentos de brincadeiras das crianças, assim o desenvolvimento cognitivo amplia-se de forma significativa, mostrando então que as atividades e diversão encontram-se presente no contexto escolar através do ensino remoto, tornando o ambiente de aprendizagem mais incentivador e significativo.

**PALAVRA-CHAVE:** Lúdico, Pandemia, Educação Infantil.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal - UFPI, [brunaemelly@gmail.com](mailto:brunaemelly@gmail.com);

## INTRODUÇÃO

A ludicidade é um assunto que tem conquistado estando cada vez mais presente na Educação Infantil. A palavra Lúdico é um adjetivo masculino, com origem no latim “ludos” que remete divertimento estando relacionada com jogos e brincadeiras. Com isso, nessa perspectiva da pandemia Covid- 19, houve uma reestruturação educacional onde foram forçadas mudanças, sendo evidente a utilização e aplicação do ensino através plataformas digitais.

A partir disso, no lúdico estar inserido os jogos, palavra do latim “ jocus”, que significa brincadeira, divertimento e sua atuação lúdicas colabora para uma nova forma de ensinar. Assim, com as escolas fechadas e a suspensão das aulas presenciais, alunos e professores se viram diante de novos desafios e também de possibilidades para ensinar e aprender no ambiente de trabalho virtual, agora mediados por ferramentas digitais, dentre as quais se encontra o Google Meet, WhatsApp, entre outros.

Nesse sentido, os jogos e os brinquedos fazem parte da infância de qualquer criança, independente da época, cultura e classe social, pois as mesmas fantasiam os objetos, os seres e a situação da sociedade vivem em um mundo de encantamento, alegria e sonhos. Dessa forma, a função educativa do jogo oportuniza na aprendizagem do indivíduo, sem se dar conta da sua compreensão do meio em que convive e da sua forma inocente de já estar produzindo o conhecimento. Segundo Fantacholi (2011), na educação de modo geral, e principalmente na Educação Infantil os jogos e brincadeiras são um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite vivenciar a aprendizagem como processo social.

A pesquisa, justifica-se pelo fato que a brincadeira pode colaborar no desenvolvimento intelectual da criança na Educação Infantil e através da mesma a criança amplia suas habilidades para a aprendizagem. Nessa perspectiva, o trabalho enseja responder ao seguinte problema de pesquisa: Como as brincadeiras devem estar sempre presente na vida da criança, porque não levar para sala de aula com o intuito didático?

Dessa forma, a pesquisa apresenta como objetivo investigar a contribuição das atividades lúdicas no processo de aprendizagem da criança no contexto da Educação Infantil e seus efeitos no desenvolvimento do aluno durante pandemia Covid-19. A

organização metodológica do trabalho atende às fases da pesquisa bibliográfica que possibilitou o acesso aos conhecimentos necessários para a produção da fundamentação teórica em autores/as que estudam o tema. Nesse sentido, o campo teórico foi sustentado em autoras e autores como Piaget (1978), Fantacholi (2011), Ribeiro (2013), Meyer(2008), Negrine(1994), entre outros(as) que apresentaram evidências sobre contribuições, que o lúdico, o jogo e a brincadeira oferecem ao desenvolvimento infantil e à aprendizagem no contexto escolar.

Os resultados apontam que as atividades lúdicas: como a brincadeira e os jogos podem contribuir para o processo de formação da criança e que esse recurso didático fortalece o aprendizado na Educação Infantil, principalmente nesses tempos pandêmicos. Portanto, o estudo aponta que a prática de exercícios lúdicos na sala de aula favorece a construção do indivíduo, levando em conta a importância dos momentos de brincadeiras das crianças, assim o desenvolvimento cognitivo amplia-se de forma significativa, mostrando então que as atividades e diversão encontram-se presente no contexto escolar através do ensino remoto, tornando o ambiente de aprendizagem mais incentivador e significativo.

## **METODOLOGIA**

De acordo com a proposta de estudo apresentada, que discute a Importância das Atividades Lúdicas na Educação Infantil em Tempos de Pandemia, buscou-se a leitura dos artigos e de documentos que expressam sobre o tema. A organização metodológica do trabalho atende às fases da pesquisa bibliográfica, que “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002, p.44).

No qual, possibilitou o acesso aos conhecimentos necessários para a produção da fundamentação teórica em autores (as) e autores que estudam o conteúdo. Nesse sentido, o campo teórico foi sustentado com pesquisas de artigos científicos e estudo de autoras e autores como Piaget (1978), Fantacholi (2011), Ribeiro (2013), Meyer(2008), Negrine(1994), entre outros (as). Os critérios utilizados para a seleção dos textos e artigos, foram aqueles que estavam disponíveis na íntegra, que abordava sobre as atividades lúdicas na Educação Infantil.

Diante disso, evidenciou-se o alinhamento das observações e experiências já adquiridas, com a teoria embasada da pesquisa bibliográfica. Com isso, houve o

levantamento de referências teóricas analisadas e publicadas, havendo a leitura de textos, artigos científicos. Assim, buscou-se estabelecer um elo entre a atividade lúdica na Educação Infantil e sua atuação na pandemia no Ensino Remoto Emergencial (ERE).

## REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo a legislação da educação brasileira, onde é estabelecida pelo Ministério da Educação (2001), compreende-se em três níveis: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio Na qual, a Educação Infantil refere-se ao atendimento na pré-escola para as crianças de 0 a 5 anos de idade, e são conhecidas como creches e pré-escola, podendo ser encontrado na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDB 9394/96.

Art.29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade.

Art.30. A educação infantil será oferecida em: Creches, ou entidades equivalentes, para a criança de até três anos de idade; Pré-escolas, para as crianças de até três anos de idade;

Art.31. Na educação infantil a avaliação far-se-á medida acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objeto de promoção mesmo para o acesso ao ensino fundamental (BRASIL, 1996, p.20).

As instituições educacionais infantis, é um lugar de ampliação do entendimento, de experiências vividas pela criança, seja elas culturais, sociais e educativas e uma forma de inserção da criança na sociedade, em ambientes distintos da família. Este espaço, proporciona um desenvolvimento a criança, no seu modo de pensar, sua subjetividade e personalidade, envolve também seu contexto social e cultural, onde haverá oportunidades e motivação no qual vão estimular sua formação nesse espaço.

Mesmo no ensino remoto, o lúdico tem a principal finalidade de favorecer o desenvolvimento da pessoa humana numa dinâmica de atuação lúdica, o brincar se constitui em uma ação, brincadeira, divertimento, imitação, histórias e expressões livres. O enfoque da brincadeira lúdica na Educação Infantil, é um dos caminhos que possibilita a criança iniciar seu processo de formação e adaptação no âmbito educacional para um novo método de ensinar na pandemia, que é virtualmente.

Segundo Santos (2002) o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. Com isso, ao assumir a função lúdica como uma ação educativa, a mesma potencializa a exploração e o desenvolvimento do conhecimento, com alto controle mental e proporciona o exercício da autoconfiança, de socialização e comunicação entre as crianças.

A ludicidade oportuniza uma maneira diferente de brincar, pois além da criança ter o seu momento de brincar, a mesma desenvolve a intelectualidade, autoconfiança, exploração, curiosidade, raciocínio, emoção, psicomotricidade, onde auxilia na ampliação dos seus valores e a interação com outros indivíduos. O professor por sua vez, tem um papel fundamental para conduzir os trabalhos lúdicos nessa nova realidade, para os alunos atingirem os objetivos específicos da aprendizagem dos conteúdos, conseguindo com que os alunos assimilem o conteúdo exposto da melhor maneira possível.

O lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente, ao mesmo tempo em que possibilita a esperança de liberdade o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana (ALVES, 1995). A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem, na medida que contribui para relações sociais, intelecto e físico, com isso as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam.

Como método didático, a ludicidade prioriza a liberdade de expressão e criação, a integração familiar por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO, 2013).

A importância do brincar na Educação aplica-se para uma ação voltada há uma educação lúdica, no qual o educador deve ter a consciência de que a ludicidade faz parte da educação da criança, desse modo o lúdico promove na Educação Infantil mesmo em meio virtual, uma prática educacional de conhecimento de mundo, oralidade, pensamento e sentido. Segundo Almeida (2008), afirma que as atividades lúdicas como recursos da

prática educativa devem estar presentes no cotidiano das salas de aula da Educação Infantil visando não só o desenvolvimento emocional dos alunos, como também a compreensão por parte dos educadores sobre os limites e as possibilidades de trabalhar as questões afetivas no contexto escolar.

Na Educação Infantil, o lúdico visa não apenas para entretenimento e diversão das crianças, mas também traz consigo um crescimento intelectual, pois as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento mental e uma qualidade de vida da criança. Com isso, segundo Carvalho (2003) o ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador.

Assim, o espaço de aprendizagem está diretamente ligado ao ambiente em que a criança vive, pois através disso é possível estabelecer relações entre o ensino, família e aprendizagem do aluno, na qual que se tornam significativas no aprimoramento dos conhecimentos. Brincando ludicamente a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências, são essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude (KISHIMOTO, 1996).

Tanto os jogos virtuais de educação, como as brincadeiras ensinam regras, despertam a atenção, desenvolvendo características pessoais, sociais e culturais da criança e também colaboram para a saúde mental facilitando a socialização, comunicação e expressão das crianças. Ao utilizar, o jogo como metodologia de ensino na educação infantil o professor desenvolverá no aluno a criatividade, a socialização por meio online, a participação, a espontaneidade, as regras. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976).

Estudos psicológicos e educacionais revelam que brincar é fundamental para a construção do pensamento e para aquisição de conhecimento pela criança, pois além de contribuir para que ela aprenda a se expressar e a lidar com suas próprias emoções, a brincadeira contribui para o desenvolvimento da autoestima. (ALMEIDA, 2014).

Qualquer brincadeira como amarelinha, recortes, montagem, massinha influencia em algum aspecto da vida da criança, auxiliando na coordenação motora, equilíbrio, atenção, raciocínio, criatividade, e tudo isso participa em cada fase de aprendizagem da criança.

Quando a criança brinca, ela é espontânea, livre e na Educação Infantil encontramos um papel social que é “valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos conhecimentos” (MEYER, 2008, p. 44). Portanto, o lúdico estar ligado com um processo importante ao longo do crescimento da criança, o mesmo se faz presente em jogos e brincadeiras e nisso há uma proximidade no meio em que vive, possibilitando uma expansão no aprendizado do aluno, um progresso cognitivo, afetivo e social.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como se pode observar ao longo dessa pesquisa, há muito tempo o lúdico vem sendo estudado por diversos teóricos, e os mesmos traz uma reflexão que o lúdico auxilia positivamente na constituição e na aprendizagem dos sujeitos. A atividade lúdica, no entanto, não está presente só na infância, pois está diretamente ligada ao prazer, sendo este almejado no decorrer de toda criança e adultos. A ludicidade, é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e não pode ser vista apenas como diversão.

Como apresentado os aspectos que envolve o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, na intelectualidade, autoconfiança, raciocínio, psicomotricidade, auxiliando então na interação social. O profissional, envolvido com jogos e brincadeiras no ambiente escolar, de acordo com Negrine (1994) deve estar preparado não apenas para atuar como animador, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem na escola.

A ludicidade em tempos virtuais, é uma ferramenta muito importante para a formação das crianças, pois é através dela que a criança desenvolve seu saber, seu conhecimento, sua compreensão de mundo, constrói sua identidade cultural e há aproximação melhor do professor e aula. Desse modo, quando o aluno joga ou brinca a mesma tem a abertura de indagar, questionar, transformar e desvendar a própria realidade.

Ao relacionando-se com outras crianças no retorno das aulas presenciais a mesma aprende a ouvir, falar, respeitar opiniões diversas, preparando-se para a complexidade das relações humanas vida afora.

Compreende-se então, que nas pesquisas feitas sobre o tema, é preciso que as atividades lúdicas sejam abordadas nas salas virtuais, para isso é necessário que o docente tenha um embasamento teórico, para que possa ter autonomia na aplicação do lúdico. Assim, quanto mais o educador e o aluno vivenciar a ludicidade, maior será o seu conhecimento, pois ao tratar uma criança de forma prazerosa estimula a construção do conhecimento. Entende-se então, que a ambiente escolar deve ser um lugar acolhedor e que motive o aluno descobrir sua identidade, personalidade para que assim haja um desenvolvimento na sua aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Portanto o lúdico é de suma importância na vida das crianças, pois através disso ocorrem experiências, que por consequente traz consigo as ações reflexivas. Sabendo então, que através das brincadeiras as crianças desenvolvem capacidades como: afetivo, cognitivo e emocional. As atividades lúdicas, possibilitam a incorporação de valores, ocasionando o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, a interação social e criatividade. Durante todo o estudo, percebeu-se que o lúdico é de fundamental contribuição para o bom desenvolvimento da criança, através dos jogos, brincadeiras e outros meios que auxilia no processo de ensino- aprendizagem.

É de grande relevância que dentro desse conceito, o professor/educador permita que o lúdico esteja presente na sala de aula mesmo virtualmente, pois é necessário que enquanto educador buscar sempre inovar a prática em sala de aula, com o intuito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, principalmente na Educação Infantil. Logo, os jogos e as brincadeira mesmo plataformas digitais, proporciona o aprendizado significativo, estimula a criatividade, favorecendo a autoaprendizagem através da exploração e investigação, desta forma, contribuindo na construção do conhecimento.

O estudo permitiu compreender que o lúdico é considerável para a criança, no intuito de poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos. Sua contribuição, atenta para a construção do ensino-aprendizagem e para a formação de

cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreendendo um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades. É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **Histórias de quem gosta de ensinar**. São Paulo: Ars Poética, 1995.

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança** 13/10/2014. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%ADico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx> acesso em 20 de julho de 2021.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial curricular nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2001.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico**. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: 14 de junho de 2021

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil**. 4ª. Ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei 9.394 de dezembro de 1996. Brasília: MEC / SEF, 1996.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no->



processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia Acesso em 14 de junho de 2021.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho.** Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.