

EXPLORANDO O MUNDO DO BRINCAR: O PAPEL DA LUDOPEDAGOGIA NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Data de submissão: 29/04/2024

Data de aceite: 02/05/2024

Marisa Ceresoli Ferreira

Faculdade Fazenda Nova Do Imigrante
Marau – Rio Grande do Sul

Eunice Maria Dall Agnol Oliveira

Faculdade Fazenda Nova Do Imigrante
Marau – Rio Grande do Sul

Sabrina Bueno

Faculdade Fazenda Nova Do Imigrante
Marau – Rio Grande do Sul

RESUMO: A ludopedagogia é uma abordagem educacional que integra o jogo e o brincar no processo de aprendizagem, em conformidade com diversas diretrizes educacionais. O artigo traz a temática Ludopedagogia: a essência do brincar com o foco no ensino e aprendizagem para a educação infantil. Tem o objetivo principal de identificar a influência do lúdico na educação infantil, as suas contribuições para o desenvolvimento da criança. O trabalho tem como problemática: Quais os benefícios da ludopedagogia no processo de aprendizagem da educação infantil? É uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, quanto ao objetivo descritiva. Conclui-se que a ludopedagogia torna o

aprendizado mais significativo e adaptado ao ritmo e às necessidades de cada criança. Promove a socialização, a criatividade, o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades emocionais, contribuindo significativamente para a formação integral das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Brincar. Criança. Educação.

EXPLORING THE WORLD OF PLAY: THE ROLE OF PLAY PEDAGOGY IN THE COMPREHENSIVE DEVELOPMENT OF THE CHILD IN EARLY EARLY EDUCATION

ABSTRACT: Ludopedagogy is an educational approach that integrates games and playing into the learning process, in accordance with various educational guidelines. The article brings the theme of Ludopedagogy: the essence of playing with a focus on teaching and learning for early childhood education. Its main objective is to identify the influence of play in early childhood education and its contributions to child development. The problem of the work is: What are the benefits of ludopedagogy in the learning process of early childhood education? It is a bibliographical research

with a qualitative approach, with a descriptive objective. It is concluded that ludopedagogy makes learning more meaningful and adapted to the rhythm and needs of each child. It promotes socialization, creativity, logical reasoning, problem solving and the development of emotional skills, contributing significantly to the integral education of children.

KEYWORDS: Playfulness. To play. Child. Education.

INTRODUÇÃO

Ludopedagogia na educação infantil refere-se à integração de jogos e brincadeiras no processo educacional das crianças em idade pré-escolar. É uma abordagem que reconhece o papel fundamental do brincar no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico das crianças.

A ludopedagogia valoriza a aprendizagem por meio da experiência lúdica, onde as crianças são incentivadas a explorar, experimentar e descobrir o mundo ao seu redor de forma ativa e participativa. Os jogos e brincadeiras não são vistos apenas como formas de entretenimento, mas como ferramentas eficazes para promover o desenvolvimento integral da criança.

Ao incorporar a ludicidade na educação infantil, os educadores podem criar um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades importantes, como resolução de problemas, cooperação, criatividade, imaginação e autonomia. Além disso, os jogos e brincadeiras ajudam a fortalecer a autoestima das crianças, promovendo um senso de competência e realização pessoal.

A ludopedagogia também contribui para tornar o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso para as crianças, tornando a escola um lugar onde elas se sentem felizes, motivadas e engajadas. Por meio do brincar, as crianças desenvolvem habilidades socioemocionais essenciais, como empatia, respeito, tolerância e habilidades de comunicação.

É importante ressaltar que a ludopedagogia não exclui a importância do ensino formal, mas complementa-o, proporcionando às crianças oportunidades de aprendizagem diversificadas e holísticas. Ao integrar jogos e brincadeiras de forma intencional e planejada no currículo escolar, os educadores podem criar experiências educacionais enriquecedoras que atendem às necessidades individuais de cada criança e promovem um desenvolvimento equilibrado em todas as áreas.

A ludopedagogia na educação infantil reconhece o brincar como uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil e defende a importância de proporcionar às crianças oportunidades significativas de aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Ao adotar essa abordagem, os educadores podem criar ambientes educacionais estimulantes, inclusivos e centrados na criança, que promovem um crescimento saudável e integral.

DESENVOLVIMENTO

O termo 'lúdico' evoca sensações de prazer, integração e alegria associadas a uma atividade específica. Atualmente, definir o 'lúdico' de forma exclusiva tornou-se desafiador, dada a vastidão de interpretações do termo e suas nuances. Embora sua concepção mais difundida esteja ligada a atividades como jogos e brincadeiras, a ludicidade abrange um espectro mais amplo de expressões e experiências.

Os autores Almeida e Rodrigues (2015, p. 29) mencionam que “o termo lúdico tem origem do latim “ludus” e tem como significado brincar. Todavia estabelecer um conceito para o processo de brincar não é uma tarefa fácil, visto que cada pessoa acaba criando o seu próprio conceito para o lúdico”.

É perceptível o quão é necessário o lúdico para o desempenho da criança enquanto sujeito histórico e social, evidentemente há um aprendizado significativo ao brincar e jogar. É importante enfatizar que é um mecanismo de instrução indispensável ao contexto coletivo e afetivo, posto que o lúdico cria movimentos de ação e reflexão no processo de aprendizagem. Carvalho (2016) enfatiza a importância fundamental do ato de brincar para o pleno desenvolvimento das crianças ao participarem de atividades lúdicas.

À medida que se envolvem nessas práticas, surgem jogos e brincadeiras que fazem parte intrínseca de suas vidas desde os primórdios, integrando, assim, a criança em experiências que promovem a estruturação de sua identidade. É evidente que a ludicidade é a fonte para novas experiências e descobertas de mundo, por isso deve ser trabalhada desde a primeira infância. Nesse contexto, Carvalho (2016) ressalta que a ludicidade se destina especialmente às crianças, buscando estabelecer um aprendizado genuíno e abrangente nos aspectos sociais, culturais, afetivos e cognitivos. Por conseguinte, ela se torna uma ferramenta indispensável na educação infantil, figurando como um valioso aliado para os educadores ao influenciar suas metodologias e contribuir de forma significativa para o desenvolvimento infantil.

A brincadeira no desenvolvimento integral do ser humano

Qualquer ser humano pode tirar proveito das brincadeiras, tanto pelo seu aspecto lúdico, de prazer e diversão, e também pelo aspecto da aprendizagem, as brincadeiras nas atividades lúdicas contribuirão no desenvolvimento de várias competências e habilidades da criança, explorando e refletindo sobre a realidade e a cultura na qual está inserida. Além de divertido e prazeroso, a brincadeira é essencial para o desenvolvimento e o aprendizado da criança, a participação da criança nas atividades lúdicas irá desenvolver nelas novos conhecimentos, habilidades de forma natural e satisfatória, gerando um forte interesse em aprender garantindo um agradável prazer ao brincar.

Para Brougère, os jogos e brincadeiras são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo. Sendo assim, a atividade lúdica se revela como um dos aspectos mais autênticos do comportamento infantil e, pelo brincar, a criança constrói seu pensamento, mais para que o brinquedo seja um influenciador será preciso que a criança obtenha contato com a realidade, e por meio de observações do desempenho das crianças com seus brinquedos podem-se avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo.

A criança mesmo brincando sozinha, ela ordena o pensamento, estimula a criatividade e aperfeiçoa a capacidade de resolver problemas. A brincadeira com as atividades lúdicas desenvolve as habilidades da criança de forma natural, não esquecendo que a brincadeira é de extrema importância, na qual ela interessa naturalmente, e aprimora suas percepções, inteligência e aspectos sociais, reconhecendo que essas atividades proporcionam mudanças de comportamento, fazendo surgir novas formas de respostas e de ação às solicitações do meio em que as crianças vivem.

Diretrizes nacionais para a Educação Infantil

A infância representa um estágio decisivo na formação do indivíduo, em que a maneira de educar vislumbra, enfatizando que a infância se caracteriza pela interação da criança com a realidade do mundo. É nesse intercâmbio que elas se inserem no contexto social, cultural e histórico, moldando comportamentos, internalizando valores e evoluindo pessoalmente.

Compreender a criança como um ser social implica considerar sua história pessoal, considerá-la como um sujeito detentor de direitos e plenamente apto a aprender, de modo que as instituições devem elaborar seus currículos para a Educação Infantil com o intuito de promover o desenvolvimento integral da criança. Essa abordagem visa proporcionar à criança a oportunidade de explorar e compreender plenamente o mundo ao seu redor, conforme as diretrizes nacionais para a Educação Infantil no Brasil que estão estabelecidas na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), 1998, Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), 2010, e a Base Nacional Comum Curricular para Educação Infantil (BNCC), 2017.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) foi um documento elaborado, em 1998, pelo Ministério da Educação do Brasil. Esse referencial tinha como objetivo oferecer orientações pedagógicas para professores, gestores e demais profissionais envolvidos na educação de crianças de 0 a 6 anos. Buscava promover uma abordagem educacional que considerasse as especificidades dessa faixa etária, valorizando o brincar, a interação social, a autonomia e a construção do conhecimento de forma lúdica. O documento também destacava a importância do cuidado, do afeto e do respeito ao ritmo de desenvolvimento de cada criança (Brasil, 1998).

O documento estava dividido em três volumes, cada um focado em uma faixa etária específica (de 0 a 3 anos, de 4 a 5 anos e de 6 anos). Abordava temas como a organização do espaço, o papel do educador, a importância das brincadeiras e atividades lúdicas no processo de aprendizagem, entre outros aspectos relevantes para a educação infantil. Embora tenha sido um marco importante na orientação da prática pedagógica para a educação infantil no Brasil, é válido notar que ao longo do tempo, novas diretrizes e documentos foram desenvolvidos para atualizar e complementar as orientações pedagógicas nesse campo.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil de 2010 foram um marco importante para a educação no Brasil. Elas enfatizam a importância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças, reconhecendo que o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento integral dos pequenos (Brasil, 2010).

Essas diretrizes valorizam a ludicidade como um elemento central no currículo da educação infantil, destacando que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas sim uma forma de a criança se expressar, interagir, experimentar, conhecer o mundo ao seu redor e construir seu conhecimento de maneira ativa e prazerosa (Brasil, 2010). Além disso, as diretrizes também destacam a importância dos professores e educadores na criação de ambientes propícios ao brincar, onde as crianças tenham acesso a materiais variados, espaços adequados e estímulos para explorar sua criatividade, imaginação e desenvolver habilidades socioemocionais, cognitivas e motoras (Brasil, 2010). Nessa abordagem o lúdico não é separado do aprendizado formal, mas sim uma parte integrante e essencial do processo educativo na primeira infância, reconhecendo seu papel no desenvolvimento pleno das crianças (Brasil, 2010).

A BNCC (2018) vai na mesma direção dos documentos anteriores de criança como um sujeito histórico e detentor de direitos destaca sua capacidade de construir identidades individuais e coletivas por meio de interações, relações e práticas diárias. Nesse contexto, a criança não apenas brinca, imagina e fantasia, mas também deseja, aprende, observa, experimenta e questiona. Ao fazer isso, ela não apenas absorve informações, mas também contribui para a produção de cultura ao construir significados sobre a natureza e a sociedade (Brasil, 2017). Este entendimento enfatiza a criança como um agente ativo e participativo em seu ambiente, cujas ações e experiências têm um papel fundamental na formação de sua identidade e na criação de conhecimento.

O documento reconhece a importância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças. Ele propõe que as instituições de ensino ofereçam experiências que permitam o desenvolvimento integral dos pequenos, considerando não apenas aspectos cognitivos, mas também emocionais, sociais, físicos e culturais (Brasil, 2017). Dentro desse contexto, o lúdico é valorizado como uma forma de as crianças aprenderem brincando, por meio de jogos, atividades criativas, música, contação de histórias, dramatização e outras práticas que estimulem a curiosidade, a experimentação e a imaginação.

A BNCC para a Educação Infantil enfatiza que o brincar é uma das principais maneiras pelas quais as crianças exploram e compreendem o mundo ao seu redor. Além disso, ressalta que os educadores devem proporcionar ambientes ricos em materiais e oportunidades que incentivem essa ludicidade, considerando as especificidades de cada faixa etária e as necessidades individuais de cada criança (Brasil, 2017).

Os jogos e a aprendizagem

O renomado pediatra e psicanalista britânico do século XX, Donald Winnicott, embora não tenha escrito especificamente sobre ludopedagogia, nas suas teorias sobre desenvolvimento infantil e brincadeira têm influenciado profundamente a compreensão da importância do jogo na educação, suas ideias sobre a importância do brincar e do desenvolvimento emocional das crianças têm sido amplamente aplicadas na prática educacional e na compreensão do papel do jogo na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Seus insights continuam a influenciar educadores, psicólogos e profissionais da saúde infantil em todo o mundo. Para ele ao brincar, as crianças têm a oportunidade de experimentar diferentes papéis, aprender a lidar com desafios, expressar suas fantasias e desenvolver sua criatividade. Winnicott via o brincar como uma forma de comunicação genuína para as crianças, uma linguagem através da qual elas podiam expressar suas necessidades, medos e desejos de maneira segura e sem julgamento. Winnicott, enfatizou a importância do “espaço potencial”, um conceito que descreve um ambiente seguro e acolhedor no qual a criança pode explorar livremente, criar e se desenvolver. Ele acreditava que o brincar era uma atividade fundamental através da qual as crianças exploravam seu mundo interno e externo, construía relacionamentos, desenvolviam habilidades e processavam emoções.

Um autor que discorre sobre a importância dos jogos no processo de aprendizagem na educação infantil é Lev Vygotsky. Embora seja mais conhecido por suas teorias sobre o desenvolvimento infantil e a zona de desenvolvimento proximal, Vygotsky também abordou a relevância dos jogos na aprendizagem das crianças. Ele defende que os jogos desempenham um papel fundamental na construção do conhecimento e no desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e emocionais das crianças na educação infantil. Em sua obra “A Formação Social da Mente” (publicada postumamente em 1934), Vygotsky discute como o brincar é uma atividade crucial para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Ele argumenta que os jogos proporcionam às crianças a oportunidade de experimentar situações imaginárias e simbólicas, nas quais elas podem praticar habilidades cognitivas, linguísticas e sociais de maneira lúdica e significativa.

Vygotsky sugere que, durante o brincar, as crianças são capazes de realizar tarefas que estão além de seu nível de desenvolvimento atual, mas que podem ser alcançadas com o apoio de outras pessoas mais experientes, como pais ou educadores. Ele enfatiza a importância da interação social durante o brincar, destacando como o jogo em grupo promove a cooperação, o compartilhamento e a resolução de problemas entre as crianças.

O Brincar

O brincar localiza-se incorporada no lúdico e tem, como característica principal, regras mais simples, implícitas ou explícitas, promove o sentimento de espontaneidade, de prazer, liberdade e trabalha as funções cognitivas, físicas e sociais das crianças. Na obra “O Brincar e a Realidade” de René Kaës, o autor aborda a relação entre o brincar e o desenvolvimento psíquico das crianças, bem como a importância do brincar no contexto das relações familiares e sociais. Kaës explora como o brincar não é apenas uma atividade superficial, mas sim uma forma fundamental através da qual as crianças exploram, compreendem e se relacionam com o mundo ao seu redor.

Ao longo do livro, Kaës oferece insights sobre como o brincar permite que as crianças experimentem diferentes papéis, desenvolvam sua imaginação, criatividade e pensamento simbólico, e construam vínculos emocionais e sociais com os outros. Ele também discute como o brincar é uma forma de expressão das fantasias e desejos das crianças, oferecendo-lhes uma maneira de lidar com suas emoções e experiências de vida.

Além disso, Kaës explora o papel dos adultos, especialmente dos pais e cuidadores, na promoção e mediação do brincar das crianças. Ele destaca a importância de um ambiente seguro e acolhedor para o brincar, onde as crianças se sintam livres para explorar e experimentar sem medo de julgamento ou repreensão.

Importante mencionar que a criança ao brincar desenvolve e amplia suas habilidades e capacidades cognitivas e emocionais que já são intrínsecas desde o seu nascimento. Para Kishimoto, “o que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física”. Para Costa, as brincadeiras não se limitam a liberar emoções; elas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da inteligência e no enriquecimento das capacidades mentais e do pensamento. O ato de brincar não é apenas uma atividade individual; possui uma função social significativa, estendendo-se além do próprio indivíduo. Ele contribui ativamente para o crescimento intelectual e social, ampliando as habilidades mentais e promovendo interações valiosas no contexto social.

Diante do exposto, compreende-se que a brincadeira lúdica não se limita apenas à alegria da criança. A ação de brincar vai além, permitindo a busca por companhia, a exploração do mundo e dos objetos, o aprendizado de múltiplas línguas e a descoberta das regras fundamentais para lidar com decisões. Dessa forma, o ato de brincar engloba tanto a dimensão lúdica quanto a educacional, ambas contribuindo significativamente para o conhecimento infantil.

O brincar na Educação Infantil e a evolução tecnológica

Os principais autores da área da educação infantil reconhecem o potencial dos brinquedos e jogos tecnológicos como ferramentas educacionais valiosas, mas enfatizam a importância de uma abordagem equilibrada, crítica e responsável ao usar tecnologia com crianças pequenas. Sugerem uma abordagem equilibrada, enfatizando que ao usar tecnologia na educação infantil, se reconheça os benefícios das ferramentas tecnológicas, ao mesmo tempo em que se mantenha um ambiente de aprendizagem diversificado, que inclui também o brincar tradicional, atividades ao ar livre e interações sociais.

Kishimoto, uma pesquisadora brasileira conhecida por suas contribuições no campo da educação infantil e da ludopedagogia, discute a importância do equilíbrio entre o uso da tecnologia e outras formas de brincar na educação infantil, assim como a necessidade de uma abordagem crítica e reflexiva ao incorporar tecnologia no ambiente educacional. No livro, “O brincar e suas teorias”, Kishimoto discute a importância do brincar na infância e sua relação com a educação, abordando diferentes tipos de jogos e brincadeiras, incluindo aqueles que envolvem tecnologia. Ela oferece reflexões sobre como os jogos podem ser utilizados de forma educativa, promovendo o desenvolvimento integral das crianças. Ela enfatiza a importância de selecionar cuidadosamente os recursos tecnológicos, garantindo que sejam apropriados para a faixa etária das crianças e que promovam experiências educacionais significativas. Além disso, Kishimoto destaca o papel fundamental dos educadores na mediação e orientação das crianças no uso responsável e criativo da tecnologia, ao mesmo tempo em que preservam a importância do brincar tradicional e das interações sociais na educação infantil.

Jogos, brinquedos e brincadeiras

A execução do brincar, jogar e o manuseio do brinquedo auxiliam no desempenho do saber da criança, transformando as suas atividades de aprendizagem mais prazerosas, libertadoras, espontâneas e significativas. Com essa perspectiva, apresenta-se sugestões de brincadeiras, brinquedos e jogos que auxiliam no ato pedagógico dos educadores.

Com essa perspectiva, apresenta-se sugestões de brincadeiras, brinquedos e jogos que auxiliam no ato pedagógico dos educadores. Inicia-se com os jogos figurativos e uma ressalva da autora Kishimoto, quando afirma que “jogo simbólico implica a representação de um objeto por outro, a atribuição de novos significados a vários objetos [...]”. Ou seja, é o jogo em que a criança utiliza a imaginação, mais conhecido como faz-de-conta, alguns exemplos a seguir:

- 1 - Super-herói: é uma brincadeira na qual a criança imagina e recria fatos que ela tem conhecimento empírico;
- 2 - Brincar de Casinha: a criança representa os pais, os irmãos, criam as comidinhas, imaginando uma realidade que replica aspectos do seu cotidiano.

Partimos para os jogos de regras, nos quais as crianças aprendem a resolver situações conflituosas. Rau explica que “jogos de combinações sensório–motoras ou intelectuais que favorecem a socialização, pois sua prática possibilita a inserção da criança com o mundo social e cultural”. Os jogos são:

- 1 - Jogo da memória: o objetivo desse jogo é reconhecer as figuras iguais nas cartas;
- 2 - Xadrez infantil: esse jogo é composto por tabuleiro e peças, com o principal objetivo conquistar o rei.

É importante ressaltar que, na aplicação desses jogos, o educador carece mediar e adaptá-los conforme a sua turma, de modo que seus alunos compreendam o real sentido do jogo.

Adiante apresenta-se brincadeiras essenciais que contribuem com o desenvolvimento do aluno, seja físico, cognitivo ou intelectual.

- 1 - Morto-vivo: essa brincadeira tem uma pessoa que comanda com a fala: vivo, quando todos os outros participantes ficam em pé, e a outra fala: morto, quando todos precisam se abaixar, perde aquele que errar a posição de comando e ganha quem ficar por último;
- 2 - Ciranda-Cirandinha: brincadeira cantada, ciranda cirandinha vamos todos cirandar..., em uma roda as crianças cantam enquanto vão rodando conforme a letra da música.

São brincadeiras bem tradicionais, mas que estimulam e favorecem o desenvolvimento das crianças. Para finalizar, os brinquedos diferenciam-se do jogo e da brincadeira, por ser um objeto material que a criança explora a sua imaginação com o mundo real.

- 1 - Brinquedos de montar e empilhar: blocos de montar, peças de diferentes formas geométricas, esses brinquedos favorecem as questões motoras e o raciocínio;
- 2 - Brinquedos de madeira: com formatos de animais, letras do alfabeto de madeira para usar como quebra cabeça, pinos de encaixar e outros.

Conclui-se que essas práticas podem ser desenvolvidas de forma individual ou coletiva, com regras ou figurados, isso não altera o aspecto lúdico nessas ações, dessa forma a criança aprenderá de forma prazerosa e divertida, poderá se expressar com os colegas, tomar decisões, conhecer seus valores, partilhar com o próximo e criar sua própria identidade, aprendizados significativos a construção social e pessoal na sociedade.

O papel do Educador

Para a aplicação da ludicidade em sala de aula o educador tem papel fundamental e abrange várias responsabilidades importantes, sendo um facilitador do ambiente lúdico, criando um ambiente de aprendizagem que seja propício para atividades lúdicas, garantindo que haja espaço, materiais e recursos adequados disponíveis para as crianças brincarem de forma livre e criativa. Para Kishimot, observando atentamente as interações das crianças durante o brincar, identificando seus interesses, necessidades e habilidades individuais para adaptar e direcionar as atividades de acordo.

Destaca ainda, que é responsabilidade do educador planejar e preparar atividades lúdicas que sejam adequadas ao desenvolvimento e interesses das crianças, promovendo oportunidades de aprendizagem significativa e diversificada. Durante o brincar, o educador atua como mediador, oferecendo suporte, orientação e estímulo às crianças conforme necessário, incentivando a exploração, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

Segundo ela, o educador deve incentivar a participação de todas as crianças nas atividades lúdicas, promovendo a inclusão, o respeito mútuo e a colaboração entre os colegas. Por meio da observação e interação com as crianças durante o brincar, o educador pode avaliar seu progresso, identificar áreas de interesse e necessidades de desenvolvimento, e adaptar suas práticas pedagógicas conforme necessário.

Importante destacar que o educador também desempenha um papel importante ao envolver e informar as famílias sobre a importância do brincar na educação infantil, compartilhando informações e estratégias para promover o desenvolvimento das crianças dentro e fora da escola.

Em resumo, Tizuko Morchida Kishimoto provavelmente enfatiza o papel ativo e significativo do educador na promoção de atividades lúdicas na educação infantil, reconhecendo o brincar como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral das crianças e destacando a importância de uma abordagem sensível e participativa por parte dos educadores.

CONCLUSÃO

Este artigo teve por objetivo, identificar a relevância do lúdico na educação infantil e as suas contribuições para o desempenho da criança. Conjectura-se ter alcançado o proposto quando se compreende que o lúdico, caracterizado pelo jogo, pela brincadeira e pela ludicidade, desempenha um papel vital na educação infantil por vários motivos. Em resumo a ludopedagogia traz uma série de benefícios significativos para o processo de aprendizagem na educação infantil. Desenvolvimento cognitivo: Os jogos e brincadeiras estimulam a imaginação, a criatividade e o pensamento crítico das crianças, ajudando no desenvolvimento de habilidades cognitivas como resolução de problemas, raciocínio lógico

e planejamento. Desenvolvimento emocional: O brincar proporciona um espaço seguro para as crianças explorarem e expressarem suas emoções, ajudando-as a desenvolver habilidades de regulação emocional, empatia e autoconhecimento. Desenvolvimento social: Ao participar de jogos e brincadeiras, as crianças aprendem a cooperar, compartilhar, negociar e resolver conflitos, desenvolvendo habilidades sociais importantes para interagir com os outros de maneira positiva. Desenvolvimento físico: Muitos jogos e brincadeiras envolvem atividades físicas que ajudam no desenvolvimento da coordenação motora, equilíbrio, força e resistência das crianças. Motivação e engajamento: O brincar é naturalmente intrínseco e prazeroso para as crianças, o que aumenta sua motivação e disposição para participar ativamente no processo de aprendizagem. Aprendizagem significativa: Os jogos e brincadeiras permitem que as crianças explorem conceitos de forma concreta e contextualizada, o que facilita a compreensão e a retenção de informações. Inclusão: O brincar é uma atividade inclusiva que permite que crianças com diferentes habilidades, interesses e estilos de aprendizagem participem e se envolvam de acordo com suas necessidades individuais. Criatividade e imaginação: Os jogos e brincadeiras estimulam a criatividade e a imaginação das crianças, encorajando-as a pensar de forma divergente e a explorar novas ideias e soluções. Destacando que, o educador na educação infantil desempenha um papel crucial na promoção da ludicidade em sala de aula, criando um ambiente estimulante e acolhedor onde as crianças possam brincar, aprender e crescer de maneira saudável e equilibrada.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; RODRIGUES, Lays Aires. **O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na Educação Infantil**. Revista Humanidades & Inovação. Palmas, ano 2, n. 1, p. 25-41, 27, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 20 jan. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, 1998.

BROUGÈRE. Gilles **Como as Palavras Mudam para o Jogo**. Editora L'Harmattan. 2005.

CARVALHO, Marianne da Cruz de. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. 2016. Dissertação (Mestrado em Docência e Gestão da Educação) - Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2016.

COSTA, Cecília Regina Pereira da. **O brincar na educação infantil**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Curso de licenciatura plena em pedagogia modalidade a distância) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa – PB.

KAËS, René. **O Brincar e a Realidade**. Editora Imago. 2003.

WINNICOTT, Donald Woods. **Playing and Reality (O brincar e a realidade)**. Ubu Editora, London EC 4. 1971.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. Editora Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Editora Cengage Learning, 2017.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. Editora Martins Fontes, 2015 (7ª Edição).