

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A APRENDIZAGEM E O DESENVOLVIMENTO PLENO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Geyse Layra Alcântara de Lima¹

Júlio Resende Costa²

RESUMO: Este estudo traz uma reflexão sobre a importância do trabalho com a ludicidade, jogos e brincadeiras na Educação Infantil, sendo esses propiciadores do desenvolvimento infantil, de maneira prazerosa e dinâmica, além de auxiliar e facilitar a prática do professor em sala de aula. O objetivo geral deste trabalho consiste em analisar a importância da ludicidade para a aprendizagem e o desenvolvimento pleno da criança. O método de pesquisa utilizado neste estudo possui uma abordagem qualitativa e o estudo foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica, predominantemente teórica. Com base nisto, o estudo deste trabalho enfocará o ensino e aprendizagem mediada pela ludicidade no âmbito escolar, amparando na seguinte problematização qual a contribuição da ludicidade para a primeira infância? Assim, considera-se que os jogos e brincadeiras na Educação Infantil são propiciadores para o desenvolvimento da criança, de maneira prazerosa e dinâmica, além de auxiliar e facilitar a prática do professor em sala de aula.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Lúdico. Aprendizagem.

1. Introdução

Como estudante do curso de Pedagogia e também atuante na área da Educação Infantil, percebo a importância de proporcionar à criança diversas formas de se socializar, de se expressar e de se desenvolver. Esta pesquisa foi fundamental para aprofundar meus estudos sobre a ludicidade e sua contribuição para o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

Percebe-se, ao longo dos tempos, que as escolas priorizam a formação humana por meio de um currículo que contempla todas as competências e habilidades necessárias para que os alunos prossigam em seus estudos, com sucesso. Dessa

¹ Graduanda do curso de Pedagogia pela Universidade Federal de Lavras (UFLA), e-mail: geyse.lima@estudante.ufla.br

² Mestre em Educação pela Universidade Federal de Lavras e Doutorando em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia. Coordenador da Banca Permanente de Avaliação do Centro Estadual de Educação Continuada Monsenhor Geraldo Mendes Vasconcelos (SEE-MG).

forma, ao planejar o trabalho docente, é importante levar em consideração o perfil de cada aluno e adequar as atividades baseadas no contexto e na necessidade de cada um deles.

As atividades lúdicas podem ser uma estratégia didática imprescindível para potencializar o ensino e o aprendizado na primeira etapa da Educação Básica pois, a infância se configura como uma fase de brincadeiras na qual as crianças satisfazem seus interesses, curiosidades, necessidades e desejos individuais. Além disso, ao brincar, a criança reflete, ordena, organiza e reconstrói o mundo. Dessa forma, a utilização da ludicidade no contexto escolar é fundamental para uma melhor aprendizagem e, paralelamente, constitui-se em um importante auxílio didático do professor em sua prática docente.

Justifica-se a escolha dessa temática porque a utilização dos jogos e brincadeiras podem auxiliar o professor na compreensão da importância pedagógica das atividades lúdicas na Educação Infantil. Ao adotar a ludicidade em suas atividades com as crianças, o professor deve levar em consideração a intencionalidade formativa para que as atividades propostas atendam os projetos de aprendizagem estabelecidos em seu planejamento pedagógico.

Com base nessas considerações preliminares, este trabalho apresenta como questão de pesquisa a seguinte problematização: qual a contribuição da ludicidade para o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil?

O objetivo geral desta pesquisa consiste em analisar a importância dos jogos e das brincadeiras para a aprendizagem e o desenvolvimento pleno da criança na Educação Infantil. Para alcançar o objetivo geral deste estudo, foram definidos os seguintes objetivos específicos, traduzidos em ações que facilitarão cumprir o propósito geral: (1) definir jogos, brinquedos e brincadeiras; (2) apresentar contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras para o processo de ensino-aprendizagem.

O estudo apresenta abordagem qualitativa do problema de pesquisa e a pesquisa foi desenvolvida a partir de pesquisa bibliográfica, por meio da leitura e análise de livros, artigos e textos acadêmicos publicados. A pesquisa bibliográfica permitiu construir as bases lógicas conceituais para tratar, teoricamente, o problema de pesquisa e alcançar os objetivos propostos para a investigação.

O desenvolvimento do referencial teórico foi organizado em quatro seções. A primeira discute o conceito de jogos, brinquedos e brincadeiras. A segunda aborda as contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras para o processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil. A terceira seção traz uma discussão sobre a relação da criança com o brincar e com as regras. Por fim, a quarta e última seção do marco teórico discorre sobre a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento da autonomia da criança e sua capacidade de trabalhar de maneira individual e coletiva.

O referencial teórico fundamentou-se em conceitos e teorias que abordam o processo do brincar e sua relevância para o processo de aprendizagem da criança durante a Educação Infantil, bem como as estratégias metodológicas que contribuem para o desenvolvimento integral da criança nessa etapa da Educação Básica. O marco teórico dialogou com documentos legais como a Base Nacional Comum Curricular, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, além de autores como Abrantes (2010), Kishimoto (2010), Piaget (1978), RCNEI (1998), e Vygotsky (1998), dentre outros que abordam e discutem a temática apresentada neste estudo.

Assim colocadas essas notas iniciais, esta pesquisa traz uma reflexão sobre a importância do trabalho pedagógico com a ludicidade, jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Ao longo do texto, a ludicidade é considerada um elemento altamente significativo para propiciar o desenvolvimento pleno da criança em sua primeira fase de escolarização, de maneira prazerosa e dinâmica.

2. Metodologia

De acordo com Fonseca (2002), a pesquisa bibliográfica é composta por materiais teóricos analisados e publicados por meios escritos e eletrônicos. Esses materiais constituem-se de livros, artigos científicos, ou até mesmo páginas de *websites*. Para iniciar um estudo científico, é necessário perpassar pela pesquisa bibliográfica que auxilia o pesquisador na busca de informações acerca da temática a ser desenvolvida. Dessa forma, essa pesquisa fundamentou-se na pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, com abordagem descritiva.

Para Marconi e Lakatos (2010), o método qualitativo busca analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento

humano, seus hábitos e atitudes. Dessa forma, as autoras mencionam que a pesquisa bibliográfica inclui todo estudo que já se tornou público em relação ao tema de estudo, tendo como finalidade “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas” (p. 182). Esse tipo de pesquisa permite “ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente” (GIL, 1989, p. 71).

No presente trabalho, a pesquisa qualitativa é utilizada por não ter o interesse de quantificar os dados coletados, mas sim compreendê-los. Lüdke (1986) ainda complementa que:

Os documentos constituem também uma fonte poderosa de onde podem ser retiradas evidências que fundamentem afirmações e declarações do pesquisador. Representam ainda uma fonte "natural" de informação. Não são apenas uma fonte de informação contextualizada, mas surgem num determinado contexto e fornecem informações sobre esse mesmo contexto (p. 39).

Quanto aos objetivos, a presente pesquisa classifica-se como descritiva/reflexiva, pois visa demonstrar a importância da ludicidade na educação infantil. Cervo (2007) diz que o método descritivo:

[...] observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los. Procura descobrir, com maior precisão possível, a frequência com que um fenômeno ocorre, sua relação e conexão com outros, sua natureza e suas características. Busca conhecer as diversas situações e relações que ocorrem na vida social, política, econômica e demais aspectos do comportamento humano, tanto do indivíduo tomado isoladamente como de grupos e comunidades mais complexas (CERVO, 2007, p. 61).

As fontes foram encontradas em livros, artigos, revistas, e no acervo particular da autora. A discussão foi baseada nas ideias trazidas pelos autores consultados e constitui as bases lógicas conceituais para tratar o problema de pesquisa e atingir os objetivos que foram estabelecidos pelo estudo. Essa busca foi realizada nos sites de busca como o SciELO, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), o Portal de Periódicos da CAPES, o Google Acadêmico e a biblioteca da Faculdade Federal de Lavras. Inicialmente foram buscados muitos textos que debatiam sobre a

temática, mas foram realmente utilizados para compor a pesquisa 24 materiais divididos entre teses, artigos, livros e documentos oficiais.

3. Definição de jogos, brinquedos e brincadeiras

A palavra “lúdico” tem origem na língua latina “*ludus*” (latim = brincar) e neste vocábulo estão inseridos os sinônimos de jogos, brinquedos e divertimentos. A ludicidade é uma dimensão do sujeito e constitui-se em uma necessidade da personalidade humana, especial das crianças, fazendo parte de suas atividades essenciais. A ludicidade tem como objetivo levar a pessoa a se divertir e descontraír. No espaço escolar, o lúdico caracteriza-se como estratégia didática de grande valor no processo pedagógico, na construção de aprendizagens e saberes e, paralelamente, colabora para que a criança explore e descubra o mundo à sua volta, estabelecendo hipóteses e tentativas de explicação para os fenômenos ao seu entorno (KISHIMOTO, 2003).

As atividades lúdicas não só possibilitam o desenvolvimento de processos psíquicos da criança como também lhe servem como um instrumento para conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) e, finalmente, entender os diferentes modos de comportamento humano, os papéis que desempenham, como se relacionam e os hábitos culturais (REGO, 1998, p. 114).

O brinquedo pode ser definido como qualquer objeto com o qual se brinca. Funciona também como um objeto de aprendizagem sendo usado no âmbito escolar observando os níveis escolares para sua utilização correta. Por meio do brinquedo, a criança tem a oportunidade de exploração, experimentação e apreensão do mundo. Segundo Vygotsky (1994, p. 71), “a criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo”. Dessa forma, compreende-se que o brinquedo é imprescindível para o desenvolvimento infantil, considerando sua utilização em conjunto com o meio social, no qual a criança está inserida e se relaciona.

O brinquedo não só possibilita o desenvolvimento de processos psíquicos, por parte da criança, como também serve como um instrumento para conhecer o mundo físico e seus usos sociais, e finalmente entender os diferentes modos de comportamento humano, os papéis que desempenham como se relacionam e os hábitos culturais (REGO, 1998, p. 16).

É interessante salientar que o brinquedo educativo, que ajuda a estimular os sentidos e a desenvolver as habilidades das crianças, detém duas importantes funções, sendo a primeira lúdica, e a segunda educativa. Assim, o brinquedo adequado estimula a ludicidade da criança e a educa, simultaneamente. O brinquedo tem a finalidade lúdica quando propicia prazer e diversão aos pequenos e educa quando ensina algo que edifica o indivíduo, agrega valor e conhecimento (KISHIMOTO, 2003).

Segundo Kishimoto (2003), a brincadeira pode ser caracterizada como uma ação na qual o indivíduo sozinho ou em grupo busca a compressão do mundo e das ações que o cercam. Algumas características estão presentes em todas as brincadeiras que são a fantasia, a imitação e a regra. Essas características fazem parte das brincadeiras mais tradicionais até as mais contemporâneas.

Para o desenvolvimento infantil, o ato de brincar constrói dentro da criança bases para compreender a si própria, bem como o mundo à sua volta. O brincar é um ato espontâneo e natural das crianças pois, tem a ver com aspectos físicos, comportamento, cultura, emoções e o intelecto. “O ato de brincar é relevante na formação do sujeito, uma vez que atua na construção da individualidade e serve de meio para a compreensão e introdução do sujeito à sua cultura” (ARANEGA, 2006, p. 12). No momento enquanto a criança brinca, o adulto tem a oportunidade de observar a construção de seu conhecimento.

Brincadeira é tão importante quanto ao ato de estudar, ajuda a esquecer de momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos – sem muito esforço – encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes. Brincar, além de muitas importâncias desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz (MALUF, 2003, p. 19).

De acordo com Abrantes (2010), o jogo é uma atividade interativa, social, cultural e construtiva na formação do indivíduo, tornando-o capaz de tomar decisões, descobrir, escolher, pensar e experimentar novas situações de aprendizagem.

Segundo a autora, é no ato de jogar que o aluno pode colocar para si desafios e questões, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que

surgirão em relação à realidade, contribuindo ao mesmo tempo para desenvolver a sua imaginação, bem como para estabelecer relações de organização e convivência.

O trabalho de criação de jogos tem mostrado eficiência na prática pedagógica produzindo excelentes resultados psicomotores, emocionais, intelectuais, propiciando-lhes uma preparação na sua formação para a fase adulta. O jogo possui vários objetivos pedagógicos como:

- trabalhar a ansiedade dos alunos por meio de atividades que exigem concentração;
- rever limite, pois é pelos jogos que o aluno se enquadra em regras, reagindo com suas emoções para aprender a ganhar e perder, aprendendo inclusive a respeitar e ser respeitado;
- proporcionar confiança em si e nos outros;
- estimular a autoestima;
- confeccionar jogos, fazendo que a criança tenha a oportunidade de errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos aumentando sua autoestima, acreditando que é capaz de fazer muitas coisas para si;
- desenvolver a autonomia, proporcionando ao aluno a oportunidade de responsabilizar-se por suas escolhas e atos;
- ampliar o raciocínio lógico, exigindo planejamento e estratégias para raciocinar (ABRANTES, 2010, p. 3).

Sabe-se da importância da intencionalidade nas ações educativas e que o uso do brincar na escola deve estar revestido de intenções e significados construídos pelas professoras, os quais são orientadores do planejar e do participar do brincar das crianças na escola. Uma intenção que valorize o brincar e que reconheça sua dimensão criadora, cultural e social é, pois, fundamental (KISHIMOTO, 2003)

Segundo Sarmiento (2004), o brincar é a condição da aprendizagem e, desde logo, da aprendizagem da sociabilidade. No brincar, a criança é (ou deveria ser) protagonista de sua ação. É a criança que brinca e, ao brincar, reinterpreta e ressignifica o que vive, sente, pensa e faz.

Nessa atmosfera de brincadeiras, a ludicidade também é muito explorada pelas crianças, uma vez que, estabelece um contato natural com o brinquedo e, por meio deste, a criança pode exprimir diversos sentimentos, sejam ele positivo, como alegria, ou negativo, como a agressividade. Nesse sentido, compreende-se que o brincar gera prazer e agrega o indivíduo na sociedade.

4. Contribuições da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem

A inserção do lúdico na educação básica começa no Brasil a partir da segunda metade do século XIX. A história da Educação Infantil desenvolve-se em consonância com o desenvolvimento do mundo, levando em consideração as peculiaridades de cada infante.

Atualmente, tanto o cinema como a televisão, com seus filmes infantis da era Disney, e os desenhos animados na TV, com o seus super-heróis como He-Man, Batman, Jaspion e outros, provavelmente, influenciaram o desenvolvimento do jogo imaginativo, tornando-o mais elaborado e sofisticado (KISHIMOTO, 2003 p. 59).

Para Piaget (1978), o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. Os alunos, ao ingressarem na escola, dominam diferentes brincadeiras, o que auxilia na construção da cidadania, tornando-os capazes de interagir em situações concretas de comunicação.

Aprimorar a competência do aluno na leitura, na fala e na escrita é, sem dúvida, o objetivo maior do ensino, portanto é necessário que as atividades contemplem a vivência do aluno. No entanto, deve-se levar em consideração que a sala de aula é também um espaço privilegiado para o debate de inúmeras questões relacionadas ao desenvolvimento intelectual e à ampliação da visão de mundo do aluno. É importante destacar que é necessário um trabalho sistematizado para que o aprendiz possa se apropriar nas habilidades de leitura, criticidade, criatividade e oralidade (CANDA, 2006).

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), a Educação Infantil é a primeira etapa da educação escolar e se caracteriza como um espaço institucional não doméstico que constituem estabelecimentos educacionais que educam e cuidam das crianças (BRASIL, 2010). Em complemento, o Referencial curricular nacional para a educação infantil considera

[...] as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios: [...] o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil (BRASIL, 2010, p. 13).

De acordo com as leis que regem o Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), a educação é um direito humano e social de todas as crianças sem distinção alguma decorrente de origem geográfica, cor da pele, da etnia, nacionalidade, sexo, deficiência física ou mental, nível socioeconômico ou classe social. Também não está atrelada à situação trabalhista dos pais, nem ao nível de instrução, religião, opinião política ou orientação sexual. Segundo o documento,

Art. 53. A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho, assegurando-se-lhes:

I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;

II - direito de ser respeitado por seus educadores;

III - direito de contestar critérios avaliativos, podendo recorrer às instâncias escolares superiores;

IV - direito de organização e participação em entidades estudantis;

~~V - acesso à escola pública e gratuita próxima de sua residência.~~

(Revogado)

V - acesso à escola pública e gratuita, próxima de sua residência, garantindo-se vagas no mesmo estabelecimento a irmãos que frequentem a mesma etapa ou ciclo de ensino da educação básica.

Parágrafo único. É direito dos pais ou responsáveis ter ciência do processo pedagógico, bem como participar da definição das propostas educacionais (BRASIL, 1990, n.p.).

Para que ocorra a formação sistemática e processual da criança, é necessário que as práticas sejam intencionalmente planejadas, sistematizadas e avaliadas em um projeto político pedagógico que deve ser elaborado com a participação da comunidade escolar e extraescolar e desenvolvido por professores habilitados, fazendo com que todos os alunos consigam aprender e se desenvolver integralmente, cada um no seu nível, respeitando as suas possibilidades e limitações, convivendo com as diferenças, criando um ambiente rico, com diferentes estímulos para que os mesmos consigam se apropriar dos mesmos conteúdos. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a educação infantil (RCNEI), de 1998:

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil (BRASIL, 1998, p. 23).

Vygotsky (1998a) estabelece uma relação estreita entre o jogo e aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância para o desenvolvimento cognitivo resultante da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos. O jogo e o brincar são fundamentais para o desenvolvimento, pois estimula a construção de conhecimento através da aprendizagem significativa e, fazem parte do ser humano em toda e qualquer idade.

Desta forma, o professor no processo de alfabetização pode contar com o uso de diferentes jogos pedagógicos, como estratégias de trabalho auxiliando o aluno neste processo. Estes permitem ao aluno criar e construir sua forma de aprender, desenvolvendo a capacidade de observação, comparação e atenção. Além destes aspectos o jogo permite a elaboração de estruturas como classificação, ordenação, estruturação, resolução de problemas e estratégias de leitura e escrita. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs):

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propício que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica e prazerosa e participativa, de se relacionar com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2000, p. 56).

O papel do educador é fundamental, desde o processo de confecção do jogo, na elaboração das regras até o encorajamento quanto à troca de ideias entre os participantes. É fundamental proporcionar-lhe experiências positivas convenientes ao seu nível de desenvolvimento e sugerir jogos e atividades compatíveis (BRASIL, 2000). Ao abordar a importância da ludicidade para o trabalho pedagógico na Educação Infantil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz:

Ao longo da Educação Básica – na Educação Infantil, no Ensino Fundamental e no Ensino Médio –, os alunos devem desenvolver as dez competências gerais da Educação Básica, que pretendem assegurar, como resultado do seu processo de aprendizagem e desenvolvimento, uma formação humana integral que vise à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. Na primeira etapa da Educação Básica, e de acordo com os eixos estruturantes da Educação Infantil (interações e brincadeira), devem ser assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver. Sendo estas: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se (BRASIL, 2018, p. 37).

Em outras palavras, a Base Nacional Comum Curricular (2018) abarca a consolidação entre o cuidar e o brincar inerente à Educação Infantil, com vistas a adentrar como um facilitador no ensino aprendizagem das crianças, iniciantes ao âmbito educacional.

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. O brincar na Educação Infantil, portanto, oportuniza muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, entre outras possibilidades, cabendo ao professor oferecer os recursos e espaços planejados intencionalmente para a promoção do desenvolvimento de cada uma delas (BRASIL, 2018, p. 39).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, por meio de atividades pedagógicas que envolvam a brincadeira e a ludicidade, ampliam-se as experiências, conhecimentos e habilidades das crianças. Em suma, a brincadeira no âmbito da Educação Infantil, visa potencializar as aprendizagens, facilitando a assimilação do conhecimento.

5. Criança, regras e o ato de brincar

Na idade pré-escolar surge, por meio da brincadeira, realização imaginária e ilusória de desejos irrealizáveis, logo, a essência da brincadeira é que ela é a

realização de desejos, mas não de desejos isolados e sim de afetos generalizados (VYGOTSKY, 1998a, p. 26).

Além disso, em uma situação imaginária, a criança é liberta das amarras situacionais na brincadeira, a criança aprende a agir em função do que tem em mente e não do que vê. Um exemplo disso, é quando as crianças preparam um alimento, que na verdade é uma terra impossível de ser comida, mas, que para elas, representam naquele momento um alimento a ser preparado.

Na brincadeira, as características dos objetos conservam-se, mas o significado deles muda, ou seja, o sentido torna-se o ponto central. “A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOTSKY, 1998a, p. 127).

Segundo Siaulys (2005), o desenvolvimento do potencial criativo da criança, acontece quando ela vivencia o lúdico, descobre-se e apreende a realidade. “A brincadeira é cada vez mais entendida como atividade que, além de promover o desenvolvimento global das crianças, incentiva a interação entre os pares, a resolução construtiva de conflitos, a formação de um cidadão crítico e reflexivo” (QUEIROZ et.al, 2006, p. 170).

O estímulo às brincadeiras e o cuidado com o espaço da sala de aula e a disposição dos objetos e brinquedos, também fazem parte da mediação dos professores. Outra forma para se iniciar uma intervenção, é conhecer as crianças, saber como e com o que eles gostam de brincar, sendo que a participação do docente é de grande importância.

Nesse viés de intervenção, o jogo e o brincar possuem ligação direta com a aprendizagem, estimulando a construção de conhecimento proporcionando aprendizagens significativas e, o professor pode auxiliar os alunos nesse processo, obtendo como recurso pedagógico e estratégico os jogos pedagógicos (FALCONI; SILVA, 2002, p. 19).

De acordo com as autoras, os jogos possibilitam a criação e construção da forma de aprender de acordo com a subjetividade de cada criança. “Além destes aspectos, o jogo permite a elaboração de estruturas como classificação, ordenação, estruturação, resolução de problemas e estratégias de leitura e escrita” (FALCONI; SILVA, 2002, p. 19).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2000) abordam a importância do jogo para o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos, permitindo ao professor a ampliação do conhecimento e técnicas sobre o assunto. Nesse método inovador e lúdico, a apropriação do conteúdo escolar se torna mais prazeroso e a participação dos alunos mais ativa e interessante.

Outras características e contribuições que os jogos podem possibilitar nos processos educativos são que, por meio deles, os alunos são estimulados a aprenderem a controlar sua ansiedade, principalmente por meio de tarefas de concentração; além de saber lidar com ganhos e perdas; adquirem confiança neles mesmos e os outros; sua autoestima é estimulada, possuem a oportunidade de errar, acertar, criar; desenvolvem a autonomia; ampliam o raciocínio lógico; e aprendem a respeitar regras e limites. Segundo Silva (2012),

O jogo apresenta características promotoras de alegria e quando uma criança está brincando o faz pelo prazer, por diversão, e por meio destes e de suas regras, juntamente com a mediação do professor é que emerge a aprendizagem através dos jogos (SILVA, 2012, p. 9).

A atividade lúdica nos fornece informações essenciais a respeito da criança, das suas emoções, da forma como interage com seus colegas, do seu estágio de desenvolvimento, do seu nível linguístico e da sua formação moral. O jogo não é apenas um simples ato de brincar, mas é por meio dele que o aluno passa a autoconhecer-se e descobrir o mundo (ABRANTES, 2010, p. 1).

O jogo é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento, pois com ele as crianças aprendem a jogar certo (nas regras) e bem (com estratégias). Regras e estratégias estas que passam a fazer parte dos recursos internos, cognitivos e emocionais, contribuindo na reflexão, no planejamento e na organização das ações diante dos jogos e dos próprios desafios da vida cotidiana (SILVA, 2012, p. 22).

Diante do exposto, é possível evidenciar que os jogos são estratégias metodológicas usado por professores para desenvolver nas crianças, suas habilidades cognitivas e facilitar a construção do conhecimento. Acreditamos que através do material concreto e atividades práticas a criança cria, reflete, analisa, interage com os colegas e com a professora.

6. O desenvolvimento da autonomia e do trabalho individual e coletivo por meio das atividades lúdicas

O ato de brincar caracteriza-se como uma necessidade humana e proporciona a interação do indivíduo com o ambiente onde vive. Brincar é considerado um meio de expressão, sob diversas linguagens e de aprendizado. Por meio das atividades lúdicas, as crianças têm a possibilidade de assimilação de novos conhecimentos, comparação de ideias e experiências, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade, bem como o aprimoramento de várias habilidades, com destaque para as destrezas motoras. Por intermédio da brincadeira, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário. Segundo Kishimoto (2010):

O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Dessa forma, a inserção da brincadeira em atividade pedagógica necessita ser contextualizada, ter um objetivo de aprendizagem e fazer parte o cotidiano da criança. Kishimoto (2010) ressalta que para a educação da criança, é preciso levar em consideração a educação, o cuidado, mas também, a brincadeira. E, nesse viés, a presença do professor é fundamental, pois a criança não nasce sabendo brincar, ela aprende a brincar por meio da interação com outras crianças e o adulto, que no caso desse estudo, é o professor. A criança aprende também:

observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. O brincar interativo com a professora é essencial para o conhecimento do mundo social e para dar maior riqueza, complexidade e qualidade às brincadeiras (KISHIMOTO, 2010, p. 5).

Brincar é uma atividade imprescindível para o desenvolvimento da criança pois, enquanto atividade natural do infante, o desenvolvimento se torna prazeroso. Com isso, a criança se relaciona com o meio em que vive e com os outros por meio da brincadeira, propiciando assim, dar significado a tudo que está ao seu redor (BORDIGNON; CAMARGO, 2013).

Bordignon e Camargo (2013) destacam que, por meio do brincar, a criança desenvolve a sua curiosidade, estabelece vínculos e princípios de relacionamento social e desenvolve diversas habilidades. Para os autores “a atividade de brincar é fundamental à saúde física, intelectual e afetiva, como também contribui para a formação de um futuro adulto equilibrado” (BORDIGNON; CAMARGO, 2013, p. 5).

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 capacidades importantes tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

Para Moyles (2002, p. 51) “as situações lúdicas proporcionam um contexto muito apropriado para o desenvolvimento da linguagem, especialmente nos aspectos cognitivo e afetivo”. Tratando-se de ludicidade e socialização, é possível considerar que as atividades lúdicas em sala de aula, favorecem as crianças na construção de conceitos, saberes e socialização.

7. Considerações finais

O ato de brincar se constitui em um instrumento significativo para o desenvolvimento da criança. Por meio dele, o conhecimento infantil pode ser construído, bem como suas experiências reorganizadas. Dessa maneira, é imprescindível oportunizar à criança o acesso às brincadeiras na Educação Infantil.

Os jogos e brincadeiras para as crianças da Educação Infantil constituem atividades pedagógicas que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, cognitivo, social e moral. Este estudo sobre a inserção das atividades lúdicas na Educação Infantil vem se somar a tantos outros que tratam do tema abordado.

O brincar abre novas possibilidades pedagógicas dentro da instituição de Educação Infantil, no que tange à consolidação das várias dimensões constitutivas do ser humano de forma integral, em especial da criança. Planejar atividades lúdicas no espaço escolar, possibilita ao professor e às crianças criarem uma interação maior entre si e entre os outros. Favorece, também, à criança se perceber como sujeito de

seu próprio desenvolvimento, relacionando-se melhor consigo mesma e com o outro, o que implica lidar melhor com as dificuldades e diferenças.

A utilização de brincadeiras e jogos em diferentes situações educativas é uma maneira da docente propiciar situações de aprendizagem para que ele possa analisar e avaliar o desenvolvimento e as aprendizagens específicas de cada um de seus alunos. As atividades lúdicas desenvolvem a motivação da criança e seu interesse em participar das atividades propostas. Ao participar e se envolver com as atividades pedagógicas e com as outras crianças, a ludicidade ativa aspectos sensoriais relacionados à emoção, expressão e à afetividade, dimensões humanas de grande relevância para o desenvolvimento pleno da criança.

Este estudo sobre as contribuições da inserção da ludicidade em atividades pedagógicas na Educação Infantil abre novas possibilidades investigativas dentro do cotidiano escolar. Creio que ele possa estimular o professor a fazer uma observação com maior acuidade das diversas dimensões que constituem a criança: a cognição, a afetividade, a expressão corporal e suas linguagens, bem como o refinamento das habilidades motoras. O desenvolvimento de atividades lúdicas nas práticas escolares do cotidiano do professor da Educação Infantil possibilitando ao docente experimentar uma estratégia didática valiosa para seu trabalho formativo. Na mesma direção, favorece à criança experienciar situações de descobertas e aprendizagens mediadas pela ludicidade. É por meio da ludicidade que a criança constrói, desconstrói e reconstrói seus saberes. Percebe e analisa o seu entorno, estabelece hipóteses de explicação dos fenômenos que não compreende e, dessa forma, desenvolve-se mais plenamente e assegura as condições necessárias para prosseguir, com sucesso, em sua trajetória escolar.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, Karla. **A Importância dos Jogos Didáticos no Processo de Ensino Aprendizagem para Deficientes Intelectuais**. 2010. Disponível em: <http://www.fiepb.com.br/fiep/artigos/2010/08/12/a_importancia_dos_jogos_didaticos_no>. Acesso em: 27 maio. 2021.
- ARANEGA, Carla Duffles Teixeira; NASSIM, Claudia Perez e CHIAPPETTA, Ana Lúcia de Magalhães Leal. **A importância do brincar na educação infantil**. CEFAC, São Paulo, v.8, n.2, p.141-6, abr-jun, 2006.

BORDIGNON, Jacqueline Gonçalves Cordeiro; CAMARGO, Gisele Brandelero. Ludicidade e educação: uma parceria que contribui para a aprendizagem In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, 2013. Curitiba: SEED/PR., 2013. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: <www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=20>. Acesso em 27 maio. 2021.

BRASIL (org.). **Base Nacional Comum Curricular**: base nacional comum curricular. Base Nacional Comum Curricular. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#introducao>. Acesso em: 09 abr. 2021.

BRASIL. Constituição (2010). **Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil**. 1. ed. Diretrizes curriculares nacionais para educação infantil. <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=3749-resolucao-dcnei-dez-2009&category_slug=fevereiro-2010-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 27 maio. 2021.

BRASIL. Lei Federal n. 8069, de 13 de julho de 1990: estatuto da criança e do adolescente. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 24 mar. 2021.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 2000.

CANDA, Cilene Nascimento. **Aprender e brincar: é só começar...** A ludicidade na alfabetização de jovens e adultos. 2006. 286 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006.

CERVO, Amado. **Metodologia Científica**. Metodologia, São Paulo, n., p.13-15, 02 fev. 2007. Disponível em: <<http://www.rexlab.ufsc.br:8080/more/formulario8>>. Acesso em: 27 maio. 2021.

FALCONI, Eliane Regina Moreno; SILVA, Natalie Aparecida Sturaro. **Estratégias de trabalho para alunos com deficiência intelectual AEE**. AEE, Atendimento Educacional Especializado, v. 10, 2002.

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. 2002. Disponível em: <leg.ufpi.br/subsiteFiles/.../Apostila_-_METODOLOGIA_DA_PESQUISA%281%29.pdf>. Acesso em: 27 maio. 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1989.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. "**Cultura lúdica como parte da cultura da infância**". 2010. Disponível em: <<http://www.labrimp.fe.usp.br/index.php?action=artigo&id=5>>. Acesso em: 27 maio. 2021.

LÜDKE, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas I**. São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MARCONI, Mariana de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica 1**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MOYLES, Janet R.. **Só Brincar?: O papel do Brincar na educação infantil**. 12. ed. [S. I.]: Artmed Editora, 2002. 200 p.

PIAGET, J. (1978). **A Formação da Simbologia na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

QUEIROZ, Norma Lucia Neres de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia: Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, Brasil**, v. 16, n. 34, p.1-1, 2006.

REGO, T. C. **Vygotsky**. Petrópolis, RJ. Vozes, 1998.

SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2.ª modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, Ana Beatriz (Orgs.). **Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas sobre infância e educação**. Porto: Asa, 2004, p.9-34.

SIAULYS, Mara O. de Campos. **Brincar para todos**. Brasília: MEC/SEESP, 2005.

SILVA, Cleine Cristine de Oliveira. **A importância dos jogos com regras no desenvolvimento cognitivo infantil**. 2012. 49 f. TCC (Graduação) - Curso de Curso de Especialização em Docência na Educação Básica, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VRNS-9NJEU9/1/a_importancia_dos_jogos_com_regras_para_o_desenvolvimento_in.pdf. Acesso em: 24 maio 2021.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998a.

_____. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.