

EDUCAÇÃO INFANTIL LÚDICA: estratégia de ensino e aprendizagem.

Suelma Cláudia de Paiva Silva¹

RESUMO

O lúdico além de motivar as crianças a aprenderem, estimulam seu desenvolvimento integral, dessa forma, a justificativa pela escolha do tema se faz pela importância do lúdico no processo ensino aprendizagem da criança e em seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Tem como objetivo principal pesquisar a contribuição do lúdico para o ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Como metodologia foi utilizada a revisão bibliográfica de abordagem qualitativa. Pode-se concluir que o objetivo geral foi alcançado, pois as pesquisas realizadas confirmam que o lúdico na Educação Infantil, como um instrumento motivador e divertido, proporciona à criança o prazer em aprender e auxilia o seu desenvolvimento integral. Em outras palavras, o aprender brincando motiva o gosto por estudar. Assim, recomenda-se que os professores de Educação Infantil criem momentos pedagógicos com o uso do lúdico para que as crianças possam despertar a sua curiosidade e descobrirem quantas coisas novas podem aprender com este instrumento.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Desenvolvimento integral. Ensino e aprendizagem.

ABSTRACT

The playful, in addition to motivating children to learn, stimulate their development integrates, in this way, the justification for choosing the theme is made by the importance of playfulness in the teaching-learning process of the child and in their cognitive, affective and social development. Its main objective is to research the contribution of play for the teaching and learning of children in Kindergarten. The methodology used was a literature review with a qualitative approach. It can be concluded that the general objective was reached, as the researches carried out confirm that playfulness in Early Childhood Education, as a motivating and fun instrument, provides children with the pleasure of learning and helps their full development. In other words, learning by playing motivates a taste for studying. Thus, it is recommended that Kindergarten teachers create pedagogical moments with the use of play so that children can arouse their curiosity and discover how many new things they can learn with this instrument.

Keywords: Playful. Child education. Integral development. Teaching and learning.

¹ Mestra em Ciências da Educação pela Universidade Del Sol- Unades Faculdade de pós-graduação e extensões universitarias. Assunção- Paraguay. 2019.
Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (UEG)

1 INTRODUÇÃO

Para uma criança de Educação Infantil, que vai de 0 a 5 anos de idade, as atividades lúdicas passam a ser uma atividade cotidiana, seu desenvolvimento evolutivo é em grande parte marcado pela ludicidade e suas práticas, que se iniciam no ambiente familiar e, posteriormente, continuam até o seu ingresso em uma instituição escolar.

Da mesma forma, a medida em que a criança recebe e é constantemente submetida a um aumento de estímulos e pressões, que impõe a aquisição de informações, perde as habilidades adquiridas com as brincadeiras e isto pode atrapalhar, ou retardar, seu desenvolvimento intelectual e a capacidade de usar eficientemente essas informações.

Desta forma, a delimitação da pesquisa está em pesquisar o lúdico como um instrumento que pode auxiliar o processo de ensino e contribuir no desenvolvimento da aprendizagem de crianças de 0 a 5 anos de idade e que estão na Educação Infantil, de forma prazerosa e divertida.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC, (BRASIL, 2018) deixa evidente que o brincar permanece como atividade essencial para o pleno desenvolvimento infantil, e o que já era garantido pelas legislações anteriores são oficializadas com a nova BNCC. Com isso, entende-se que é importante que o professor permita que a criança participe de todos os processos e do cotidiano pedagógico da instituição na qual está matriculada.

A partir desta abordagem tem-se como pergunta norteadora da pesquisa: como a ludicidade pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil de forma prazerosa e divertida?

A ludicidade na Educação Infantil, como um instrumento estimulador e divertido, proporciona à criança o prazer em aprender e auxilia o seu desenvolvimento integral. O lúdico como instrumento pedagógico possibilita a criança da Educação Infantil uma aprendizagem mais tranquila e prazerosa, visando seu pleno desenvolvimento e uma aprendizagem de forma significativa.

Tem-se como objetivo geral pesquisar a contribuição do lúdico para o ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

Os objetivos específicos são: relatar a importância das atividades lúdicas e a psicomotricidade no processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil e suas contribuições no aprendizado e desenvolvimento psíquico, emocional, social e

motor da criança; investigar em que medida o lúdico se relaciona ao desenvolvimento infantil e aprendizagem; identificar as implicações da cultura lúdica no desenvolvimento afetivo, social e cognitivo na Educação Infantil.

A justificativa pela escolha do tema se faz pela importância do lúdico no processo ensino aprendizagem da criança e em seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. De acordo com Kishimoto (2017), a brincadeira oferece a criança um momento de descontração na qual ela exerce autonomia que é papel fundamental na hora do brincar, e aprende e se desenvolve com outro, criando inventando e reinventando suas próprias regras.

Com base na abordagem de Kishimoto (2017), afirma-se que toda criança tem direito aos estudos, a conviver no meio escolar e por essa razão, o professor da Educação Infantil deve propiciar uma aprendizagem de forma divertida para que elas possam carregar em sua memória esses momentos. Fazendo com que se sintam importantes e capazes de enfrentar qualquer desafio. Cada ser é único, com seus anseios, dificuldades e evolução diferentes e com ludicidade é possível desenvolver a socialização, o cognitivo, a criatividade da criança na Educação Infantil.

2 COMPREENSÃO HISTÓRICA, FILOSÓFICA E CONTEMPORÂNEA ACERCA DO LÚDICO.

O termo lúdico não foi construído por acaso e nem é atual, Bittencourt (2016) reflete que Heráclito, cuja produção filosófica data de cerca de 478 a.C., valorizava a expressão lúdica, como evidenciado em seu Fragmento 52, que relaciona o poder de uma criança brincando com o tempo como uma força vital. Da mesma forma, Santo Agostinho, em 1536 a.C, faz referência à ludicidade, ao referir-se ao jogo como a força motriz da curiosidade, do respeito pelos outros e pela vida.

As raízes da compreensão moderna da ludicidade são encontradas na Grécia Antiga. De acordo com Bressan e Carneiro (2018), no auge da civilização grega, por volta de 500 aC, a ludicidade desempenhou um papel na mitologia em torno da figura do homem livre, por meio da ideia de liberdade. Consequentemente, essa mitologia foi estendida apenas a uma elite e foi recusada aos escravos. Platão e Aristóteles reconheceram o valor do jogo, do lazer e da recreação, considerando-os essenciais para o bem-estar e o crescimento humano.

As palavras *paideia* e *agôn* expressam duas formas distintas de expressão lúdica. Paideia descreve o jogo e a ação das crianças em geral, bem como as competições de força, ginástica e tocar flauta. Por sua vez, *agôn* refere-se aos jogos coletivos e à competição, além de aludir às disputas físicas, poéticas e musicais que, embora competitivas, Huizinga (1951, p. 88, *apud* BRESSAN; CARNEIRO, 2018) “não negavam, seu caráter lúdico”.

Continuando a mesma linha de raciocínio, ao longo do século XX, diversos autores abordaram o tema da ludicidade, dedicando-se principalmente a classificar suas manifestações, suas atividades associadas e seus efeitos. Para descrever a ludicidade, alguns fazem uso primário da palavra “jogo”, outros do verbo “brincar”, com membros de ambos os campos apresentando teorias nas quais os dois termos são usados indistintamente.

De acordo com Santana e Andrade (2017), várias ideias mais antigas sobre ludicidade são invocadas para fazer avançar essas teorias, como a teoria da energia supérflua de Schiller, que se concentra nas brincadeiras infantis e as julga estéticas e vagas. Santana e Andrade (2017) ainda se relacionam a Spencer (1927) que retoma o pensamento de Schiller e defende os jogos como um meio para as energias liberadas encontrarem expressão.

A essência da ludicidade pode estar localizada nos processos relacionais e interativos empreendidos pelo indivíduo ao longo de sua vida, e nos quais ele investe suas ações com um significado lúdico. Emergindo do *self*, a ludicidade é esse *self*, pois de acordo com Gonçalves e Lira (2020), se revela em uma variedade de comportamentos e objetos distintos, a saber, brincadeiras, jogos, recreação, lazer e a construção de artefatos lúdicos como jogos e brinquedos.

A ludicidade como fenômeno é consequência da humanidade, indicando uma qualidade e um estado que não são apenas característicos da infância, mas que são compartilhados por todas as faixas etárias. Conforme Gonçalves e Lira (2020), sendo consequencial, a ludicidade está sujeita à consequencialidade mais geral da comunicação, conforme descrito por Sigman (1995) e Cronen (1995), e não se aplica apenas ao indivíduo como *homo ludens*, mas também compreende as múltiplas e variadas manifestações da ludicidade conforme empregadas por indivíduos, bem como seus efeitos em indivíduos envolvidos em situações lúdicas.

Na sequência, Gonçalves (2020) faz uma análise da ludicidade em que se distinguem três dimensões indissolúveis do fenômeno, que interagem entre si:

- a) a ludicidade como parte da condição humana, como constituída pelo self do qual ele deriva, e que em sua localização no self existe como anterior à sua manifestação no mundo;
- b) ludicidade na medida em que se manifesta, na medida em que se constitui como consequência da condição humana, que é lúdica, e nas diversas manifestações que decorrem dessas condições e de uma diversidade de percepções humanas. Essas manifestações podem ser divididas em atividades lúdicas, lúdicas, recreativas, de lazer e construção de artefatos lúdicos ou criativos;
- c) a ludicidade como seus efeitos, ocasionada pela diversidade de consequências processuais, e como os resultados gerados pelos indivíduos interagindo em situações lúdicas.

Significativamente, é impossível entender a ludicidade como um conceito se confinarmos nossa análise a uma de suas dimensões isoladamente.

2.2 Desenvolvimento psicomotor, afetivo, social e intelectual por meio do lúdico

Brincar é uma necessidade vital, pois a criança precisa de ação, manuseio de objetos e relacionamento com seus pares. A brincadeira é a atividade mais espontânea da criança, a ponto de se afirmar que é a motivação dos pequenos. Do ponto de vista psicomotor, Fonseca (2012) reflete que o brincar favorece o desenvolvimento do corpo e dos sentidos. Força, controle muscular, equilíbrio, percepção e confiança no uso do corpo, são utilizados para o desenvolvimento das atividades lúdicas.

O bebê produz movimentos e sensações mutáveis ao explorar a si mesmo e ao seu redor. Quando descobre um padrão de ação, ele o repete e o exercita continuamente, tanto para experimentar o prazer de fazê-lo quanto para verificar e expandir suas consequências e possibilidades imediatas.

Todos os jogos de movimento (jogos com o corpo e com objetos) desempenham um papel importante no desenvolvimento psicomotor progressivo, completando os efeitos da maturação nervosa e estimulando a coordenação das diferentes partes do corpo. Graças aos primeiros jogos de movimento dos primeiros anos (denominados funcionais por Henri Wallon e sensorio-motor por Jean Piaget) a criança constrói esquemas motores que se exercitam na sua repetição, que se integram entre si, tornando o desenvolvimento mais complexo e evolutivo (PORTAL EDUCAÇÃO, 2013).

Os jogos de movimento espontâneo promovem uma aquisição crescente de partes do corpo, pois o brincar é o meio natural de aquisição de experiências, de adaptação ao meio físico e social e de aperfeiçoamento dos gestos, para que sejam mais seguros, eficazes e coordenados.

Segundo Faria e Costa (2016), por meio da brincadeira, as funções psicomotoras são desenvolvidas, tais como:

1. O desenvolvimento das habilidades motoras grossas e finas: coordenação dinâmica global, equilíbrio, precisão de movimentos, força muscular, controle motor ou resistência.
2. O desenvolvimento de capacidades sensoriais, tais como: estruturação do esquema corporal (noção de partes do corpo, lateralidade, o eixo central de simetria) percepção visual-espacial (percepção visual, noção de direção, orientação espacial), percepção rítmico-temporal (percepção auditiva, ritmo, noção de tempo), percepção tátil, percepção olfativa e percepção do paladar.

Do ponto de vista afetivo-social, Joia (2018) sinaliza que, por meio da brincadeira a criança faz contato com seus pares, e isso a ajuda a conhecer as pessoas ao seu redor, a aprender regras de comportamento e a se descobrir. No âmbito dessas trocas, todas as atividades lúdico-grupais em que as crianças participam ao longo da infância, estimulam seu desenvolvimento progressivo do EU social.

De acordo ainda com Joia (2018), estudos realizados destacam que os jogos simbólicos, jogos de regras e jogos cooperativos possuem qualidades intrínsecas que os tornam relevantes no processo de socialização infantil. A seguir, serão transcritos cada um desses jogos.

2.2.1 O papel dos jogos simbólicos

Os jogos são essenciais em todas as fases do crescimento infantil, devido à influência que podem exercer no seu desenvolvimento cognitivo e emocional. Com atividades como os jogos simbólicos, os pequenos desenvolvem melhor suas habilidades e conseguem formar uma imagem do mundo exterior.

O jogo simbólico, segundo Silva *et al.* (2019), estimula a comunicação e a cooperação com os pares. O desejo de reproduzir o mundo adulto faz com que as crianças precisem de companheiros de brincadeira, essa interação facilitará a transição do egocentrismo aos três anos para uma maior colaboração aos seis ou sete, já que elas têm

que concordar com outros que vivenciam e refletem várias formas de relação afetiva, percepção e avaliação das situações.

Ainda Silva *et al.* (2019), as crianças têm também de coordenar as suas ações com os outros, ajudarem-se e complementarem-se com o papel de parceiro, vivenciarem a participação, a competição, a aceitação ou a rejeição. A criança, na representação do outro, reflete na experiência e na situação por ele vivida, assume o papel do outro, tomando sua perspectiva e favorecendo o desaparecimento do egocentrismo.

Com o jogo, a relação com os outros é progressivamente fortalecida, o que permite a assimilação da linguagem e das diversas formas de comunicação, bem como argumentar seus propósitos para que haja uma compreensão destes. O jogo amplia o conhecimento do mundo social do adulto e prepara a criança para, futuramente, o mundo do trabalho. Ao representar as profissões, descobre-se a vida social do adulto, as relações entre elas, os direitos e deveres de cada função.

Segundo Joia (2018), por meio da brincadeira, o conhecimento de fatos, situações e realidades sociais é ampliado, pois cada criança contribui com novas visões de mundo ao representar diferentes papéis e diferentes qualidades de um mesmo papel, ampliando a variedade de funções e atitudes sociais e explorando diferentes modalidades relacionais.

O jogo facilita o autoconhecimento, o desenvolvimento da consciência pessoal. Nas interações lúdicas com os seus pares, as situações que vivenciam provocam diferentes sentimentos, atitudes e comportamentos relacionais. A criança observa como reage às diferentes situações, qual é o seu comportamento e quais são as suas capacidades ou defeitos.

2.2.2 Jogos de regras e desenvolvimento social

Os jogos de regras são muito variados e podem ser disputados entre duas pessoas, em grupos ou em equipes. Seu espaço pode ser o pátio, a rua, o parque, a escola ou ambiente familiar, na versão de jogos de tabuleiro, jogo Banco Mobiliário, entre outros. Os benefícios que os jogos de regras proporcionam do ponto de vista pedagógico são inquestionáveis, pois integram o que a criança aprendeu no desenvolvimento social e afetivo, motor, cognitivo e pessoal.

Bispo *et al.* (2020) refletem que os jogos de regras, embora apareçam em torno de 4 a 5 anos, são constituídos de 7 a 12 anos. Essas atividades são estruturadas com base em regras objetivas, sendo a violação delas uma falta. Os jogos de regras são jogos de

combinações sensório-motoras ou intelectuais com competição entre indivíduos e regulados por um código.

No final da Educação Infantil a criança consegue aderir aos jogos de regras, sendo esta capacidade de aceitação das regras um indicador da sua maturidade. Todo o desenvolvimento da sociabilidade promovido pelos jogos simbólicos individuais e coletivos é reforçado pelos jogos de regras.

2.2.3 O papel do cooperativismo no desenvolvimento social

Jogos cooperativos são aqueles em que os jogadores dão e recebem ajuda para contribuir para fins comuns. De acordo com Silva (2019), são jogos que promovem a comunicação, a coesão, a confiança, a partir da ideia de acolhimento, cooperação e partilha. Nesta categoria de jogo podem ser incluídos os jogos de representação coletiva, os jogos motores e os jogos de regras que implicam a participação, aceitação, ajuda e cooperação como elementos estruturais.

Alguns estudos observacionais confirmam que as brincadeiras cooperativas estimulam um aumento no comportamento cooperativo espontâneo entre crianças da creche durante o tempo livre (CLÉRIGO *et al.*, 2021), em brincadeiras livres que ocorrem na sala de aula. Sala de jogos e entre pré-escolares durante o jogo livre nas aulas de educação física.

2.3 Desenvolvimento intelectual

Ao brincar, a criança aprende porque ganha novas experiências, porque é uma oportunidade de cometer acertos e erros, de aplicar os seus conhecimentos e de resolver problemas. Brincar estimula o desenvolvimento das habilidades de pensamento e criatividade das crianças e cria zonas potenciais de aprendizagem.

Segundo Dias (2013), no plano intelectual, o desenvolvimento da simulação ou do jogo de ficção incorpora muitas tendências de desenvolvimento cognitivo, todas relacionadas ao desenvolvimento de um pensamento menos concreto e mais coordenado. Essas tendências incluem descentralização, descontextualização e integração, ao mesmo tempo em que desenvolvem o pensamento convergente e divergente, e supõem um suporte para a elaboração de muitas operações cognitivas como correspondência, conservação, classificação, reversibilidade e tomada de perspectiva.

O jogo manipulador é um instrumento para o desenvolvimento do pensamento. Piaget (2000) fornece em sua teoria a relação entre pensamento e ação, afirmando que as atividades motoras e sensoriais estão na base do desenvolvimento da inteligência, uma vez que os jogos corporais e sensoriais são um meio de exercitar o pensamento motor geral.

Brincar é uma fonte de aprendizagem que cria zonas de desenvolvimento potencial. Além de ser uma fonte de atividade de aprendizagem, de acordo com Brandolise (2018), Vigotski argumenta que a brincadeira cria áreas de desenvolvimento potencial, observando que na brincadeira as crianças utilizam mais recursos evoluídos do que em outros tipos de atividade.

Santiago *et al.* (2019, p. 6) afirmam que “Brincar é um estímulo para atenção e memória”. As próprias condições do jogo obrigam a criança a concentrar-se nos objetos da situação lúdica, na argumentação de que deve interpretar ou no conteúdo das ações, pois quem não acompanha atentamente a situação lúdica, perde-se no meio do caminho.

Brincar incentiva a descentralização cognitiva. A isto Kishimoto (2017) pontua que a vontade de brincar com os outros torna necessária a partilha do simbolismo, estimulando o seu progresso, a sua evolução, desde o egocentrismo inicial até uma representação cada vez mais próxima da realidade.

2.3 Relação entre lúdico, desenvolvimento infantil e aprendizagem

O jogo é uma atividade que vai além das classes sociais e localizações geográficas, é universal. É também a atividade pela qual os seres humanos aprendem e se socializam no modo de produção e reprodução social, o grupo na qual nós crescemos.

Segundo Menezes (2016), o jogo é talvez uma das primeiras fases da produção humana. Ele é tão importante para a evolução da pessoa, tanto biológica e social, como o é, o conhecimento. Jogando se aprende quais são as ferramentas que compõem o jogo que são, em si, elementos didáticos.

Dessa forma, a aprendizagem lúdica enriquece a formação por meio de um espaço dinâmico que promove o significado do que é aprendido com a participação de todos os alunos, dos comandos utilizados pelo professor durante as atividades, das fases do entretenimento, da criatividade, da análise e da reflexão sobre a positividade de seu uso e se obtém resultados positivos em situações problemáticas reais. O resultado esperado é um processo de ensino-aprendizagem eficaz.

O jogo tem sido parte da vida do homem desde os tempos antigos. Os animais aprendem a defender-se, caçar ou lutar através do jogo. Muitos jogos têm suas origens em ritos religiosos de civilizações antigas que denotam uma inclinação inata do homem. Para ele, o que torna parte da individualidade de um povo, faz parte da cultura.

Portanto, o jogo como sinônimo de lúdico sempre foi um método de ensino para treinar crianças nas habilidades necessárias para executar tarefas da vida diária. Ele oferece à criança a possibilidade de se tornar um ser ativo, a praticar em situações reais, ser criativo e se sentir em um ambiente confortável e estimulante que fornece confiança para se expressar.

Para Huizinga (2000, p. 06 *apud* SILVA, 2019), o homem é um animal que tem feito da cultura o seu jogo e que está agradavelmente condenado a jogar. Ao analisar as características do jogo traz um novo elemento sobre o mesmo: a dualidade. O jogo é racional e irracional, porque abrange o mundo animal e humano, constantemente confirmando a sua existência na vida dos dois mundos, no entanto, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou uma reação psíquica condicionada também a uma função significativa. Cada jogo significa algo.

2.4 Ludicidade na educação infantil e sua contribuição no ensino e aprendizagem

Às vezes o professor se pergunta como ensinar determinada matéria utilizando o lúdico. O ensino do lúdico é didático e pode ser divertido se o docente souber como utilizá-lo. A atividade de lazer é atraente e motivadora, capta a atenção dos alunos e os incentiva ao raciocínio, ao desenvolvimento da linguagem e na busca por estratégias de jogo.

Segundo Santos e Damasceno (2016), a formação continuada dos professores de Educação Infantil é um processo que requer o domínio de conteúdos e métodos de ensino. Por isso que se tem de confiar em estratégias para alcançar os interesses da criança e auxiliá-las no desenvolvimento do conteúdo.

Os professores devem reconhecer a importância de se trabalhar as atividades lúdicas e terem a visão de que ela é mais um instrumento que pode facilitar o ensino e a aprendizagem. Os atos de brincar e jogar, mesmo que não conduzidos intencionalmente para isso, promovem o desenvolvimento do indivíduo.

De acordo com Andrade (2013), no ensino das disciplinas o professor tem mil caminhos a seguir dentre as estratégias de ensino, o autor coloca que, para as crianças

aprenderem a elaborar jogos lúdicos, inicialmente precisam ter contato com eles. Para o autor, a manipulação de jogos lúdicos é uma forma de a criança sentir prazer e valorizar o que acontece, perceber isso como um ato de satisfação física, espiritual ou mental.

Santos e Damasceno (2016), são de acordo com a necessidade de formação do professor em relação as estratégias de ensino. Os jogos que exigem raciocínio são muito bem recebidos pelas crianças, pois elas os veem como desafios, gostam de ser desafiadas em suas limitações, a exemplo dos jogos matemáticos.

Dessa forma, as estratégias de ensino devem ser dirigidas especificamente à organização mental e esquemas intelectuais dos alunos. Por esta razão, Bressan e Carneiro (2018), enfatizam que: a criança deve ser encorajada a realizar a sua própria aprendizagem (b) a adquirir experiência; (c) as práticas do lúdico devem ser ministradas com metodologias voltadas para a aquisição da aprendizagem.

Sobre o aprofundamento dos recursos essenciais a considerar no processo de ensino e aprendizagem por meio do lúdico, verifica-se que a técnica de ensino não é o resultado de um elemento concreto, mas uma seleção de conteúdo, gerenciamento de sala de aula, apresentação da tarefa, interações no ensino, ritmo e andamento das atividades.

Assim, Andrade (2013) explicita que na seleção de conteúdo o professor mantém um controle completo na decisão sobre o que se vai ensinar, uma vez que oferece aos estudantes a oportunidade de escolher uma atividade dentro do que se pretende desenvolver (correr, saltar e jogar).

O professor finalmente deve decidir os conteúdos que necessariamente incluem a ordem das tarefas de aprendizagem, as questões e desafios e os critérios de desempenho ou de desenvolvimento a serem percebidos pelos alunos. Bressan e Carneiro (2018), o brincar é uma fonte de aprendizagem porque estimula a ação, a reflexão e a expressão. É uma atividade que permite investigar e aprender sobre o mundo dos objetos, o das pessoas e sua relação, explorar, descobrir e criar. As crianças aprendem com seus jogos, investigam e descobrem o mundo ao seu redor, estruturando-o e entendendo-o.

Para Clérigo *et al.* (2021), não há diferença entre brincar e aprender, pois qualquer jogo que apresente novas demandas deve ser visto como uma oportunidade de aprendizado. Além disso, nas brincadeiras, meninos e meninas aprendem com notável facilidade porque estão especialmente predispostos a receber o que a atividade lúdica que lhes oferece prazer lhes oferece. Além disso, atenção, memória e criatividade são aguçadas no jogo, e todo o aprendizado que as crianças realizam ao jogar será posteriormente transferido para situações não lúdicas.

Segundo Ghiggi (2019), a brincadeira deve ser incluída nos projetos educacionais não apenas porque as crianças sentem necessidade de brincar, mas também como meio de diagnóstico e conhecimento aprofundado do comportamento do aluno. A brincadeira facilita o desenvolvimento de diferentes aspectos do comportamento: caráter, habilidades sociais, domínios motores e o desenvolvimento de habilidades físicas; ao mesmo tempo, envolve experiências diversificadas e inclui incertezas, facilitando a adaptação e, como consequência, a autonomia em todas as áreas do comportamento.

O professor deve levar em conta que o jogo envolve uma ação motora, pois, como indica Ghiggi (2019), deve-se cumprir uma série de premissas que reúnam as principais linhas metodológicas construtivistas nas quais se baseia o atual sistema educacional, tais como: participação, variedade, progressão, investigação, significado, progressão, atividade, abertura e globalidade.

Os jogos devem ser considerados uma atividade importante em sala de aula, pois proporcionam uma forma diferenciada de aquisição de aprendizagem, por meio do descanso e da recreação. Os jogos permitem direcionar o interesse do participante para as áreas que estão envolvidas na atividade lúdica. O professor hábil e proativo inventa jogos que combinam com interesses, necessidades, expectativas, idade e ritmo de aprendizagem. Jogos complicados prejudicam sua realização.

Na primeira fase da Educação Infantil, Maternal I – 2 anos, de acordo com Dias (2013), são recomendados jogos simples, onde as habilidades motoras estão à frente. Jogos de imitação, caça e perseguição devem predominar nesta fase, na segunda fase, devem ser incluídas competições e esportes. A criança não está preparada e nem gosta de ouvir as explicações das aulas por muito tempo, porém o professor sabe que ela assimila mais ou menos 20% do conteúdo apresentado, mas às vezes ele não muda suas estratégias, continua apegado ao tradicional, principalmente na Educação Infantil.

É aconselhável que de vez em quando as crianças se levantem de seus assentos e deem a volta nas carteiras, deem pequenos pulos, levantem as mãos, imitem um animal, simulem hábitos de higiene, como lavar as mãos, e depois voltem aos seus lugares. Os jogos devem promover a higiene pessoal. Por isso, o jogo constitui uma situação ideal para a formação de hábitos higiênicos.

Na segunda fase, Maternal II – 3 anos, também são importantes aqueles momentos de lazer bem dirigidos, nos quais podem ser incluídos jogos, canções, charadinhas, fábulas, trava-línguas, contos infantis, histórias curtas, adivinhações, anagramas, entre outros (DIAS, 2013). Se as atividades forem combinadas, o resultado será mais assertivo.

Os períodos de descanso beneficiam o desenvolvimento do aluno e permitem ao professor controlar - orientar - o processo de aprendizagem individual e coletivamente. Também permitem saber quem o produz e como o faz, sob que procedimentos se orienta e que atitudes implica. Essas manifestações espontâneas que as brincadeiras promovem, servem de diretriz para que o professor possa avaliar o desempenho dos pequenos.

3 METODOLOGIA

Os passos seguidos na construção de uma pesquisa devem obedecer a uma metodologia. O trabalho *in loco* apresenta uma abordagem qualitativa, já que “A realidade social é mais rica do que as teorizações e os estudos empreendidos sobre ela, porém isso não exclui o uso de dados quantitativos” (MINAYO, 1994, *apud* LIMA; MIOTO, 2007, p. 39).

Trata-se de uma revisão da literatura, pois proporciona uma excelente introdução a todos os outros tipos de pesquisa, além de que é o primeiro passo necessário em todos eles, uma vez que possibilita o conhecimento de teorias existentes, hipóteses de investigação, experiências, resultados, ferramentas e técnicas utilizadas sobre a questão ou problema que o pesquisador pretende investigar. Confirmando, Gil (2002, p. 65): “Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas [...]”.

A pesquisa se classifica, pela sua natureza, como pesquisa básica ou pura, pois não se tem a intenção de aplicá-la e segundo Gil (2002, p.43), “busca o progresso da ciência, procura desenvolver os conhecimentos científicos sem a preocupação direta com suas aplicações e consequências práticas (...)”.

Ela é descritiva, pois descreve o lúdico como um instrumento que pode auxiliar o processo de ensino e contribuir no desenvolvimento da aprendizagem de crianças de 0 a 5 anos de idade e que estão na Educação Infantil.

Para Gil (2002, p. 44), na pesquisa descritiva busca-se “juntamente com a exploratória, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática”.

Qualifica-se como exploratória por abordar a opinião de vários teóricos a respeito da temática. Segundo Gil (2002, p. 43) a pesquisa exploratória “tem como principal

finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista, a formulação de problemas mais precisos com hipóteses pesquisáveis”.

Assim a pesquisa realizada adotou os seguintes procedimentos e caminhos metodológicos: discussão e viabilidade do projeto de pesquisa; levantamento bibliográfico para dar suporte à pesquisa e construção da fundamentação teórico-conceitual.

Primeiro foi feita uma busca em publicações no Google Acadêmico, em revistas e jornais eletrônicos, além de monografias dissertações e teses. Fez-se um estudo minucioso utilizando como motor de busca as palavras-chave: lúdico, jogos, brincadeiras, desenvolvimento da aprendizagem, Educação Infantil. Após isto, foram feitas a inclusão e exclusão das publicações.

Como critério de inclusão foram utilizadas publicações de 2015 a 2020, entretanto as que não estavam dentro deste período, mas trouxeram relevância para esta pesquisa, foram analisadas. Quanto aos idiomas, as pesquisas foram feitas preferencialmente em português. Feitas as escolhas, foi realizado fichamentos das publicações enfatizando a metodologia utilizada, os resultados encontrados e a conclusão a que chegou o autor ou atores das obras analisadas.

Assim, para que o estudo tivesse êxito, a bibliografia teve como base autores que trataram sobre o tema como Kishimoto (2017), Santana e Andrade, (2017), Brandolise (2018), além de documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em uma análise global dos inúmeros estudos sobre o brincar, os que foram aqui analisados encontraram evidências de que o jogo contribui para avanços na verbalização, linguagem, vocabulário compreensão, atenção, imaginação, concentração, controle do impulso, a curiosidade, estratégias de resolução de problemas, empatia, cooperação e participação do grupo.

A isso, Santana e Andrade (2017) consideram que estudos realizados a partir de diferentes perspectivas epistemológicas, permitem conceber o lúdico como peça-chave no desenvolvimento integral da criança, uma vez que possui conexões sistemáticas com o que não é brincar, ou seja, com o desenvolvimento em outros níveis como a criatividade, a resolução de problemas, a aprendizagem dos papéis sociais, ou seja, com inúmeros fenômenos cognitivos e sociais. Assim, brincar é uma necessidade vital, pois a criança

precisa de ação, manuseando objetos e se relacionando com eles. Os estudos realizados destacam que os jogos simbólicos, jogos de regras e jogos cooperativos possuem qualidades intrínsecas que os tornam relevantes no processo de socialização infantil. Sendo assim, eles estimulam a comunicação e a cooperação com os pares.

Do ponto de vista afetivo-social, Joia (2018) destaca que, por meio da brincadeira, a criança entra em contato com seus pares, e isso a ajuda a conhecer as pessoas ao seu redor, aprender regras de comportamento e se descobrir dentro do quadro dessas trocas. Joia (2018) observou, por meio de um estudo revisional, que por meio da brincadeira, o conhecimento de fatos, situações e realidades sociais é ampliado, pois cada criança contribui com novas visões de mundo ao representar diferentes papéis e diferentes qualidades de um mesmo papel, expandindo a variedade de funções e atitudes sociais e explorando diferentes modalidades relacionais.

De acordo com Brandolise (2018), a interação com o outro foi observada por Vigotski e Leontiev em um estudo comparado, e foi considerada constitutiva do sujeito e dos jogos, particularmente quando se joga protagonizado, uma forma que o pré-escolar encontra para atingir níveis mais elevados de desenvolvimento e aprendizagem.

Por outro lado, Santiago *et al.* (2019), consideram que na perspectiva do desenvolvimento cognitivo, ao brincar, a criança aprende porque ganha novas experiências, porque é uma oportunidade de cometer acertos e erros, de aplicar os seus conhecimentos e de resolver problemas. Brincar estimula o desenvolvimento das habilidades de pensamento e criatividade das crianças e cria áreas potenciais de aprendizagem.

Outro estudo de revisão, o de Dias (2013), encontrou que a educação baseada no lúdico, em especial na Educação Infantil, promove a aprendizagem a partir da motivação da criança a explorar o ambiente no qual está inserida, aprendendo a conviver no dia a dia com as pessoas e com as suas diversidades. As brincadeiras lúdicas em sala de aula aguçam a inteligência e o desejo em aprender, permitindo que a criança dê asas à sua imaginação e deixando que a sua criatividade apareça, dessa forma, com a imaginação aguçada e a criatividade liberta a concentração nas aulas será maior.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desejo de criar é universal, no entanto o comportamento criativo não se coloca espontaneamente sob uma forma plena e completa, mas deve ser apreendido. O

comportamento criativo é firmado em uma base própria de cada ser humano, o que leva a expressar singularidade e originalidade, mas às vezes as suas manifestações são raras devido à pouca ação educacional estimulante dessas atitudes criativas.

A brincadeira, como elemento essencial da vida humana, afeta cada período da vida de maneira diferente: a brincadeira livre para a criança e a brincadeira sistematizada para o adolescente. Tudo isso leva a considerar o grande valor que o jogo tem para a educação.

O que se buscou com este trabalho foi trazer à luz das teorias, o lúdico como um instrumento de ensino e aprendizagem. Mas como o lúdico deve ser trabalhado para atender aos pressupostos do ensino e da aprendizagem?

Pode-se concluir que o objetivo geral foi alcançado, pois as pesquisas realizadas confirmam que o lúdico na Educação Infantil, como um instrumento motivador e divertido, proporciona à criança o prazer em aprender e auxilia o seu desenvolvimento integral. Em outras palavras, o aprender brincando motiva o gosto por estudar.

Entretanto, como bem foi abordado por alguns autores analisados, os professores precisam fortalecer o pensamento criativo dos pequenos, uma vez que a criatividade diminui com os anos de escolaridade. Assim, recomenda-se que os professores de Educação Infantil criem momentos pedagógicos com o uso do lúdico para que as crianças possam despertar a sua curiosidade e descobrirem quantas coisas novas podem aprender com este instrumento.

Em última análise, para que um jogo se torne um instrumento de ensino e aprendizagem, as seguintes condições devem ser atendidas: aumentar a criatividade; permitir o desenvolvimento geral da criança; eliminar o excesso de competitividade, buscando mais o cooperativo do que o competitivo; dar mais importância ao processo do que ao resultado; evitar situações de jogadores espectadores, evitando jogos de eliminação; estabelecer como uma forma de aprendizagem cooperativa que evita situações de marginalização; ser motivador e interessante; e ser um desafio para a criança, mas que seja alcançável.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, S. S. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2013.

BISPO, C. C. L.; BISPO, L. B.; SALAZAR, L. O. B. Inventário dos jogos e brincadeiras: a manifestação da cultura lúdica infantil. **Diversitas Journal**, Santana do Ipanema-AL, v. 5, n. 1, p. 500-522, jan./mar. 2020.

BITTENCOURT, R. A metáfora da criança como expressão da inocência do devir em Heráclito e Nietzsche. *Ensaio Filosóficos*, v. 14, p. 88-103, dez. 2016. Disponível em: ensaiosfilosoficos.com.br. Acesso em: 25 set. 2021.

BRANDOLISE, F. M. **Desenvolvimento humano, brincadeira, Educação Infantil e as contribuições de Vigotski e Winnicott**. 2018. 126 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, Piracicaba-SP, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Consulta Pública. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/11/7._Orienta%C3%A7%C3%B5es_aos_Conselhos.pdf. Acesso em: 18 set. 2021.

BRESSAN, J. C. M.; CARNEIRO, K. T. **Lúdico na escola (cyclada): do ocaso ao protagonismo**. Curitiba: Appris, 2018.

CLÉRIGO, J.; SOUSA, O.; LINO, D., FUERTES, M. (2021) Modelos pedagógicos dos educadores na interação e na comunicação com as crianças durante tarefa cooperativa. *In: Fuertes, M., Nunes, C., Rosa, J., Almeida, A. R., Esteves, S. (Eds.) Teoria, práticas e investigação em intervenção precoce II* (p. 101-123) Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Lisboa. Disponível em: <https://doi.org/10.34629/ipl.eselx.cap.livros.119>. Acesso em: 12 out. 2021.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, n. 1, p. 2-27, 2013. Disponível em: <http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>. Acesso em: 02 set. 2021.

FONSECA, V. **Manual de observação psicomotora: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak editora, 2012.

GHIGGI, G. Educação Infantil: o currículo, as relações, o ambiente e o brincar. **Cadernos de Pesquisa** [online]. 2019, v. 49, n. 174, p. 330-332, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053146161>. Acesso em: 12 out. 2021.

GONÇALVES, R. C. O.; LIRA, A. A. D. Memória, consciência, *self*: contribuições para a pesquisa (auto)biográfica com crianças. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica**, Salvador, v. 05, n. 15, p. 1154-1169, set./dez. 2020.

JOIA, A. **Brincar e aprender: dimensões indissociáveis no desenvolvimento da criança**. Curitiba: Appris, 2018.

MENEZES, R. S. **A ludicidade como recurso metodológico na Educação Infantil: Análise do CMEI Primeiros Passos- Itaituba- Pará**. 2019. 71 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Faculdade de Itaituba-FAI, Itaituba, Pará, 2019.

PORTAL Educação. Esquema corporal e psicomotricidade, 4 abr. 2013. Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/42204/esquema-corporale>. Acesso em: 6 out. 2021.

SANTANA, N. R. S.; ANDRADE, M. N. O lúdico e o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil. **ENFOPE**, [S.l.], v. 10, n. 1, 2017.

SANTIAGO, E. S.; SEDÍCIAS, E. P. S.; SILVA, K. B.; BRAZ, M. S. S. Artigo. 2019. **Jogo da memória como instrumento lúdico no entendimento das angiospermas e suas estruturas.** Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/trabalho_ev127_md1_sa16_id5122_10082019140328.pdf. Acesso em: 6 out. 2021.

SANTOS, M. R. C. Artigo. 2016. A formação continuada possibilitando práticas educativas lúdicas na Educação Infantil. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/24858>. Acesso em: 6 out. 2021.

SILVA, C. S. **Jogos Cooperativos no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais.** 2020. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

SILVA, C. R. Johan Huizinga e o conceito de lúdico: contribuição da filosofia para a literatura infantil matemática. **Educación**, v. 27, n. 52, p. 140-159, março 2019.

SILVA, F. S.; SILVA, C. S. D.; ALENCAR, D. S.; AMORIM, M. R. As contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 5, n. 5, p. 1-14, abr. 2019.