

A importância da ludicidade na aprendizagem dos alunos do CEIM Maria da Conceição Soares no município de Pompéu, MG

La importancia de la alegría en el aprendizaje de los alumnos del CEIM Maria da Conceição Soares en el municipio de Pompéu, MG

The importance of playfulness in the learnig of CEIM Maria da Conceição Soares students in the municipality of Pompéu, MG

Marcelo Bustamante Chilingue*
marcelochilingue@ibc.gov.br

Jéssica Aparecida de Barros Rezende Pereira**
barrosjessica8@gmail.com

* Instituto Benjamin Constant, Rio de Janeiro/RJ, Brasil

** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais, Montes Claros/MG, Brasil

Resumo

Este trabalho aborda a contribuição da ludicidade na aprendizagem das crianças, oportunizando a formação delas desde a parte cognitiva, afetiva, emocional e social, já que as brincadeiras fazem parte do desenvolvimento de todos os indivíduos. A presente pesquisa tem como objetivo central mostrar a importância da ludicidade na prática pedagógica do CEIM Maria da Conceição Soares do município de Pompéu, MG, utilizando atividades lúdicas como recurso pedagógico, favorecendo um aprendizado eficaz e prazeroso. Para a realização dessa pesquisa foi empregada uma pesquisa bibliográfica, documental e de campo fundamentada na reflexão de leitura em livros, revistas, artigos e sites, com pesquisas em autores e documentos que defendem este tema e questionário aplicado aos docentes da referida instituição de ensino. Mediante a pesquisa, foi possível constatar que, com a utilização do lúdico como recurso didático aliado às atividades pedagógicas diárias, é possível transformar o aprender numa ação prazerosa que produz resultados positivos, já que por meio das atividades lúdicas a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo onde está inserida, aprende a respeitar o outro, a obedecer a comandos, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente.

Palavras-Chave: Criança. Jogo. Brincadeira. Aprendizagem. Lúdico.

Resumen

Este trabajo aborda el aporte de la alegría en el aprendizaje de los niños, brindando oportunidades para su formación desde la parte cognitiva, afectiva, emocional y social, ya que el juego forma parte del desarrollo de todos los individuos. El objetivo principal de esta investigación es mostrar la importancia de la alegría en la práctica pedagógica del CEIM Maria da Conceição Soares en el municipio de Pompéu, MG, utilizando las actividades recreativas como recurso pedagógico, favoreciendo un aprendizaje efectivo y placentero. Para la realización de esta investigación se utilizó una investigación bibliográfica, documental y de campo, basada en la reflexión de la lectura en libros, revistas, artículos y sitios web, con investigaciones sobre autores y documentos que defienden esta temática y un cuestionario aplicado a los docentes de esa institución educativa. A través de la investigación se pudo constatar que, con el uso del lúdico como recurso didáctico combinado con las actividades pedagógicas diarias, es posible transformar el aprendizaje en una acción placentera que produce resultados positivos, ya que a través de las actividades lúdicas el niño se comunica consigo mismo y con el mundo en el que se inserta, aprende a respetar al otro, a obedecer órdenes, establecer relaciones sociales, construir conocimientos y desarrollarse plenamente.

Palabras-Clave: Niño. Juego. Broma. Aprendiendo. Ludico.

Abstract

This work addresses the contribution of playfulness in children's learning, providing opportunities for their formation from the cognitive, affective, emotional and social part, since play is part of the development of all individuals. The main objective of this research is to show the importance of playfulness in the pedagogical practice of CEIM Maria da Conceição Soares in the municipality of Pompéu, MG, using recreational activities as a pedagogical resource, favoring an effective and pleasurable learning. To carry out this research, a bibliographical, documentary and field research was used, based on the reflection of reading in books, magazines, articles and websites, with research on authors and documents that defend this theme and a questionnaire applied to the teachers of that educational institution. Through research, it was possible to verify that, with the use of playfulness as a didactic resource combined with daily pedagogical activities, it is possible to transform learning into a pleasurable action that produces positive results, since through playful activities the child communicates with himself and with the world in which it operates, it learns to respect the other, to obey commands, establish social relationships, build knowledge, and develop fully.

Keywords: Kid. Game. Joke. Learning. Ludic.

1. INTRODUÇÃO

Desde os tempos mais remotos, a utilização dos jogos e da ludicidade se encontram presentes na vida humana. Desse modo, o lúdico está intimamente associado ao próprio desenvolvimento humano, fazendo dele um recurso extremamente significativo, cuja aplicação pode ser realizada em variados segmentos da vida, principalmente na educação e produção de conhecimentos.

A Educação Infantil é a fase escolar que atende crianças de 0 a 5 anos, se caracterizando em um período riquíssimo para o desenvolvimento humano. Cada nova experiência que elas enfrentam nesse ambiente traz uma série de descobertas e aprendizagens diárias. A primeira infância é a base para tudo o que vai ser construído posteriormente, por isso, ela deve ser bem alicerçada. Nessa etapa, a criança deve receber diferentes estímulos como o brincar, a manipulação de objetos com diferentes texturas e cores, a discriminação auditiva e as interações sociais.

De acordo com Rodrigues (2013), a aprendizagem lúdica é um tema que tem tido a cada dia uma maior representatividade frente ao panorama educacional. Isso se deve pelo fato dos jogos e brincadeiras fazerem parte da essência infantil, de forma que sua aplicação no contexto escolar concede a aquisição do conhecimento e da aprendizagem de forma estimulante e atraente. Diante disso, as instituições de ensino devem criar meios de utilizar a ludicidade como forma de promoção do saber, através do desenvolvimento da criatividade, do raciocínio e da socialização.

Este trabalho se justifica pela contribuição do lúdico no processo pedagógico e, como profissional da área, este estudo ajuda a melhorar minha prática, pois o lúdico é o agente de um ambiente motivador e coerente. Ao separarmos as crianças deste ambiente, estamos, automaticamente, ignorando seus próprios conhecimentos, pois quando a criança entra na escola, já possui muitas experiências que lhes foram proporcionadas através das brincadeiras e dos jogos.

Como nos diz AGOSTINHO. S APUD SANTOS (1997, p. 45): *“o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”*.

Dessa forma, cabe à escola proporcionar aos alunos recursos pedagógicos, bem como materiais necessários para que aprendam de uma forma diferenciada e prazerosa através dos jogos.

É direito da criança e dever da escola permitir as atividades e brincadeiras lúdicas, levando em conta as necessidades de cada uma. (ECA, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, Art. 16, p. IV).

A BNCC é um marco importante para a Educação Infantil; garante às crianças os seguintes direitos: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. De acordo com a BNCC (BRASIL, 2017,

p. 35), “a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral da criança”.

Diante da importância dos aspectos lúdicos, especialmente através da utilização dos jogos e de brincadeiras na aprendizagem, este trabalho tem como objetivo geral: analisar a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem dos alunos do CEIM Maria da Conceição Soares do município de Pompéu, MG e como objetivos específicos: analisar a importância da brincadeira como recurso pedagógico; discutir a relação do lúdico com o desenvolvimento e aprendizagem no desenvolvimento da criança; identificar a importância do jogo no processo ensino- aprendizagem.

O problema de pesquisa e as questões que norteiam o estudo são: como o lúdico se constitui como elemento que contribui para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem? Como os profissionais da educação podem utilizar o lúdico como recurso pedagógico?

Para realizar esse estudo, a metodologia adotada foi de cunho bibliográfico, documental e de campo. A pesquisa teórica e a revisão bibliográfica foram feitas através de pesquisas aos principais autores como Piaget (1975), Vygotsky(1984), Luckesi (2000) e Kishimoto (2010) bem como através de revisão da literatura em artigos, livros didáticos, material disponível em ambiente virtual, revistas científicas, Leis e Documentos Oficiais, como: Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei das Diretrizes e Bases para a Educação Nacional (LDBEN), Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A pesquisa de campo foi realizada em um Centro de Educação Infantil Municipal de Pompéu, MG, situado em uma região carente da cidade, na qual foi aplicado um questionário aos docentes da referida instituição.

2. METODOLOGIA

A proposta metodológica desta pesquisa foi realizada a partir de uma pesquisa bibliográfica, documental e de campo. Gil (2003) aborda que as fontes fundamentais no levantamento bibliográfico são realizadas por meio de livros, artigos científicos, teses, entre outros.

As bases de dados pesquisadas ocorreram a partir de leituras de artigos científicos, revistas, leis e documentos retirados de plataformas digitais como o Google Acadêmico, Scielo e bibliotecas digitais que possuem acesso aberto, auxiliando vários estudantes em seus estudos. A pesquisa bibliográfica foi realizada no período de um ano, tendo iniciado em janeiro e concluído em dezembro de 2020. Foi possível encontrar diversas obras e autores que versam sobre essa temática, facilitando, assim, a produção deste trabalho.

Em seguida, foi realizada uma pesquisa de campo baseada na técnica de questionário aplicado a educadores da Educação Infantil, através de perguntas abertas sobre o tema em questão. O questionário tem por finalidade a realização de perguntas objetivas com o propósito de conseguir respostas aos objetivos da pesquisa. Para Marconi e Lakatos (1999, p. 100) os questionários são “instrumentos de coleta de dados constituídos por uma série de perguntas, que devem ser respondidas por escrito”.

A pesquisa de campo foi realizada no CEIM Maria da Conceição Soares com 5 educadoras infantis que trabalham na instituição. Durante a pesquisas, foi possível observar e analisar sobre a importância da ludicidade nas aulas práticas de tais educadoras e melhor entender a rotina diária da instituição sobre o tema. A observação se deu no período do ano de 2019.

Utilizou-se uma discussão teórica e abordagem qualitativa descritiva. A partir dessa abordagem é possível realizar uma pesquisa detalhada sobre o lúdico, assimilando de que forma o brincar se desenvolve na Educação Infantil. Na pesquisa qualitativa descritiva, há uma preocupação com os elementos previamente presentes em determinado local, para que, a partir disso, possam-se criar hipóteses para fazer a observação. A pesquisa qualitativa reúne dados que são coletados usando a narrativa escrita, como diários, questionários abertos, entrevistas e observações que não são codificadas usando um sistema numérico.

Mediante essas pesquisas, é possível explorar, verificar e mostrar a importância da ludicidade na Educação Infantil, visto que é nesta etapa que está sendo estruturada a base para a formação da criança.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1. O lúdico na Educação Infantil

O lúdico está relacionado a jogos, brincadeiras, divertimento (AURÉLIO, 2017) e tem sua origem na palavra latina “*ludus*”. Ele está presente em todas as atividades que despertam o prazer no processo de ensino-aprendizagem. A introdução do lúdico na Educação Infantil é uma maneira eficaz de “aprender brincando”.

Ao longo da história, o lúdico vem sendo estudado e investigado em diferentes áreas do conhecimento, como na psicologia e na história, por exemplo. Com isso, vários estudiosos focaram seu olhar para o lúdico, buscando compreender e identificar a sua influência no processo de ensino e aprendizagem.

Autores como Piaget(1975), Vygotsky(1984), Antunes(2003), Almeida (2008), Luckesi(2000), Kishimoto(2010), Brougère(2010) e Santos(2002) discutem conceitos fundamentais para compreendermos a definição e significado do lúdico. Segundo ALMEIDA (2008):

[...] se o termo tivesse ligado à sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão. (ALMEIDA, 2008, p. 12).

Assim, a atividade lúdica torna-se um elo entre os espaços motores, cognitivos e afetivos, sendo possível o ato de brincar contribuir para o desenvolvimento de uma vida saudável tanto física, mental e emocional, tornando-se essencial para a construção e formação da criança como um todo. Com essa citação, podemos entender que através do lúdico a criança consegue se desenvolver de forma considerável, sendo possível que o educador alcance seus objetivos se usar esse recurso a seu favor.

Segundo Santos (2002, p.12) o lúdico é um facilitador para a aprendizagem, para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, tornando-se um colaborador para uma boa saúde mental, facilitando os diversos processos de construção de conhecimento. Nesse sentido, a brincadeira tem papel fundamental na vida da criança. Aliar a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem torna essa aprendizagem muito mais prazerosa e significativa.

É relevante observar que o lúdico foi se remodelando diante da necessidade de cada época e na contemporaneidade é evidente notar que a ludicidade foi se aperfeiçoando. No entanto, é possível perceber que, mesmo passando por mudanças, a base do lúdico manteve-se, sendo uma maneira prazerosa e significativa de desenvolver as atividades. O lúdico remete-se a atividades relacionadas ao brincar, como o jogo, o brinquedo, a brincadeira e o faz-de-conta.

A ludicidade refere-se a toda e qualquer atividade na qual uma pessoa adquire conhecimento com experiências vividas de forma agradável, gerando um momento prazeroso. O lúdico é identificado em atividades que cercam o imaginário, a criatividade, a espontaneidade, ocasionando assim um aprendizado. Ludicidade são atividades lúdicas com um caráter educativo, que buscam alcançar algum aprendizado. Como LUCKESI (2000) esclarece:

O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem vivencia em seus atos [...], é quando nos entregamos totalmente a uma atividade que

possibilita a abertura de cada um de nós para a vida. Brincar dá prazer a quem se dispõe a vivenciar (a brincadeira) [...] é a plenitude da experiência. (LUCKESI, 2000, p. 96-97).

Segundo BROUGÈRE (2010), o lúdico está conectado com as brincadeiras e os jogos, sendo de grande eficácia seu desenvolvimento com as crianças desde pequeninas:

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe. (p. 104).

Dessa forma, a criança, desde a infância, aprende com a relação com os adultos a incorporar a cultura que ela está inserida, construindo por meio do social seus pensamentos e significados. O lúdico auxilia a criança a se ajustar e apoderar-se dos costumes, hábitos e crenças da cultura em que vive, sendo o jogo, a brincadeira e o brinquedo realizados a partir do ambiente em que a criança está incluída. Brougère (2010, p. 23) afirma que o jogo e a brincadeira possuem uma cultura, na qual denomina de cultura lúdica, que de acordo com o autor é a soma de preceitos que as crianças obtêm conforme suas vivências e que permite a realização dos jogos, sendo um "conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo". O autor entende que as brincadeiras e os jogos se modificam conforme o tempo e a cultura. O autor defende e analisa a cultura lúdica por meio da realidade em que a criança está inserida, pois precisa-se entender que cada criança cria suas preferências ao brincar, conforme seus hábitos e sua vivência, escolhendo também a maneira de como se realiza um jogo ou brincadeira conforme o meio social e o local que se vive. Vygotsky(1984) entende que as atividades lúdicas não podem ser definidas somente em atividades que dão ânimo e alegria para as crianças. É preciso compreender tudo o que está envolvido e que de alguma maneira irá acarretar no aprendizado, sendo esse aprendizado mais satisfatório e significativo para a criança, já que aprender por intermédio de atividades lúdicas é mais prazeroso e natural.

3.2 - A brincadeira como recurso pedagógico

A brincadeira é um meio natural para que a criança possa desenvolver comportamentos morais. É na atividade lúdica que a criança encontra uma considerável quantidade de normas, que não foram estabelecidas por adultos. De acordo com a BNCC (BRASIL, 2017, p. 35), “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 regulação das emoções”.

“A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar” (KISHIMOTO, 2002, p. 139) e continua com seus pares. Ela é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com adultos e outras crianças, bem como explorar o meio ambiente.

Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento, isto é, à medida que ela vai crescendo e se desenvolvendo, vai criando possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento com o ambiente sociocultural no qual se encontra inserida. Ao longo desse desenvolvimento, as crianças vão construindo diferentes e novas competências no contexto das práticas sociais, que lhes permitirão compreender e atuar de forma mais ampla no mundo.

Ao mesmo tempo em que a brincadeira está imersa em um determinado contexto social, ela é subjetiva. Dependendo da situação, um mesmo comportamento pode ter significações diferentes.

Sendo assim, PIAGET (1978, p. 217) define a brincadeira como:

[...] a expressão de uma das fases dessa diferenciação progressiva: é o produto da assimilação, dissociando-se da acomodação antes de se reintegrar nas formas de equilíbrio permanente que dele farão seu complemento, ao nível do pensamento operatório ou racional.

A brincadeira é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade, da autonomia e da imaginação da criança. Através dela, a criança tende a desenvolver capacidades importantes, bem como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação e aprendem a socializar-se, experimentar regras e papéis sociais que se fazem presentes, principalmente, nas brincadeiras de faz-de-conta, como, por exemplo, quando elas brincam como se fossem o pai/mãe, o filho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens imaginados ou observados em seu cotidiano. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro (RCNEI, 1998, vol.2).

As brincadeiras de faz-de-conta são os jogos simbólicos, representações de objetos ou situações ausentes. O que a criança vivencia em nível simbólico possibilita sua compreensão da realidade. Ela faz uso do brinquedo como suporte e apoio do processo de simbolização, o que não significa que esses objetos sejam idênticos aos da realidade. VYGOTSKY (1996) afirma, no entanto, que na situação do faz-de-conta não é qualquer objeto que pode substituir outro. Ao brincar, a criança submete seu comportamento a regras determinadas pelas ideias e não pelos objetos. *“No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo (VYGOTSKY, 1996, p.111 apud MENDONÇA, 2003, p.35).”*

Na brincadeira, a criança transforma o conhecimento que já possuía anteriormente -aquela bagagem de conhecimentos adquiridos em seu cotidiano - em conceitos gerais com os quais brinca. Conhecimentos que provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc.

KISHIMOTO (1994, p.53) lembra que: *“A vivência de situações lúdicas ao permitirem a ação, contribuem para uma aprendizagem mais prática e significativa”*. Cabe à escola incentivar a brincadeira, criando espaços e momentos para que a criança possa realizá-la prazerosamente enquanto sujeito do processo de conhecimento.

As brincadeiras contribuem para o conhecimento e aprendizagem da criança, onde ela irá desenvolver a criatividade, a interação social e o seu próprio crescimento pessoal e o relacionamento com mais colegas desenvolverá seu potencial em diversos setores: motor, cognitivo e social.

3.3 - Relação do lúdico com o desenvolvimento e aprendizagem infantil

O lúdico conta como um recurso de extrema importância na Educação Infantil, sendo imprescindível para o desenvolvimento integral da criança. O professor possui papel relevante em relação ao desenvolvimento de atividades que envolvam o lúdico. A respeito do papel do professor, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil – (RCNEI,1998), diz que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p. 23).

Dessa forma, nota-se que o educador atua como um agente facilitador na construção do conhecimento, sendo um mediador desse processo, não somente repassando ou depositando o conhecimento. É necessário que todas as instituições de ensino reconheçam o lúdico no seu valor efetivo,

propiciando atividades com as crianças que envolvam momentos com o brincar, entendendo que, utilizando esse meio, a criança sentirá mais satisfação em participar das aulas.

As instituições de ensino infantis necessitam compreender que o brincar é um recurso pedagógico excelente, pois através dele o professor pode trabalhar diferentes atividades, estimulando inúmeras habilidades dos alunos, como comunicação, concentração, cognitivo, interação, percepção, raciocínio, contribuindo de forma integral para o desenvolvimento dos alunos. Sendo assim, é muito significativo trazer o lúdico para a Educação Infantil. Ao se envolverem com brincadeiras, as crianças desenvolvem suas habilidades, promovendo maior interesse e curiosidade, propiciando, assim, uma aprendizagem maior. Como é citado no RCNEI (1998):

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidades de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, p. 29).

Nesse cenário, é possível analisar que os docentes devem ter uma preocupação para planejar suas aulas, tendo como foco o lúdico e entendendo que através das brincadeiras as aulas se tornarão mais significativas para as crianças, acarretando resultados positivos.

O aprendizado da criança se inicia muito antes dela frequentar uma instituição de ensino, lembrando que toda criança traz consigo elementos de sua cultura, por isso cada criança tem sua maneira de agir e de compreender o que acontece à sua volta, já que, mediante suas interações sociais, as mesmas exercem seus aprendizados.

Para Vygotsky (1984) quando a criança brinca, ela faz novas descobertas ao seu redor, passando a entender suas dificuldades e limitações e compreendendo como se dá o mundo à sua volta, isso porque ela se socializa com seus familiares, professor e seus colegas. Por meio do brincar a criança estimula o desenvolvimento de várias habilidades, como a percepção, a comunicação, a coordenação motora, a criatividade e o cognitivo. Diz ainda que o lúdico liberta as crianças de ficarem presas à realidade, pois o mesmo instiga o imaginário e a criatividade, permitindo às crianças expressarem seus sentimentos e emoções, expondo o que faz parte do seu cotidiano na sociedade. Com isso, ela faz uma articulação com os seus costumes, hábitos e sua rotina. Quando a criança brinca, ela vive e cria situações irreais e imaginárias, sendo capaz de imitar tais cenas ou situações em sua própria cultura. A brincadeira propicia à criança se relacionar com diferentes pessoas, diferentes culturas e com o mundo.

O lúdico contribui notoriamente para o desenvolvimento e construção do conhecimento, se tornando fundamental na formação da criança. Por meio da brincadeira a criança cria seu olhar sobre o mundo. Na ação de brincar ela exterioriza suas emoções, receios, angústias, medos, alegrias, manifestando tudo o que vivencia.

Portanto, o brincar se faz necessário na Educação Infantil por ser parte integrante das necessidades das crianças, inclusive de seu próprio desenvolvimento. As brincadeiras proporcionam às crianças momentos de prazer e liberdade para aprender, além de desenvolver nelas experiências que não poderiam praticar de outra maneira.

3.4 - O jogo no processo ensino-aprendizagem

O jogo auxilia no processo da aprendizagem, do desenvolvimento cognitivo e psicomotor, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, estimula a imaginação, a interpretação, a criatividade, a obtenção e organização de pensamento, que, por sua vez, acontece quando se brinca, joga e obedece às regras, que é um fator determinante para a aprendizagem, tanto no âmbito educacional como no social.

De acordo com Vygotsky(1984), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Por isso a criança precisa brincar para se desenvolver, necessita do jogo como forma de integração com o

mundo, como forma de troca de vivências com a cultura onde vivem, para que a aprendizagem ocorra de forma integrativa e global.

A partir do jogo, o educando vivencia suas experiências e a função emocional da fantasia organiza “formas do ambiente que permitem que a criança desenvolva e exercite suas inclinações naturais” (VYGOTSKY, 1984, p. 155), sendo que o jogo é a fantasia em ação.

A educação imaginativa desenvolve funções que são positivas da fantasia. E o jogo é o canal da fantasia, pois não mina o sentido de realidade e desenvolve hábitos para a elaboração desse sentido, proporcionando o faz-de-conta.

A aprendizagem através do lúdico é mais rica, pois propicia à criança um aprender divertido, sem as exigências do ensino regular aplicado pela escola. A atividade lúdica por meio de jogos desenvolve as habilidades cognitivas com as quais a criança aprende a controlar os seus impulsos, a esperar, aumenta a autoestima, diminui as frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vivenciadas no seu dia a dia.

Contudo, os educadores precisam estimular e mediar a aprendizagem através das ações lúdicas. Antunes (2003, p.55) apud. Rodrigues (2016, p.25) argumenta que um professor que gosta do que faz, que se empolga com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, possui uma chance maior de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, inclusive da própria turma.

Utilizar de jogos e brincadeiras como estratégia educacional proporciona às crianças o aprimoramento de diversos conhecimentos em todas as áreas de forma lúdica. Os professores sentem-se motivados com a aprendizagem de seus alunos através do lúdico. Entretanto, é preciso conhecer bem a brincadeira para poder intervir, caso seja necessário. É preciso auxiliar a criança para que brinque com brinquedos e jogos diversos, bem como brincadeiras variadas.

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real (ANTUNES, 2003, p.60, apud. RODRIGUES, 2016, p.27).

Segundo Kishimoto (2002), ao utilizar jogos e brincadeiras, o professor desperta na criança o interesse em participar da aula e conhecer os conteúdos apresentados.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO; 2002, p.13)

Dessa forma, ao jogar a criança se depara com situações inesperadas que ela deve solucionar sozinha ou com a ajuda dos colegas ou do professor. Ao vivenciar estes momentos as crianças se sentem mais seguras e felizes, oportunizando a elas uma aprendizagem mais significativa. Ainda em relação ao jogo e aprendizagem, Kishimoto (2011, p.41) afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

Portanto, a dimensão educativa surge quando o professor utiliza as atividades lúdicas de forma intencional, com objetivos estabelecidos, tendo em vista desenvolver aprendizagens nos alunos. Nesse

sentido, os jogos podem ser utilizados como um dos instrumentos pedagógicos para ensinar conteúdos na educação, mas para que isso aconteça é preciso uma intencionalidade educativa, o qual implica do professor um planejamento, visando alcançar objetivos.

3.5 – Cenário da pesquisa de campo

Foi realizada uma pesquisa de campo no CEIM Maria da Conceição Soares na cidade de Pompéu, MG, onde foi utilizada uma coleta de dados através de um questionário composto por cinco questões abertas para alguns educadores do CEIM, além de observações acerca de um projeto desenvolvido dentro da instituição escolar. O CEIM atende crianças na faixa etária de 6 meses a 4 anos de idade, totalizando cerca de 150 alunos, em período integral e parcial, que residem no bairro e suas redondezas, a maioria da clientela atendida são alunos de baixa renda.

O projeto *“Brincadeira de Criança”* tem como objetivo reforçar e conscientizar educadores e demais instituições quanto a importância do brincar no desenvolvimento infantil como pré requisito para uma formação humana integral pautadas nas orientações e normas da Base Nacional Comum Curricular. Esse projeto surge da necessidade de proporcionar às crianças, tão carentes de oportunidades, vivenciar experiências lúdicas que as façam compreender e internalizar conceitos e valores essenciais à formação cidadã, oferecendo a elas mais prazer e ludicidade, já que possuem poucos recursos em casa.

O projeto é desenvolvido através de um cronograma de atividades previamente planejadas com a participação de todas as turmas do CEIM (berçário ao 1º período) executadas sempre na última semana de cada mês com a coordenação da pedagoga e atuação das professoras e alunos.

O cronograma é alterado com atividades diferenciadas de acordo com a necessidade pedagógica e a cada semana há um rodízio de professoras responsáveis pela organização das atividades do projeto. Esse planejamento é definido nas reuniões pedagógicas com a participação de toda equipe.

Foram entrevistadas 5 educadoras infantis, uma de cada sala atendida pela instituição: a Professora A atua há cerca de 4 anos no Magistério, a Professora B há 2 anos e 3 meses, a Professora C há 2 anos na carreira do Magistério, Professora D com 5 anos de Magistério e a Professora E com 3 anos de experiência.

Quando questionadas sobre a importância do trabalho envolvendo a ludicidade, as Professoras A e B defenderam “a ludicidade num envolvimento com jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia”. A Professora C foi mais sucinta, descrevendo que “a ludicidade tem a ver com o brincar com objetivo, ensinar por meio da brincadeira”. Já a Professora D apontou que “a brincadeira é uma etapa importante na vida da criança, no seu desenvolvimento psicológico e social durante a infância”. A professora E salientou que “é muito importante inserir a brincadeira na vida da criança, pois é uma maneira de estimulá-la a se relacionar com o mundo”. Sobre esse tema, Santos (1995) diz que o ato de brincar é considerado uma das principais atividades das crianças, visto que tal atividade representa a essência da infância como a principal atividade exercida por elas. Diante disso, é preciso que o professor compreenda a importância do brincar na instituição de Educação Infantil como algo que favoreça seu desenvolvimento integral englobando o desenvolvimento cognitivo, pessoal e social, uma vez que a brincadeira atua diretamente nas emoções e no domínio da inteligência, colaborando para sua evolução.

A entrevista abordou a importância do brincar na Educação Infantil. Todas as educadoras enfatizaram o quanto o lúdico norteia as atividades, eixos e habilidades a serem trabalhados na Educação Infantil, desde o berçário até o 1º período. Segundo a educadora C, “o brincar influencia na formação pessoal das crianças que se desenvolvem do ponto de vista físico, emocional cognitivo e social”. A professora B respondeu que é “através da brincadeira que a criança desenvolve suas habilidades motoras, sua criatividade, sentimentos, capacidade de concentração e imaginação”. De acordo com a professora A, “o brincar é de suma importância para o desenvolvimento infantil, pois é brincando que a criança aprende e entende a sua importância para o mundo. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. As brincadeiras devem sempre proporcionar prazer à criança. É importante para ela brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas e, assim, vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.

Sobre algum documento legal ou legislação vigente já aplicados em sala de aula que defende a aplicação dos jogos e brincadeiras na didática, todas as cinco educadoras responderam que o documento mais utilizado é a BNCC, já que é o mais recente e completo, porém também utilizam os Referenciais Curriculares da Educação Infantil e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. A BNCC reforça a visão da criança como protagonista em todos os contextos de que faz parte: ela não apenas interage, mas cria e modifica a cultura e a sociedade. É, pois, direito da criança segundo a BNCC, “brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais”.

Em relação ao projeto “Brincadeira de Criança” desenvolvido pela instituição, foi questionado se houve pontos positivos na sua aplicação junto às crianças. Todas as cinco educadoras defenderam que em algum momento as crianças avançaram pedagogicamente. A professora B relatou que “seus alunos tiveram grandes contribuições, sobretudo na socialização, já que o projeto contava com a participação de todas as turmas, inclusive das crianças menores”, o que para educadora foi um ponto muito importante. A professora D mencionou que “seus alunos melhoram tanto nas atividades cognitivas, motoras e afetivas”. Já a educadora E enfatizou que “teve grandes resultados com seus alunos dentro da sala de aula, havendo uma aproximação maior entre ela e os alunos”. Para Nogueira (2003), os projetos ampliam em grande medida as possibilidades de se trabalhar com os conteúdos, para além das formas puramente conceituais, à medida que articula diferentes áreas do conhecimento. Para o RCNEI (1998), o professor deve promover brincadeiras, situações de conversa que propiciam a aproximação entre ele, a criança e os colegas, de forma que possam se comunicar, expressar seus sentimentos em um ambiente acolhedor e que lhe propicie a confiança e a autoestima.

Sobre o grau de satisfação em relação às crianças com as atividades desenvolvidas no projeto, a Professora A afirmou que “esse tipo de atividade provoca uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, estimulando a construção de novos conhecimentos e contribuindo para o desenvolvimento de habilidades sociais”. Já a professora E afirmou que “com atividades lúdicas as crianças se sentem mais à vontade e envolvidas no processo de aprendizagem”. As demais educadoras também relataram que o aprendizado através do lúdico traz pontos muito mais positivos e satisfatórios dentro da sala de aula. De acordo com o RCNEI (1998), os momentos de jogos e brincadeiras devem constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. Pelo fato de as brincadeiras serem atividades coletivas é certo que, quando são utilizadas, proporcionam às crianças momentos de trocas, onde precisam lidar com regras e também respeitar o outro com suas diferenças. A brincadeira, quando valorizada e utilizada corretamente pelo professor, se encarrega de trazer integração social, de promover a socialização e de transmitir a cultura.

Assim, o lúdico, para as educadoras entrevistadas, tem o sentido de promover experiências, oportunizando estímulos positivos no aprendizado das crianças. Com isso, o educador deve basear o seu planejamento na realidade e nas orientações institucionais, para que o resultado gere caminhos de êxito no processo ensino aprendizagem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitos têm sido os incentivos para que a brincadeira venha a ser introduzida e valorizada no ambiente escolar, como afirma o RCNEI (1998), que brincar na escola é de suma importância para as crianças, pois proporciona a elas novas experiências, pois quando as crianças brincam, desenvolvem-se em variados aspectos, como: a linguagem, a motricidade, a cognição, a autonomia, etc. Através das brincadeiras elas têm a oportunidade de criar, de participar e de interagir entre si e buscar soluções para situações que surgirem no decorrer das atividades.

A pesquisa realizada tem o intuito de contribuir para que o trabalho do lúdico na sala de aula e na escola seja atividade planejada, geradora de atividades que contribua para o desenvolvimento das potencialidades dos educandos. Espera-se também que este estudo possa subsidiar reflexões e assim contribuir para que os educadores vejam o lúdico como uma forma de ser e estar no mundo.

O presente trabalho comprovou a importância da inserção de jogos e brincadeiras no planejamento escolar, pois eles contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Sendo assim, quanto maior o número de brincadeiras infantis inseridas nas atividades pedagógicas, maior será o desenvolvimento da criança. Porém, devemos respeitar cada uma das fases de desenvolvimento da criança, a fim de que os objetivos sejam atingidos.

Os resultados deste estudo demonstram as vantagens do lúdico no ensino aprendizagem, onde os estudos fundamentados nos teóricos e os aspectos vivenciados na pesquisa de campo reafirmam a importância da inserção de jogos e brincadeiras como uma ferramenta didática capaz de contribuir com a aprendizagem de cada aluno, diversificando assim a prática pedagógica e os fundamentos para que as aulas se tornem mais interessantes e os alunos cresçam no seu intelecto.

É considerável ressaltar o quanto as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo da criança, sendo necessário que os profissionais da educação levem em consideração todos esses aspectos. Mediante o estudo ficou claro que a criança é um ser dinâmico, por isso, ao chegar às instituições de ensino, os professores têm que ofertar um ensino que permita à criança ter a chance de explorar, imaginar, observar, interagir, manusear, trocar ideias, brincar e aprender de maneira que o ensino se torne prazeroso, como discorre a BNCC.

Ficou visível o quão importante e necessário é trabalhar a ludicidade com as crianças precocemente, pois engloba grandes razões que expõem o quanto os resultados são expressivos. Durante a realização desta pesquisa, buscou-se reunir os principais motivos para o incentivo ao uso do lúdico em sala de aula, expondo sua relevância como uma metodologia pedagógica apreciável e indispensável na Educação Infantil.

Diante do exposto, observa-se a importância que o lúdico tem na aprendizagem das crianças na Educação Infantil e como se faz necessário que o professor introduza atividades lúdicas significativas envolvendo jogos, brincadeiras e brinquedos educativos como uma estratégia relevante no processo de desenvolvimento da criança, proporcionando diversão, prazer, favorecendo a construção do conhecimento, compreensão da linguagem e da realidade em que vive.

As ideias aqui contidas são reflexões, não acabadas, mas com possibilidades dentre muitas existentes de se pensar com mais carinho nas produções do lúdico e a contribuição que ele está trazendo para o processo de desenvolvimento da prática pedagógica dentro das instituições de educação e que possam surgir estudos posteriores a partir deste. Dessa forma, trabalhar o lúdico na Educação Infantil ajudará desenvolver na criança um comportamento prazeroso, pois a criança aprende brincando, se divertindo através da imitação da socialização, da interação ou dificuldades a ser vencida.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

_____, Aline Marques da Silva. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. Disponível em: <<https://monografias.brasile scola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>>. Acesso em: 07 de novembro de 2020.

ANTUNES, Celso. **Educação Infantil**: prioridade imprescindível. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC / SEF, 1998

_____. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final**. Brasília, DF, 2017.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CRAIDY, Carmen; KAERCHER, Gládis E. **Educação infantil pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1996.

<<http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-do-brincar-para-a-socializacao-entre-criancas/136695/#ixzz3sYCYpUpe>>. Acesso em 10 de junho de 2020.

_____. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas: a organização dos espaços na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 1 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LAKATOS, E. M., & MARCONI, M. A. **Fundamentos da metodologia científica**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LISBOA, Monalisa. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. [s/d], Disponível em: <[http:// https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm](http://https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm)>. Acesso em 27 de outubro de 2020.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: www.luckesi.com.br Acesso em 22 de novembro. 2020.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. 2008. Disponível em: <[http:// https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm](http://https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm)>. Acesso em 27 de outubro de 2020.

MATOS, Marcela Moura. **O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil**. Cairu em Revista. Jan 2013, Ano 02, nº 02, p. 133-142. Disponível em: <https://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2013_1/09_LUD_FOR_EDU_133_142.pdf>. Acesso em 25 de novembro de 2020.

NHARY, Tania Marta da Costa. **O que está em jogo no jogo**. Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores. Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2006.

NOGUEIRA, Nilbo Ribeiro. **Pedagogia dos projetos: uma jornada interdisciplinária rumo ao desenvolvimento das múltiplas inteligências**. São Paulo: Érica, 2003.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

PIANA, MC. **A construção do perfil do assistente social no cenário educacional** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/vwc8g/pdf/piana-9788579830389-06.pdf>>. Acesso em 29 de outubro de 2020.

PICELI, Luciyelena Amaral. **Coletânea de texto nº 1: Dinâmica Lúdica**. Apostila Universidade Paranaense- UNIPAR, 2007.

RIBEIRO, Elisa. **A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa**. In: **Evidência, olhares e pesquisas em saberes educacionais**. Número 4, maio de 2008. Araxá. Centro Universitário do Planalto de Araxá.

RODRIGUES, Lúdia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 98f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, 2013.

ROSSLER, João Henrique. A brincadeira de papéis sociais e a formação da personalidade. In.: ARCE, Alexandra. DUARTE, Newton (orgs) **Brincadeira de papéis sociais na educação infantil: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin**. São Paulo: Xamã, 2006 (págs 51 a 62).

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

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf> - Acesso em 22 de outubro de 2020.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2015. Disponível em: <<http://monografias.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>>

SPINK, Peter Kevin; **Pesquisa de Campo em Psicologia Social: Uma perspectiva Pós-Construcionista**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v15n2/a03v15n2.pdf>> Acesso em: 10 de outubro de 2020.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2007.

Recebido em: 01/04/2021

Aceito em: 15/03/2023

Endereço para correspondência

Nome: Marcelo Bustamante Chilingue

E-mail: marcelochilingue@ibc.gov.br



Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons Attribution 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)