

O LÚDICO COMO PRÁTICA SIGNIFICATIVA DE APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

VANESSA DA SILVA BALBINO

Mestra em Diversidade e Inclusão, Universidade Federal Fluminense - RJ, sb.vanessa@gmail.com

JOSICLEIDE JESUS DE SOUZA SOARES

Mestra em Diversidade e Inclusão, Universidade Federal Fluminense - RJ, josicleidedejesus@hotmail.com

RESUMO

Este estudo buscou tecer considerações sobre a importância do lúdico na educação infantil, ressaltando como a ludicidade facilita a aprendizagem nessa fase. A pesquisa busca destacar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, enfatizando o brincar como nutriente vital para o desenvolvimento das crianças. A metodologia adotada foi a pesquisa qualitativa, do tipo bibliográfica. O objetivo proposto consistiu em identificar as principais contribuições do lúdico para o processo de desenvolvimento e da aprendizagem das crianças na educação infantil, de forma a promover reflexões sobre as condições de ampliação da construção do conhecimento da criança através da ludicidade. Os resultados possibilitaram reflexões significativas quanto ao uso do lúdico como instrumento pedagógico na educação infantil. Nossas considerações ressaltam que o lúdico na educação infantil deve representar o alicerce, ou seja, a base das atividades pedagógicas, estando presente em todas as fases da infância.

Palavras-chave: Educação Infantil, Lúdico, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Ao longo da história, percebe-se que a educação da criança sofreu diversas transformações e as mudanças que ainda ocorrem no mundo infantil nos confirmam que cada época tem um pensar próprio sobre o que é ser criança. No Brasil, ainda existem barreiras que impedem a construção de uma educação de qualidade para a educação infantil, pois muitos ainda possuem a visão assistencialista do passado no qual somente a família era responsável pela educação da criança. Tratando-se de educação infantil, percebe-se que as escolas ainda são vistas por muitos, como local onde os pais “guardam” seus filhos, enquanto estão trabalhando e para muitos o “brincar” não tem objetivo algum.

Todavia, o brincar é uma necessidade de todo ser humano, principalmente das crianças na educação infantil, pois na infância elas aprendem e interagem em todos os momentos por meio de brincadeiras.

Dado o exposto, o estudo buscou responder: Quais as contribuições do lúdico no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças na educação infantil? Sendo assim, a pesquisa busca destacar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, em especial na fase pré-escolar, enfatizando o brincar como nutriente vital para o desenvolvimento das crianças nessa fase.

Ao pesquisar sobre a educação infantil, entende-se que a pré-escola propicia o desenvolvimento, levando em consideração os conhecimentos prévios que as crianças já possuem e, gradativamente, garante a ampliação dos saberes, possibilitando a construção da autonomia, a cooperação, a criatividade e a responsabilidade, formando cidadãos. Compreende-se também, que dos quatro aos cinco anos (pré-escola), deve-se explorar as atividades cooperativas em que a criança precisa aprender a negociar. Nessa fase, as regras de convivência são estabelecidas tornando o momento propício para o desenvolvimento de jogos e brincadeiras a partir de temas e métodos que integram as diferentes áreas do conhecimento.

Cabe ressaltar ainda que é nessa fase que ocorre a diferenciação entre o desenho e a escrita, além disso, a linguagem oral e escrita é aprendida através dos diversos meios de comunicação. Destaca-se também, que as brincadeiras de faz-de-conta e as dramatizações tornam a atividade simbólica bem mais complexa neste período.

O presente trabalho é constituído de uma pesquisa bibliográfica, na qual os dados são embasados em textos relacionados a temática, contidos em livros, documentos oficiais e em produções científicas. Busca-se refletir sobre a contribuição das atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, analisando as condições que as brincadeiras criam para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, relacionando a ludicidade, os jogos e as brincadeiras ao desenvolvimento da criança e compreendendo a atividade lúdica do ponto de vista pedagógico.

METODOLOGIA

Em relação aos aspectos metodológicos do estudo, a presente pesquisa consistiu em uma abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica.

Dado o exposto, na perspectiva de Minayo (2003), os estudos qualitativos estão relacionados com o universo dos significados, portanto, esse tipo de pesquisa diz respeito a uma realidade não quantificada, e sim interpretada pelo pesquisador. Por meio da pesquisa bibliográfica realizada reunimos conhecimentos teóricos e contribuições científicas existentes em relação ao tema, de forma a possibilitar a ampliação de visões sobre a temática e direcionar o nosso estudo.

Nesse mesmo contexto, quanto aos aspectos que envolvem a pesquisa bibliográfica, Gil (2009 p. 44) aponta que esse tipo de pesquisa é elaborada levando em consideração estudos já realizados, contidos em livros e artigos científicos.

Nesse sentido, para nortear o presente estudo, utilizamos fontes secundárias, tais como livros e documentos oficiais, além de artigos científicos selecionados na base de dados do Portal de Periódicos da Capes.

REFERENCIAL TEÓRICO

No Brasil, a infância tem mobilizado diversos setores da sociedade civil, que lutam para que os direitos sociais instituídos na Constituição Federal de 1988 sejam mantidos, inclusive o direito à educação. Segundo Kramer (2006), a partir da Constituição de 1988, a educação pré-escolar passou a ser vista como direito de todos, tornando-se dever do Estado. Entretanto, infelizmente, no Brasil ainda existem muitas barreiras para que se construa uma educação de qualidade para a educação infantil. Muitas vezes não há reconhecimento inclusive da especificidade do professor. De igual modo,

para muitos, os jogos e brincadeiras na educação infantil não têm função educativa alguma, conforme o entendimento de Santos (2014, p.15):

É muito comum ouvirmos dizer que os jogos não servem para nada e não tem significação alguma dentro das escolas, a não ser nas aulas de educação artística e educação física, talvez por preconceito culturalmente estabelecido quanto a essas disciplinas ou por considerá-las pouco nobres.

No entanto, devemos pensar as instituições de educação infantil como espaços voltados a estimular o desenvolvimento integral e a aprendizagem contínua das crianças, oferecendo educação de qualidade, por meio de diversas estratégias metodológicas, incluindo a ludicidade nas propostas pedagógicas. Dado o contexto, como defende Santos (2014), os jogos e as brincadeiras devem ser integrados aos currículos escolares da educação infantil, não somente como uma forma de recompensar as crianças, mas sim com a finalidade pedagógica de desenvolver competências e habilidades diversas durante essa fase.

Pode-se dizer que cada cultura percebe, trata e educa a criança de forma diferente. Antigamente a criança era vista como ser inacabado, sem valor positivo, sem nada de específico. Foi a partir do século XVIII, contrapondo essa visão de criança como ser sem especificidade, que Rousseau (2000), na obra “*Emílio*”, defende a criança como ser de natureza própria, que sempre está em desenvolvimento (KISHIMOTO, 2005).¹

Trazendo o foco do nosso estudo para o lúdico na educação infantil, mencionamos o entendimento de Kishimoto (2005, p. 19) ao afirmar que “a infância é, também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral”. Entende-se, portanto, que o brincar é uma atividade que faz parte do cotidiano do ser humano, tendo predomínio na fase da infância e relacionando-se aos processos educativos quando se brinca na escola. Logo, as concepções pedagógicas e psicológicas têm enriquecido a imagem da infância reconhecendo a importância dos brinquedos e das brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil (KISHIMOTO, 2005).

A autora complementa ainda que, por ser o jogo o centro da infância é que o adulto ao se referir a seus tempos de criança, menciona os brinquedos e as brincadeiras como representações relacionadas à imaginação e à

1 De acordo com Kishimoto (2005), Rousseau busca a valorização da criança, enfatizando-a como ser específico, nos mostrando assim, que a mesma não deve ser encarada como ser adulto. “*Emílio ou da educação*”, de Jean Jacques Rousseau.

memória. Para a autora, o jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico, onde predomina uma linguagem específica entendida da mesma forma pelo grupo de pessoas que conhecem o jogo. O jogo também é visto como um sistema de regras que identifica e diferencia cada modalidade, além de ser visto como o próprio objeto do jogo, como por exemplo, o jogo de bolinhas de gude que utiliza bolinhas de vidro. A autora enfatiza que esses três aspectos permitem compreender os jogos e seus diversos significados em cada cultura.

Na visão de Lopes (2006, p. 110):

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

Segundo Cunha (2001), o conceito de maior abrangência quando nos referimos aos jogos e brincadeiras é o termo lúdico que vem do latim *ludus* e se refere tanto ao brincar quanto ao jogar. Inferimos, portanto, que de uma forma geral, o lúdico compreende as brincadeiras, os jogos de regras, as representações teatrais, a recreação, as competições e, inclusive, os jogos infantis educativos da atualidade, mediados por ambientes virtuais.

Compreende-se assim, que o lúdico quando utilizado nos espaços escolares, proporciona, através das brincadeiras e dos jogos, diversão e prazer, além de completar o conhecimento da criança. Afinal o ato de brincar significa divertir-se, distrair-se e a prática deste ato é o meio que a criança utiliza para interagir com o mundo e consigo mesma. Nesse sentido, quanto à ludicidade na prática pedagógica, Kishimoto (2011a, p.12) aponta os “brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis das práticas pedagógicas e componente relevante de propostas curriculares”.

O lúdico auxilia no processo de ensino-aprendizagem na medida em que trabalha o cognitivo, o psicomotor e o social da criança, desenvolvendo

o corpo, a mente (imaginário), facilitando a interação, socialização (convívio social), comunicação, expressão e aquisição de novos saberes.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998), as expressões da criança se dão através da ludicidade e é por meio das brincadeiras que elas se constituem como sujeitos, organizando-se, regulando-se, criando e recriando a todo instante. O documento postula que o ato de brincar configura também uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. Entende-se, portanto, que o lúdico deve estar sempre presente no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

Segundo os pressupostos de Vygotski (2007), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, quanto no desenho que também pode ser trabalhado como atividade lúdica. O autor não estabelece fases para explicar o desenvolvimento, para ele o desenvolvimento e a construção das funções psicológicas ocorrem ao longo da vida, por meio da interação. Já Piaget (1998), ao contrário de Vygotski (2007), estabelece fases para explicar o desenvolvimento e divide o jogo em três categorias: o jogo do exercício, o jogo simbólico e o jogo de regra. Segundo o autor, a origem do jogo está na imitação. Imitar consiste em reproduzir um objeto na presença do mesmo. A essa modalidade do jogo, Piaget (1998) denominou de jogo do exercício. Segundo o autor, a imitação passa por várias etapas e a partir de um determinado momento, a criança torna-se capaz de imitar e representar um objeto sem a presença do mesmo, ou seja, dá-se origem ao faz-de-conta, ou jogo simbólico, através da imaginação.

Nota-se então, que a imaginação faz conexões no cérebro permitindo que as crianças não falem apenas o que estão vendo, mas que falem e pensem, aprendam as letras, as sílabas, as palavras que são usadas para representar coisas, ou seja, são abstratas. Na ótica de Piaget (1998), aos poucos o jogo simbólico cede lugar ao jogo de regras, pois a criança passa do exercício simples às combinações sem finalidade e depois com finalidade. Daí surgem as regras que substituem o símbolo, pressupondo relações sociais. Para o autor, as regras são a prova concreta do desenvolvimento da criança.

Portanto, a partir das teorias de Piaget (1998) e Vygotski (2007), percebemos que o desenvolvimento infantil se dá através do contato da criança com o seu próprio corpo, através do contato com outras crianças, com as

coisas do seu ambiente, enfim, as crianças desenvolvem de forma interacionista, o afeto, a autoestima, a cognição, a linguagem, a motricidade, o raciocínio, a sensibilidade, etc.

Entende-se que nas brincadeiras as crianças aprendem que tudo tem sua hora, é o aprendizado da rotina, é quando elas trocam o choro pela fala argumentativa e percebem que tudo tem um por quê. Aprendem que não se brinca sozinho, que é preciso dividir, negociar, e assim, a briga, o choro e a queixa vão dando lugar para a fala, para “respostas inteligentes e articuladas”.

Por meio dos brinquedos e dos jogos, as crianças aprendem a contar, o que é quantidade, dividir, exercitam a memória, aprendem matemática na medida em que contam; observa-se então, que a interdisciplinaridade também se faz presente nos jogos e brincadeiras. Além disso, na educação infantil, todas as atividades de recreação trabalham a psicomotricidade, relacionando espaço, tempo e ordenação.

Segundo Kishimoto (2005, p. 183):

[...] independente da época, cultura e classe social, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da vida e do imaginário de toda criança, pois elas vivem num mundo fantasioso, encantador, cheio de alegria, de sonhos e onde realidade e faz-de-conta se confundem na mais perfeita sincronia.

Compreende-se que no faz-de-conta, a criança incorpora diversos papéis, aguçando assim, o seu imaginário, viajando no mundo fantástico da imaginação, atribuindo significados aos objetos e transformando o real em imaginário.

Kishimoto (2005) nos mostra ainda que nos jogos de construção as crianças enriquecem a experiência sensorial, estimulam a criatividade, desenvolvendo habilidades. Para a autora, as brincadeiras desenvolvem habilidades importantes nas crianças tais como, atenção, imitação, memória, imaginação, entre outros, favorecendo a socialização e a interação.

As músicas e as brincadeiras cantadas, as cantigas de roda, também fazem parte do cotidiano infantil tendo como objetivos principais desenvolver o esquema corporal, coordenação motora, lateralidade, expressividade e criatividade. Além do mais, com algumas canções pode se trabalhar a interdisciplinaridade: animais, cores, noções de número, alimentação, datas comemorativas, aspectos culturais, etc.

Segundo Oliveira (2002, p. 160), ao brincar:

[...] afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação dos signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionar-se com o mundo [...]

Compreendemos, portanto, que nas escolas de educação infantil, todos os espaços devem ser preparados para que as crianças se desenvolvam e aprendam de forma prazerosa e agradável. O ambiente escolar não deve ser projetado somente para brincar, mas sim, idealizado para promover atividades de socialização, de desenvolvimento da linguagem oral e principalmente da alfabetização. Cada turma de educação infantil, de acordo com a faixa etária, deve possuir um horário para usufruir de espaços pedagógicos disponibilizados pela escola, conforme a estrutura da mesma, tais como: parquinho, brinquedoteca, área livre, sala de vídeo, piscina, etc.

Segundo Cunha (2001), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, tendo em vista que brincando, a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando sentido para sua vida. Logo, é possível compreender que na educação infantil, a criança aprende brincando e, assim como todos os seres humanos necessitam se alimentar para manter-se de pé, as brincadeiras são “nutrientes” vitais para o desenvolvimento das crianças na educação infantil.

De acordo com Kishimoto (2002, p. 146), “[...] por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção do saber fazer”. Compreende-se portanto, que os jogos e as brincadeiras devem estar sempre presentes na vida das crianças, principalmente na educação infantil, pois é nessa fase que a criança está se descobrindo e iniciando o seu desenvolvimento psicomotor, cognitivo e social.

Na visão de Winnicott (2019, p. 63):

O desenvolvimento infantil considera que o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaços próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos principais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros.

Nota-se que o ato de brincar na educação infantil, deixa então de ser visto como uma atividade apenas de diversão, lazer, ou para passar o tempo e passa a ser visto como uma atividade de cunho pedagógico e portanto, fundamental para embasar a prática docente e auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Sendo assim, Kishimoto (2015, p. 14) enfatiza “[...] a necessidade de recuperar o lúdico no universo adulto para que se privilegie a brincadeira como fundamental”.

Para a autora, o currículo na educação infantil deve ser completo, incluindo tudo que é oferecido para a criança aprender, ou seja, desde conceitos e princípios até as formas de avaliação. Ainda discorrendo sobre o currículo na educação infantil, o artigo 9º das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) menciona as interações e brincadeiras como os eixos que estruturam a prática pedagógica (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009) e esses eixos basilares, articulam-se à Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017) que fundamenta como práticas de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (BRASIL, 2017).

Levando em consideração o proposto pelos documentos oficiais citados, compreendemos que a ludicidade quando inserida nas propostas curriculares na educação infantil, cria condições para ampliar a construção do conhecimento. Por isso, precisamos enfatizar que brincar não é apenas lazer, passatempo e divertimento. Brincar proporciona prazer à criança fazendo com que ela se desenvolva em todos os seus aspectos.

Corroborando com o nosso entendimento, Rocha (2016, p.157) defende que:

[...] a ludicidade figura-se como um veículo de aprendizagem de transmissão das culturas infantis. O brincar vale em si mesmo, vem do próprio ser e pode ser entendido como modo de comunicação, de expressão dos aspectos mais íntimos da sua personalidade.

Na visão de Kramer (2006), a pré-escola serve justamente para proporcionar o desenvolvimento infantil, levando em consideração os conhecimentos que as crianças já possuem, favorecendo a ampliação dos saberes, contribuindo assim para a formação de seres autônomos, críticos, responsáveis, cooperativos, criativos, e, desse modo, a pré-escola contribui também para formar cidadãos

Portanto, é fundamental que na pré-escola os professores promovam atividades que estimulem o desenvolvimento das capacidades da criança e da sua autoestima, sendo assim, a mesma se sentirá acolhida e respeitada; além do mais, conquistamos o seu afeto e segurança. Precisamos criar meios para que as crianças se sintam envolvidas por completo nas brincadeiras, pois assim, observaremos certos tipos de comportamentos nas mesmas.

As crianças menores, por exemplo, utilizam o choro e alguns gestos para se comunicar, entretanto, as maiores, em alguns casos, já conseguem dialogar. Na ótica de Silva e Sá (2013, p. 69), “brincando, a criança descobre o mundo e, ao descobri-lo, percebe que não está só, que o outro existe e que ela precisa aprender a conviver com ele”.

Compreende-se que na educação infantil, as crianças precisam estar ativas em todas as atividades para então adquirir ricos conhecimentos e interações sociais.

Todas as atividades proporcionadas pelo professor devem ter como foco central a criatividade e a imaginação, desenvolver a percepção, a coordenação motora, relacionar tempo e espaço.

Nesse sentido, de acordo com a visão de Piaget (2007), as atividades precisam estar baseadas nos conceitos que as crianças já possuem, entretanto, devem exigir das mesmas a reorganização do que já aprenderam e a apropriação de novos conceitos.

Se o pensamento da criança é qualitativamente diferente do nosso, o objetivo principal da educação é compor a razão intelectual e moral: como não se pode moldá-la de fora, a questão é encontrar o meio e os métodos convenientes para ajudar a criança a construí-la ela mesma, isto é, alcançar, no plano intelectual, a coerência e a objetividade e, no plano moral, a reciprocidade (PIAGET, 2007, p.161).

Desse modo, compreende-se que utilizar métodos ativos, diversificados e inovadores, ao invés de métodos tradicionais de ensino, possibilita aos educadores uma reflexão sobre a educação que durante um bom tempo entendia a aprendizagem como forma de reprodução dos conteúdos ensinados pelo professor.

As brincadeiras individuais ou em grupo como desenho, pintura e alguns jogos, são propícias para as observações dos educadores junto às crianças. Já as brincadeiras de rodas, contos de fantoches são muito importantes na medida em que trabalham a atenção e concentração, além do relacionamento em grupo.

Essas brincadeiras precisam ser contextualizadas aos conteúdos didáticos para que os temas desenvolvidos possam aguçar o imaginário e despertar a curiosidade das crianças e nesse contexto, o educador servirá de ponte, será o mediador, utilizando todos os espaços escolares para construir junto com as crianças as mais diversas linguagens infantis. Posto isso, entende-se que é na educação infantil que as crianças começam a desenvolver suas aquisições sensoriais, motoras e cognitivas e o elemento chave para que isso aconteça, nos espaços infantis, é o lúdico (KRAMER, 2006).

Nota-se assim, que todos os espaços destinados à educação infantil devem propiciar a construção de diferentes saberes, a identidade pessoal das crianças, o contato social contínuo, integrando assim, a criança ao mundo em que vive.

Ao pensar em um currículo para a educação infantil, relacionamos conteúdos, ações e seus resultados, todavia, tratando-se de crianças na fase pré-escolar, torna-se necessário que o currículo seja amplo, rico em variedades interligando-se a elas. Afinal, todas as ações, reações, expressões, enfim, habilidades desenvolvidas pelas crianças, são marcadas pelo que é aprendido na educação infantil e fazem parte do currículo. Por esses motivos, dentre tantos outros, é que a proposta curricular para a educação infantil necessita ser de qualidade, e as escolas que atendem as crianças na fase pré-escolar são indispensáveis em nossa sociedade.

No currículo, os objetivos propostos devem estar bem claros e auxiliarão na prática dos professores, atendendo necessidades diversas. As propostas curriculares na educação infantil têm como objetivos principais favorecer a descoberta, o desenvolvimento e o maior conhecimento da língua, da matemática, das ciências naturais e das ciências sociais, eixos básicos da função pedagógica nessa fase.

Linguagem oral e escrita, danças, jogos recreativos, artes, teatro, música, são alguns dos conteúdos que necessitam estar presentes no currículo da educação infantil. A linguagem oral estimula a comunicação verbal; as danças e os jogos recreativos trabalham a psicomotricidade e coordenação motora; o desenho e a pintura estimulam a criatividade e a imaginação; as músicas e as cantigas de roda, como já citado anteriormente, favorecem a concentração, trabalham relações grupais, ou seja, o convívio social, além de desenvolver o ritmo; os teatros, contos e rodas de histórias, aguçam a curiosidade das crianças, aumentando a sua vontade em conhecer a linguagem escrita; os jogos e brincadeiras que envolvem quantidades facilitam o ensino da matemática.

Nessa mesma dimensão de análise, quanto aos aspectos motores, Dantas (2015, p.114) acrescenta que: “Em certo sentido, pode-se dizer que toda motricidade infantil é lúdica. Marcada por uma expressividade que supera de longe a instrumentalidade”.

Dado o contexto, como educadores, precisamos demonstrar que o ato de brincar sempre será uma necessidade primordial para as crianças e que brincando, elas obterão resultados satisfatórios para o desenvolvimento de suas habilidades. Além do mais, é a partir das brincadeiras que as crianças criam e compreendem melhor o mundo em que vivem.

Nesse sentido, Rizzo (2010), afirma que o educador deve atuar em sintonia com a criança para estabelecer a necessária cooperação mútua. Para a autora, o professor necessita aliar a teoria à prática e valorizar o conhecimento produzido a partir desta. Corroborando com a autora, destacamos a visão de Brougère (2015, p.20), ao mencionar que “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”.

Assim, é possível perceber que o professor é quem cria condições para as brincadeiras, atuando como mediador, ou seja, facilitador na construção do conhecimento e nesse aspecto, cabe ressaltar que, essa construção será favorecida através da formação contínua destes profissionais.

Levando em consideração os aspectos abordados, percebe-se que o lúdico deve representar para os professores da educação infantil, o eixo norteador, ou seja, a base das atividades didático-pedagógicas e, para isso, as escolas de educação infantil devem investir na formação continuada de todos os educadores que atuam nesta área.

Compreende-se que uma proposta curricular de qualidade para a educação infantil proporciona às crianças múltiplas experiências, integrando o lúdico às diversas áreas do conhecimento, tornando os alunos da educação infantil seres autônomos e criativos, favorecendo acima de tudo o seu crescimento humano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados do estudo teórico realizado evidenciam que os jogos e brincadeiras na infância, em especial na fase pré-escolar, consistem em nutrientes vitais para o processo de aprendizagem da criança. As leituras sobre a temática promoveram uma reflexão significativa em que foi possível

a compreensão de diversas habilidades que o lúdico propicia quando inserido nos currículos escolares da educação infantil.

Dentre as habilidades que a ludicidade favorece na educação infantil, podemos citar: o desenvolvimento da coordenação motora, a interação, a socialização, a criatividade, a capacidade de iniciativa, a autonomia, a capacidade de memorização, a criticidade.

O estudo de Escarião (2019) enfatizou a ludicidade relacionando-a a práticas pedagógicas que visam o desenvolvimento da oralidade. A autora destaca a oralidade como uma prática social interativa e que na educação infantil deve ser trabalhada de forma lúdica, por meio de diversos gêneros orais. A autora menciona ainda que os dados coletados no estudo realizado apresentaram o lúdico por meio de contação de histórias, jogos, brincadeiras, desenhos e pinturas, todavia não foram encontradas práticas que enfatizassem a escrita. Nesse sentido, a pesquisadora ressalta que a oralidade e a escrita se complementam e portanto, também devem ser trabalhadas de forma lúdica. Nos resultados também evidenciou-se a interação como uma das principais habilidades desenvolvidas na educação infantil, através da ludicidade. A autora destaca ainda os diversos modos de comunicação da criança ao envolver-se em atividades lúdicas, tais como gestos, olhares e posturas.

Nesse sentido, como afirma Kishimoto (2010b, p. 12), o brincar é de fundamental importância para a aprendizagem. Na ótica da autora:

O mundo social surge quando a criança interage com outras pessoas para aprender e expressar suas brincadeiras. Pular amarelinha, rodar um pião, jogar peteca: primeiro se aprende e depois se brinca. Jogos de tabuleiro e suas regras são criações da sociedade e trazem os valores do ganhar ou perder, comprar e vender. Na brincadeira do faz de conta, o mundo social aparece na sua temática: ser médico, professora, motorista.

Por meio da literatura sobre o tema foi possível compreender o quanto é fundamental que as propostas didáticas que envolvem jogos e brincadeiras na educação infantil sejam planejadas de forma adequada e tenham objetivos claros para que sejam obtidos êxitos no processo de ensino-aprendizagem.

Ainda discorrendo sobre os resultados, destacamos a pesquisa de Cambraia, Lobato e Nascimento (2018) que investigou as etapas do desenvolvimento infantil no processo de alfabetização matemática através da

ludicidade. Os autores defendem que propostas envolvendo o lúdico contribuem de forma significativa no processo de alfabetização e apropriação matemática, tendo em vista que a criança é capaz de compreender o mundo de modo mais real e transformar sua realidade. Para os autores, o lúdico possibilita maior interação entre os pares, autonomia, além de despertar maior interesse da criança pelo aprendizado.

Mediante o exposto, defendemos a importância da intenção educativa do professor na inserção e aplicação de atividades lúdicas em sua prática, de modo que seja possível o desenvolvimento da criatividade nos educandos. Afinal, para que a ludicidade tenha uma efetiva função pedagógica, não basta que os professores insiram o lúdico em suas práticas, torna-se necessário que os docentes primeiramente compreendam a ludicidade e se apropriem dela para que os objetivos e metas relacionados à aprendizagem sejam alcançados.

Finalizando a análise dos resultados, apresentamos a pesquisa de Gonçalves e Vinha (2018) que destacou as contribuições de dois tipos de atividades lúdicas que envolvem práticas corporais na educação infantil: cantigas de roda e brincadeiras cantadas. Desse modo, as autoras apontam que a música contribuiu para o desenvolvimento do raciocínio e da memorização. Ademais, no estudo realizado, as autoras destacam que as cantigas de roda e as brincadeiras cantadas também estimulam o desenvolvimento da motricidade e da socialização da criança, além de fortalecer aspectos culturais, levando em consideração as origens de cada criança. Outrossim, as autoras enfatizam a importância da seleção das cantigas, de modo que os professores realizem uma ampla interpretação dos seus respectivos conteúdos e sentidos para adequá-las ao contexto escolar dos educandos.

Diante do exposto, inferimos que a apropriação do conhecimento pela criança só será efetiva quando o processo de ensino-aprendizagem estiver apoiado em três eixos basilares: educador, educando e conceito e, nessa tríade, o professor será o mediador de todo o processo, devendo portanto, ter conhecimentos teóricos e práticos para embasar o seu fazer pedagógico.

Quanto a esse aspecto, nos apropriamos dos pressupostos de Vygotski (2007) no tocante ao adulto como mediador entre a criança e o objeto, para destacarmos a importância do professor na mediação pedagógica. Logo, para que o professor tenha segurança neste processo, torna-se necessário que este possua conhecimentos básicos necessários, daí a relevância de os docentes buscarem auxílio para as suas práticas, por meio da formação continuada.

Por meio da literatura sobre a temática, ampliamos nossas concepções quanto a importância do lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil, o que consequentemente inclui percepções sobre a importância singular da ludicidade para o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, psicomotores, sensoriais e, inclusive sociais, durante a educação infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente pesquisa, procuramos refletir sobre a ludicidade na educação infantil, mostrando como as atividades lúdicas são de extrema importância para a aprendizagem da criança na infância, em especial na fase pré-escolar. Levando em consideração os aspectos abordados, concluímos que na educação infantil as brincadeiras proporcionam o desenvolvimento integral da criança, tornando-a mais autônoma e crítica, além de favorecer a interação e a socialização, produzindo assim, conhecimento.

Compartilhamos reflexões sobre o lúdico do ponto de vista pedagógico, ou seja, com uma finalidade educativa, não apenas o brincar por brincar, mas sim buscando compreender as brincadeiras como um dos recursos que possibilitam a criança aprender e se desenvolver de forma espontânea e prazerosa, quando planejadas e elaboradas com uma intenção educativa. Entende-se, portanto, que os educadores não devem separar a hora de ensinar e a hora de brincar, mas sim ensinar brincando, visto que os dois atos se complementam.

Enfatizamos o ato de brincar como de vital importância para o desenvolvimento infantil em todos os aspectos. Assim sendo, compreende-se que os jogos e as brincadeiras devem estar sempre presentes no cotidiano das crianças, principalmente na educação infantil que é a fase das descobertas. Desse modo, torna-se necessário o investimento em formação continuada dos educadores que atuam nesta área, de maneira a atender as reais necessidades das crianças, através de pedagogias inovadoras e assim, estimular o desenvolvimento dos educandos de forma plena, ou seja, de modo integral.

Ao término deste estudo, ressaltamos que pesquisas sobre a temática devem ser ampliadas, com a finalidade de atrelar a esses questionamentos a importância da formação continuada docente e disseminar entre os professores práticas pedagógicas inovadoras e significativas que envolvam o lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Consulta Pública, Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>. Acesso em: 02 jul. 2021.

BRASIL. **Características do Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, v.3, 1998.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009**. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p. 18.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 10 jul. 2021.

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, p. 19-32, 2015.

CAMBRAIA, E. S.; LOBATO, N. L.; NASCIMENTO, R. P. **A ludicidade na alfabetização matemática no âmbito da educação infantil**. TANGRAM - Revista de Educação Matemática, v. 1, n. 2, p. 75 - 90, jun. 2018. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/tangram/article/view/7979>. Acesso em: 07 jul. 2021.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar**. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.

DANTAS, H. **Brincar e trabalhar**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, p. 111-123, 2015.

ESCARIÃO, A. D. **Oralidade em práticas lúdicas na educação infantil**. Tese de doutorado, Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal da Paraíba, PB, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/16886>. Acesso em: 11 jul. 2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

GONÇALVES, M.; VINHA, M. **Cantigas de roda e brincadeiras cantadas: o lúdico e sua contribuição para educação infantil**. Horizontes – Revista de Educação, Dourados-MS, v. 6, n. 11, p. 73-85, dez. 2018. <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/8080>. Acesso em: 18 jul. 2021.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, nov. 2010b.

KISHIMOTO, T. M. *Apresentação*. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, p.7-12, 2011a.

KISHIMOTO, T. M. *Bruner e a brincadeira*. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, p. 139-155, 2015.

KRAMER, S. **Com a pré-escola nas mãos**, 14 ed. São Paulo: Ática, 2006.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba: Fael, 2006.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

OLIVEIRA, Z. R. de. **Educação Infantil: Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1998.

PIAGET, J. **Para onde vai a educação?**. 18 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: a construção do Raciocínio na Escola Natural**. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

ROCHA, M. L. G. M. **Brincar: oportunidade lúdica nos tempos livres da criança?** In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida; SANTOS, Maria Walburga do. (Orgs.). *Jogos e brincadeiras tempos, espaços e diversidade*. São Paulo: Cortez, p. 151-170, 2016.

ROUSSEAU, J. J. **Emílio ou da Educação**. 2 ed. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2000.

SANTOS, S. M. P. do. **O brincar na escola**. Metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

SILVA, A. J. N. da.; SÁ, A. V. M. de. **Doutores da Aprendizagem: revivendo a criança adormecida em casa educador**. In: SÁ, Antônio Villar Marques; SILVA, Américo Junior Nunes; BRAGA, Maria Dalvirene; SILVA, Onã (Orgs.). *Ludicidade e suas interfaces*. Brasília: Liber Livro, p. 63-77, 2013.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Ubu, 2019.