

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Data de aceite: 27/12/2023

Mayara Oliveira Garcia

Graduada em Pedagogia, Professora
Regente da Educação Infantil.
<https://orcid.org/0000-0002-9285-4294>

Arão Davi Oliveira

Doutor em Educação; Licenciado em
Pedagogia e História; Universidade
Católica Dom Bosco.
<https://orcid.org/0000-0003-0746-2569>

Erika Karla Barros da Costa

Mestre em Educação; Licenciada em
Pedagogia e Letras; Centro Universitário
Anhanguera.
<https://orcid.org/0000-0001-6641-0393>

Vanessa Janaína Viana de Oliveira

Especialista em Coordenação Pedagógica
e Gestão Escolar. Coordenadora
Pedagógica SEMED-CG.
<https://orcid.org/0000-0002-9928-0158>

Foi traçado como objetivo geral: Analisar as contribuições das práticas pedagógicas lúdicas no desenvolvimento da criança na educação infantil no processo de ensino aprendizagem. Trata-se de uma pesquisa documental, bibliográfica com abordagem qualitativa. Os dados coletados foram analisados com base nos pressupostos teóricos de: Vygotsky, Luria e Leontiev (1998), Kishimoto (1999, 1996). Os resultados desta pesquisa levam ao entendimento sobre a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem na educação infantil. Estratégias lúdicas possibilitam conhecer as limitações nas crianças, levando essas a criarem suas próprias estratégias de desenvolvimento.

PALAVRAS-CHAVE: 1. Educação Infantil; 2. Ludicidade; 3. Prática Pedagógica.

LUDICITY AS A DIDACTIC TOOL IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT: The object of this research is: ludicity as a didactic tool in the teaching-learning process in early childhood education. We suggest answering how recreational activities can contribute as

RESUMO: O objeto dessa pesquisa é: A ludicidade como ferramenta didática no processo ensino-aprendizagem na educação infantil. Aventamos responder como as atividades lúdicas podem contribuir como ferramenta didática no processo ensino aprendizagem na educação infantil.

a didactic tool in the teaching-learning process in early childhood education. The general objective was: To analyze the contributions of ludic pedagogical practices in the development of children in early childhood education in the teaching-learning process. This is a documental, bibliographic research with a qualitative approach. The collected data were analyzed based on the theoretical assumptions of: Vygotsky, Luria e Leontiev (1998), Kishimoto (1999, 1996). The results of this research lead to an understanding of the importance of ludic in the teaching-learning process in early childhood education. Ludic strategies make it possible to know the limitations of children, leading them to create their own development strategies.

KEYWORDS: 1. Early Childhood Education; 2. Playfulness; 3. Pedagogical Practice

LA LUDICIDAD COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

RESUMEN: El objeto de esta investigación es: La ludicidad como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil. Sugerimos responder cómo las actividades lúdicas pueden contribuir como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil. El objetivo general fue: Analizar los aportes de las prácticas pedagógicas lúdicas en el desarrollo de los niños de educación infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de una investigación documental, bibliográfica con enfoque cualitativo. Los datos recolectados fueron analizados con base en los supuestos teóricos de: Vygotsky, Luria e Leontiev (1998), Kishimoto (1999, 1996). Los resultados de esta investigación permiten comprender la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil. Las estrategias lúdicas permiten conocer las limitaciones de los niños, llevándolos a crear sus propias estrategias de desarrollo.

PALABRAS CLAVE: 1. Educación Infantil; 2. Ludicidad; 3. Práctica Pedagógica.

1 | INTRODUÇÃO

A ludicidade é uma importante ferramenta pedagógica para o professor no ambiente escolar, pois contribui no processo de formação e desenvolvimento de crianças criativas, que criem, inventivas, curiosas, que sejam capazes de construir conhecimento. Por meio da ludicidade os alunos desenvolvem habilidades motoras, cognitivas e a socioafetiva.

A habilidade motora liga-se a capacidade do corpo desenvolver movimentos, como pular, correr, andar, saltar, ou praticar tarefas que exijam maiores habilidades como desenhar, segurar e usar lápis atividades que exige coordenação motora. Praticando a habilidade motora ocorre a participação de alguns sistemas do corpo como sistema muscular, sistema esquelético, e sistema sensorial.

Habilidade cognitiva são utensílios do cérebro que estão associados com processos de aprendizagem de informações. A palavra habilidade é um substantivo que indica a qualidade de uma pessoa hábil. A habilidade é a facilidade de concretizar tarefas, relacionando práticas e teorias, não devendo ser confundida com talento já que talento é um desenvolvimento excepcional de atividade que requer habilidades para se desenvolver. Dedyukina *et al.* (2021, p. 2343) levantaram que “as habilidades cognitivas são interpretadas

como propriedades específicas da reflexão efetiva e da compreensão do mundo externo e interno por meio de sensações, percepção, memória, atenção, imaginação e pensamento”.

A habilidade socioafetiva está relacionada aos sentimentos e as emoções em virtude de uma série de interesses, solidariedade, cooperação, motivação e respeito, visando desenvolver o indivíduo como pessoa, estimulando a formação de uma personalidade estável e equilibrada, desenvolvendo também o aspecto cognitivo e entre outros.

O lúdico no processo ensino aprendizagem promove o favorecimento no desenvolvimento físico intelectual e social da criança, ou seja, possibilita um aprendizado real nesse processo. Na educação infantil a ludicidade torna-se importante para o crescimento das crianças, inclusive intelectualmente pois faz com que a criança brinque socialmente.

O lúdico na educação infantil é importante, porque proporciona uma aprendizagem interativa e prazerosa, pois através do mesmo a criança aprende brincando. O lúdico é uma metodologia pedagógica que proporcionam na educação infantil momentos significativos e de muitos valores.

A atividade lúdica contribui para desperta o saber a criatividade, a expressão a imaginação a espontaneidade na criança. Por isso, é considerada um meio de comunicação que auxilia na aprendizagem significativa.

Essa pesquisa busca responder como as atividades lúdicas podem contribuir enquanto ferramenta didática no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Para isso, traçamos como objetivo geral: analisar as contribuições das práticas pedagógicas lúdicas no desenvolvimento da criança na educação infantil no processo de ensino aprendizagem. E, como objetivos específicos: a) discutir de que forma o lúdico se constitui como uma ferramenta didática da prática pedagógica favorecendo o desenvolvimento infantil; b) compreender a relevância da relação entre professor-aluno e suas contribuições na aprendizagem lúdica.

Brincando a criança tem a possibilidade de conhecer e explorar a sua corporeidade, habilidades cognitivas motoras e socioafetivas. Pode aprender, regras, valores, normas e conteúdos conceituais. Por meio do lúdico é possível desenvolver a afetividade da criança com seus professores e a interação com outras crianças e com o meio.

Entende-se ser importante a ação do professor na proposição de atividades lúdicas, pois é possível determinar estratégias e observar o progresso de cada aluno afim de alcançar resultados de aprendizagens relevantes no que concerne a cognição, a psicomotricidade e o desenvolvimento socioafetivo.

Ao professor cabe estar atento as perguntas e soluções que os alunos trazem, pois no momento do lúdico é um espaço de grande aproveitamento para isso. O professor deve estar atento as estratégias e os progressos de cada aluno, assim, torna-se necessário interagir com os alunos sempre orientando e direcionando para a aprendizagem.

Assim, pesquisar essa temática torna-se relevante pela contribuição ao meio

acadêmico com outras possibilidades de interpretações do uso da ludicidade como ferramenta didática que favorecem ao processo de desenvolvimento das crianças na educação infantil respeitando as características e fases do seu desenvolvimento valorizando o brincar nas atividades cotidianas na escola.

É pesquisa bibliográfica e documental com abordagem qualitativa, utilizando um levantamento teórico que abordam essa temática com profundidade, sobretudo os escritos de Luckesi (2007), Costa e Henicka (2012), Maia (2012), Vygotsky, Luria e Leontiev (1998), Freire (2009), Kishimoto (1999, 1996), Macedo, Passos e Petty (2005), Rau (2012), Santos (2001). Além das obras citadas, também, compuseram a pesquisa bibliográfica artigos de periódicos científicos da área da educação disponibilizados na plataforma Scielo selecionados a partir dos seguintes descritores: ludicidade, didática e brincadeiras.

De acordo com Gil (2002), pesquisas qualitativas são aquelas que procuram tomar posse de dados descritivos que apresentam o resultado do contato empreendido entre o pesquisador e a situação identificada, com especial atenção aos resultados e perspectiva de seus integrantes. Os dados foram analisados baseados nos pressupostos de Vygotsky, Luria e Leontiev (1998) e Kishimoto (1999, 1996).

O trabalho está dividido em duas seções principais além da introdução e das considerações finais. A pesquisa oferece discussões sobre a relação da prática pedagógica lúdica e desenvolvimento infantil; e sobre a relevância da relação entre professor-aluno e suas contribuições na aprendizagem lúdica.

2 | A RELAÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA LÚDICA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A ludicidade não pode ser confundida como divertimento apenas, o lúdico é algo que desperta na criança elementos que a ajudam a entender o mundo real por meio das representações desse mundo inseridas em zonas de desenvolvimento oportunizadas durante o processo de ensino aprendizagem. Utilizando-se do lúdico na prática pedagógica promove-se desenvolvimento da criança de forma mais ampla. Desse modo é importante entender que nos primeiros anos de vida a criança que brinca tende a desenvolver a inteligência progressivamente, e representar significativamente a sua realidade (LUCKESI, 2007).

Na visão de Kishimoto (1996) apenas brincar não fara com que a criança se desenvolva plenamente, é preciso elaborar um planejamento estruturado de acordo com a metodologia pedagógica a ser utilizada e os objetivos.

Brincar é uma atividade fantasiosa que se liga à realidade, por isso, torna-se relevante ao desenvolvimento da identidade da criança, além de estar relacionado à aquisição de autonomia. O brincar faz parte da essência da criança e oportuniza o aprendizado de forma prazerosa (COSTA; HENICKA, 2012).

Algumas brincadeiras utilizam o brinquedo como suporte para seu desenvolvimento.

Sobre o brinquedo, Kishimoto (1996, p. 18) afirma que esse “[...] coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas”. Desse modo, é por meio do brinquedo a criança ingressa o mundo imaginário próprio dos desenhos, de um mundo global de fantasia, o que permite atingir uma representação do mundo real da imaginação.

A utilização de práticas pedagógicas lúdicas são perpassam por todo processo educacional durante a infância. A palavra infância trata-se de um termo cujo significado é difícil precisar, pois são muitas as definições, por sua diversidade, por ser de um tempo, passando entrelaçado de geração em geração. Maia (2012) observa outras concepções sobre infância: primeiro, entendida como um adulto em miniatura; depois, como um ser que se diferenciava do adulto caracterizada como “tábula rasa”. Essas concepções perduraram em espaços e tempos influenciados pela sociedade e seus processos culturais.

Os estudos sobre a relação do brincar com o desenvolvimento da criança despertam especial atenção das pesquisas em psicologia da infância. Rolim, Guerra e Tassigny (2008) destaca que o brincar é característico da infância o que proporciona inúmeras experiências que contribuem com o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo social o que consolida o brincar como uma ferramenta didática para aprendizagem escolar e não escolar.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2017, p. 35).

O brincar é algo que traz na criança a descoberta do que está ao seu redor, possibilitando um espaço para imaginar situações e vivências que as quais promovem emancipação da criança em relação a possíveis restrições situacionais. No dizer de Vygotsky, Luria e Leontiev (1998) essa criação imaginária não se configura como algo fortuito ou aleatório na vida da criança, mas em manifestações que promovem emancipação, desse modo esse autor aponta dois paradoxos na relação da criança com o brinquedo:

O primeiro paradoxo contido no brinquedo 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 – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – 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; LURIA; LEONTIEV, 1998, p. 130).

Assim, as situações reais são ressignificadas pela criança com suporte da atividade lúdica. Nesse sentido, o brinquedo se configura como o elo que articula “o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e

situações reais” (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 1998, p. 137).

Assim, é possível entender que o brincar e o brinquedo auxiliam a criança nesse processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá o desenvolvimento cognitivo e irá proporcionar, também, fácil interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

O jogo trata-se de uma possibilidade de brincadeira, mas que acontece de forma mais organizada envolvendo regras, objetivos específicos pré-definidos, responsabilidades e condições impostas para que possa ser realizado. O brincar está relacionado a sentimentos, situações fantasiosas, tem por ideal a diversão e não metas predeterminadas, ao contrário do jogo que está diretamente ligado as metas para definir ganhador ou perdedor (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

Haetinger e Haetinger (2013) defende que houve uma evolução dos jogos nas práticas escolares na educação infantil. Nesse sentido, destaca que,

[...] é uma sensível evolução no uso da recreação escolar. Nas escolas de Educação Infantil, notamos a importância dessas atividades e percebemos também a evolução dos jogos e práticas propostas. Dos ultrapassados “Atirei o pau no gato” e “Escravos de Jó”, estamos mergulhando em jogos e atividades recreativas que vão além desses jogos do passado e possibilitam ao aluno vivências mais amplas para o desenvolvimento de suas competências psicomotoras. (HETINGER; HAETINGER 2013, p. 19).

A educação infantil está associada às crianças de até 05 (cinco) anos de idade e tem por objetivo desenvolver integralmente os aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais. Nesta etapa são utilizadas creches, pré-escolas e entidades que tenham o mesmo valor significativo e as crianças são avaliadas perante o acompanhamento e relatórios quanto ao seu desenvolvimento, desse modo o que destaca Macedo, Petty e Passos (2005); Haetinger e Haetinger (2013) precisam ser considerados para monitorar o desenvolvimento das crianças e permitir que outras estratégias pedagógicas sejam repensadas, ressignificadas para que os objetivos e habilidades sejam alcançados ou desenvolvidos.

Um dos propósitos da educação infantil nos últimos anos trata-se de demonstrar a sua importância quanto ao desenvolvimento da criança nas etapas iniciais da vida. Freire (2009) destaca que houve o tempo em que apenas os pais tinham a incumbência de sair de casa para o trabalho, mas que essa realidade foi se transformando ao longo do tempo de modo que as mães ou outros responsáveis pela criança também passaram a fazer parte desse contexto de ausentar-se do lar para o trabalho. Esses aspectos sociais exigem do poder público locais mais apropriados para a educação das crianças, sobretudo na etapa da educação infantil que possui especificidades na formação exigindo relação harmoniosa, programada e intencional entre o educar, o cuidar e o brincar, garantindo os direitos da criança previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

No ambiente escolar, o brincar abrange todos os aspectos do desenvolvimento, seja

ele socioafetivo, psicomotor e cognitivo. Santos (2001) destaca em sua pesquisa que o aspecto cognitivo recebe maior enfoque no espaço escolar e, por isso, merece atenção dos professores para que a utilização do brinquedo seja garantida como suporte pedagógico para o desenvolvimento do objetivo ou habilidade planejados. Proporcionar a utilização de uma brinquedoteca no ambiente escolar é extremamente importante, tendo como intuito o desenvolvimento integral da criança na educação infantil, aproveitando do contexto ao qual ela está inserida (SANTOS, 2001).

Os jogos simbólicos oportunizam zonas de desenvolvimentos que estimulam às crianças desenvolver a capacidade de criar uma ligação entre o que um objeto representa e como ele está relacionado a determinados acontecimentos (MACEDO; PASSOS; PETTY, 2010).

De acordo com Bassedas, Huguet e Solé (1999), os jogos e brincadeiras deverão ser feitas sem finalidade externa, esses devem permitir as crianças a desenvolverem regras e estratégias para seu desenvolvimento, em suas palavras afirma que:

[...] o jogo é uma atividade que proporciona prazer e diversão; o jogo não responde a uma finalidade externa, é feito sem nenhuma finalidade concreta e não está submetido a exigências ou interesses alheios; o jogo tem sempre uma característica imediatista: a criança joga aqui e agora, e não se planejam objetivos alheios ou diferentes no tempo; o jogo deixa um amplo espaço à livre iniciativa e à liberdade dos participantes; o jogo caracteriza-se, muitas vezes, pela simulação, por um “fazer de conta”, pela sua própria condição de semirealidade e para possibilitar um mundo de fantasia [...]. (BASSEDAS; HUGUET; SOLÉ, 1999, p. 142-143).

Pode-se afirmar que a ludicidade está presente em diferentes tipos de jogos e brincadeiras que estão ligadas às diferentes faixas etárias. Diante disso, os jogos e as brincadeiras são importantes ferramentas para o aprendizado das crianças. Os professores podem perceber as reais necessidades dos estudantes e planejar atividades que promovam o desenvolvimento pedagógico das crianças.

O lúdico favorece a autoestima da criança e a interação de seus pares, propondo situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas. É um caminho que leva as crianças para novas descobertas, a explorarem um mundo desconhecido.

Com os desafios lúdicos a criança alcança níveis de desenvolvimento que somente o interesse pode provocar, a professora estimula os pensamentos e isso desenvolve a inteligência cognitiva. Vygotsky (1987, p. 117) afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”

Para Brougère (2001) a criança exerce sua capacidade de criar quando há riqueza e diversidade nas experiências que foram oferecidas pelas escolas, sendo essas voltadas a brincadeiras ou aprendizagens. Brougère (2001, p. 13) considera que a brincadeira foge

a funções específicas e esse fato,

[...] a definiu, tradicionalmente, em torno das ideias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada.

A criança não nasce sabendo brincar, contudo cabe destacar que a estimulação do adulto contribui e promove desenvolvimento, sobretudo quando esse estímulo contempla elementos lúdicos para promover entendimentos sobre o mundo, o que promove na segurança e autonomia a criança envolvida nesse processo (OLIOSI, 2016).

Com base no exposto nessa seção percebe-se a importância da ludicidade como estratégia pedagógica na garantia do desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo social da criança na educação infantil. Na próxima seção abordaremos a relevância da relação entre professor-aluno e suas contribuições na aprendizagem lúdica.

3 I RELEVÂNCIA DA RELAÇÃO ENTRE PROFESSOR-ALUNO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA APRENDIZAGEM LÚDICA.

No processo de aprendizagem da criança entendemos o professor como mediador do desenvolvimento, sendo assim, cabe a ele criar zonas de desenvolvimento que oportunize experiências, estímulos e desafios para essas crianças. Significa dizer que o professor precisa ter uma imaginação mais profunda e contextualizada, entendendo que através do lúdico é possível estabelecer uma ponte entre o imaginário e o real.

Para Freire (2002) ensinamos se a aprendizagem já estiver ocorrida, ou seja, se não houve aprendizagem não houve ensinamento, assim:

[...] toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um que ensinando, aprende, outro que, aprendendo, ensina, daí o seu cunho gnosiológico; a existência de objetos, conteúdos a serem ensinados e aprendidos; envolve o uso de métodos, de técnicas, de materiais; implica em função de seu caráter diretivo, objetivo, sonhos, utopias, ideias. (FREIRE, 2002, p. 28).

Conhecendo seus desafios, cabe ao professor atualizar-se de novos conhecimentos, e possibilidades metodológicas para que possa oportunizar atividades lúdicas que tenham significado para o aprendizado da criança, observar atentamente as expressões apresentadas por elas no momento dos jogos é um dos desafios que o professor precisa atender-se para entender o desenvolvimento da criança, podendo redirecionar a abordagem e o estímulos para que possa garantir desenvolvimento pleno desenvolvimento da criança.

A formação lúdica permite que o professor conheça a si próprio, entende as suas limitações e desbloqueia várias funções que bloqueiam suas resistências.

Neste sentido, o RCNEI (1998) sustenta que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para

o 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. (BRASIL, 1998, p. 23).

As crianças quando em momentos de brincadeira, a imaginação flui sem limites, aprendem brincando e imaginando. Para garantir uma interação professor-aluno de forma mais rica e intensa o professor torna-se um “brincante”, entrar imaginação e fazer com que ela “decole” sem limites, deve criar situações de jogos que possa cooperar de maneira ampla e significativa nesse processo de aprendizagem.

A BNCC preconiza para a educação infantil por parte da escola e dos professores a necessidade de se traçar “estratégias e ações para que as crianças possam observar, investigar e explorar o ambiente, manejar objetos e brinquedos, criar suposições e verificar as informações para confirmar as perguntas e curiosidades” (BRASIL, 2017, p. 47). Oportunizando experiências que permitam ampliação de conhecimentos da sociedade que a criança está inserida, ou seja, do mundo físico e sociocultural para que possa interagir com outros atores e situações do seu cotidiano.

O professor pode realizar a interação do mundo da criança com o do conhecimento que ele busca desenvolver, criando uma relação prazerosa, na qual os alunos sintam-se à vontade para desenvolver uma proximidade com o professor, estabelecendo assim uma relação de respeito e afetividade. (SCHULT, MULLER e DOMINGUES, 2006, p. 2).

Silva (2001) aponta que a sala de aula deve ser um espaço amplo e com “cantinhos” com a finalidade de acolher e aconchegar os alunos, para essa autora,

A sala de aula interativa seria o ambiente em que o professor interrompe a tradição do falar/ ditar, deixando de identificar-se como o contador de histórias, e adota uma postura semelhante do “designer” de “software” interativo. Ele constrói um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibiliza coautoria e múltiplas conexões, permitindo que o aluno também faça por si mesmo [...]. O aluno, por sua vez passa de espectador passivo a ator situado num jogo de preferências de opções de desejos, de amores, de ódios e de estratégias, podendo ser o emissor e receptor no processo de intercompreensão. (SILVA, 2001, p. 23).

Desse modo, o educador tem o papel fundamental e dever de durante as brincadeiras desafiar a criança a desenvolver capacidade de resolver situações problema que de depare. Por isso é relevante que sejam incorporados jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramentas didáticas da prática pedagógica, pois “podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens” (FANTACHOLI, 2011, p. 5).

Por meio do lúdico, o educador pode levar a criança a desafiar os seus conhecimentos, expandindo-os. O brincar permite que criança se prepare para a vida se envolvendo no mundo social e físico. Assim, os educadores têm utilizado a brincadeira na educação por

ser um elemento essencial na formação da personalidade tornando-se um instrumento para a construção do conhecimento.

O brincar deixa de ser apenas uma brincadeira e passa a ser um suporte pedagógico promotor de desenvolvimento físico intelectual e social. Desse modo, o brincar está articulado com o educar na fase da infância, como consta no Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o 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. (BRASIL, 1998, p. 23).

Entende-se que o trabalho de educar não se destina apenas à transparência de conhecimento, mas sim a oferecer ferramentas para que a criança possa escolher os caminhos para a construção do seu saber. Por essa ótica, torna-se importante entender a criança como protagonista nesse processo de desenvolvimento por meio de experiências lúdicas. Também cabe destacar o importante papel do professor como mediador desse processo que procura criar situações de aprendizagens para as crianças articulando objetos do conhecimento aos “recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios aos conteúdos referentes aos diferentes campos do conhecimento humano” (BRASIL, 1998, p. 30).

Ressalta-se a importância de através de atividades cotidianas reconstruir e construir vínculos que sejam positivos com seus alunos criando espaços para vincular futuros conhecimentos. Pois como aponta Kishimoto (1999, p. 36), a criança no período da pré-escola “aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de relevância para desenvolvê-la”.

A ideia de um ensino despertado pelo aluno acabou transformando o sentido de que se entende por material pedagógico de cada estudante, não importando a série ou idade era um desafio a competência de cada professor. O interesse pelo aprendizado acabou sendo a força do processo que comanda a aprendizagem. Assim, o ambiente escolar deve “proporcionar vínculos afetivos e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua autoestima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e interação social” (BRASIL, 1998, p. 63).

O estudo da afetividade que envolve as atividades lúdicas e outras atividades desenvolvidas na escola foi pesquisada e teorizada por Wallon (1971) o qual relaciona o contexto biológico em articulação com o social, em suas palavras:

meios de ação sobre as coisas circundantes, razão por que a satisfação das suas necessidades e desejos tem de ser realizada por intermédio das pessoas adultas que a rodeiam. Por isso, os primeiros sistemas de reação

que se organizam sob a influência do ambiente, as emoções, tendem a realizar, por meio de manifestações consoantes e contagiosas, uma fusão de sensibilidade entre o indivíduo e o seu entourage. (WALLON, 1971, p. 262).

Cabe ao professor observar e diferenciar às crianças de condições favoráveis de aprendizagem, pois “o ambiente escolar depende de como o professor, o meio e os colegas afetam a criança, seu aprendizado pode ser desenvolvido ou inibido, e a emoção transparecida por ela evidencia isso” (SALLA, 2011, p. 98).

Visão semelhante é partilhada por (FORTUNA, 2011 , p. 10) quando afirma que,

A atuação do Educador infantil não deve restringir-se à observação e à oferta de brinquedos: ele intervém no brincar, não para apartar brigas ou para decidir quem fica com o quê, ou quem começa ou quando termina, e sim para estimular atividade mental, social e psicomotora das crianças, com questionamentos e sugestões de encaminhamentos.

Assim, pode-se entender que a atitude do professor sobre a brincadeira na educação infantil é refletida também na escolha de brinquedos, jogos ou brincadeiras, pois diante das escolhas o professor coloca suas hipóteses, suas convicções, seus desejos diante do brincar na educação infantil.

O mediador brincando junto com as crianças ele tende a sugerir outras brincadeiras como também mostrar como brincar, e ajudar, o educador infantil tem o direito de apontar e sugerir novos métodos para a resolução de problema. E é através das brincadeiras que o professor pode identificar situações potencialmente lúdicas, argumentando de forma com que fomente a criança a avançar no seu processo de ensino aprendizagem.

Na visão de Schultz, Muller e Domingues (2006) introduzir propostas lúdicas na prática educativa é importante, mas também um desafio, pois o professor “além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos, ele precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles” (p. 5).

A interação entre professor-aluno e aluno-aluno, é desenvolvida durante a prática dessas atividades, dentro de sala de aula ou na área externa assim desenvolve de maneira espontânea os novos conhecimentos. Desta forma, o brincar associa-se ao aprender, possibilitando diversas situações de vivências as quais promovem desenvolvimento da criança, como aponta Barbosa (2009, p. 72):

Para a constituição de contextos lúdicos é necessário considerar que as crianças ouvem música e cantam, pintam, desenham, modelam, constroem objetos, vocalizam poemas, parlendas e quadrinhas, manuseiam livros e revistas, ouvem e contam histórias, dramatizam e encenam situações, para brincar e não para comunicar “ideias”. Brincando com tintas, cores, sons, palavras, pincéis, imagens, rolos, água, exploram não apenas o mundo material e cultural à sua volta, mas também expressam e compartilham imaginários, sensações, sentimentos, fantasias, sonhos, ideias, através de imagens e palavras.

Por essa ótica, percebe-se que as crianças brincam de diversas formas, e de diferentes maneiras possibilitando um aprendizado através do lúdico, quando mediado pelo professor de forma intencional e planejada. Pode-se considerar que o professor se configura como um mediador de conhecimento através da ludicidade no processo de aprendizagem de seu aluno, o responsável por aplicar, corrigir e adequar-se qualquer informação sobre seu aprendizado. O lúdico no processo de aprendizagem torna-se uma atividade que se constitui rica, pois por meio dele podem-se vivenciar atividades diferentes superando modelos tradicionais de ensino que pouco contempla a ludicidade como ferramenta didática para o desenvolvimento da criança.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento desta pesquisa visou analisar a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem na educação infantil. Diante dos dados analisados pode-se destacar que a ludicidade é uma importante ferramenta pedagógica para o professor no ambiente escolar. Por meio desse suporte pedagógico pode-se ajudar a desenvolver nas crianças da educação infantil habilidades e competências que ajudem a entender o mundo físico e social em que vive de forma crítica e criativa do meio.

Com base nos dados coletados e teóricos utilizados, pode-se afirmar que o lúdico se constituiu como uma ferramenta importante para a prática pedagógica na educação infantil. Por meio do lúdico, também é possível entender a importância na relação professor-aluno pois estimula o desenvolvimento da comunicação, cognição, motricidade, e das relações socioafetiva da criança em desenvolvimento na educação infantil.

As atividades lúdicas como recurso didático oferecem um vasto repertório de atividades sensoriais, jogos de diversos tipos, atividades de psicomotricidade, expressivos e recreativos, o que permite ao professor explorar os cinco campos de experiência revistos na BNCC para educação infantil. Dessa forma, o professor pode por meio da ludicidade garantir as experiências fundamentais para que a criança aprenda e se desenvolva, enfatizando noções, habilidades, atitudes, valores e afetos que as crianças precisam desenvolver.

O processo de avaliação nas atividades lúdicas, não se deve excluir que tem que ser feita de acordo com as possibilidades de desempenho descrita nos objetivos de cada atividade, devendo considerar as diversas habilidades e capacidades respeitando o tempo de cada um.

REFERÊNCIAS

BASSEDAS, E.; HUGUET, T.; SOLÉ, I. **Aprender e Ensinar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

BARBOSA, M. C. S. **Projeto de cooperação técnica MEC e UFRGS para construção de orientações curriculares para a Educação Infantil**: Práticas cotidianas na educação infantil – bases para a reflexão sobre as orientações curriculares. Brasília, 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/relat_seb_praticas_cotidianas.pdf. Acesso em: 23 mar. 2022.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 4 ed., São Paulo, Cortez, 2001

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**: educação é a base. Brasília, DF: MEC/ CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

[images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf](#). Acesso em: 23 mar. 2022.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Básica. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. In: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica: Brasília (DF), 1998, v.1. Disponível em: www.portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 06 mar. 2022.

COSTA, R. S. S.; HENICKA, O. T. S. O uso do lúdico para melhor desenvolvimento da criança de 03 a 06 anos, segundo a opinião dos professores da escola de educação infantil Iraci Alves Cabral Francisco, de Carlinda/MT. **Revista Edição Especial, Alta Floresta**, p. 1-12, Fev. 2012. Disponível em: <http://faflor.com.br/revistas/refaf/index.php/refaf/article/view/48/pdf>. Acesso em: 06 mar. 2022.

DEDYUKINA, M.; IVANOVA, M.; POPOVA, L.; SEMENOV, Y. Sobre o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a regulação do comportamento de crianças de cinco e seis anos. **Revista online de Política e Gestão Educacional, Araraquara**, v. 25, n. 3, p. 2340-2360, set./dez. 2021. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v25i2.15926>. Acesso em: 14 mar. 2022.

FANTACHOLI, F. N. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um olhar psicopedagógico. **Revista Científica Aprender**, 5ª ed: 12/2011. Disponível em: www.revista.fundacaoaprender.org.br. Acesso em: 14 mar. 2022.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física, Editora Scipione, São Paulo, 5ª Ed. 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. 25ª edição. Coleção leitura. Paz e Terra, São Paulo, 2002.

FORTUNA, T. R. O lugar do brincar na educação infantil. In: Brincar e aprender: a importância do lúdico para as crianças pequenas. **Revista Pátio - Educação Infantil**. Ministério da Educação/FNDE, ano IX, nº 27, abril/junho, 2011.

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

HEATINGER, M.; HAETINGER, D. **Jogos, recreação e lazer**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.

KISHIMOTO, Tizuko. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e desenvolvimento humano**. Salvador: UFBFE, 2007

MAIA, Janaina Nogueira. **Concepções de criança, infância e educação dos professores de Educação Infantil**. 2012. Dissertação (Mestrado) Departamento de Educação. Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2012.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**, Artmed, Porto Alegre - RS, 2005.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S; PASSOS, N. C. **Quatro Cores, oficina de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica**, Editora Casapsi, 6ª edição, 2010.

OLIOSI, S. R. A ludicidade no contexto das práticas pedagógicas na educação infantil de 0 a 3 anos. **Revista Eventos Pedagógicos**, Universidade do Estado de Mato Grosso, Sinop/MT, v. 7, n. 3, 2016, p. 1307-1320. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/view/9909>. Acesso em: 29 out. 2022.

RAU, M. C. T. D. **A Ludicidade na Educação: Uma atitude pedagógica**, Editora InterSaberes, 1ª edição, 2012.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Humanidades**, Fortaleza, v. 2, n. 23, p.176-180, jul. 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.5020/23180714.2008.23.2.%25p>. Acesso em: 29 out. 2022.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**, Editora Vozes, Petrópolis-RJ, 2001.

SALLA, F. O que o corpo fala. **Revista Nova Escola**, São Paulo: Moderna, ano XXVI, nº 247, p. 96 - 98, nov. 2011.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2ª Ed. 2001.

SCHULTZ, S.; MULLER, C.; DOMINGUES, A. **A ludicidade e as suas contribuições na escola**. Jornada e Educação. Centro Universitário Franciscano. Disponível em: < <http://www.unifra.br/eventos/jornadaeducacao2006/2006/pdf/artigos/pedagogia/A%20LUDICIDADE%20E%20SUAS%20CONTRIBUI%20C3>, v. 87, p. C3, 2006.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução de Maria da Penha Villalobos**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988

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

WALLON, H. **As origens do caráter na criança**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1971.