

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: É BRINCANDO QUE SE APRENDE

Aline S. Moraes Batista¹; Ana Paula dos Santos²; Zildene Francisca Pereira³

¹Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, *campus* Cajazeiras, Paraíba, Brasil.

E-mail: aline.morais@estudante.ufcg.edu.br

²Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, *campus* Cajazeiras, Paraíba, Brasil.

E-mail: ana.p.lima@estudante.ufcg.edu.br

³Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, *campus* Cajazeiras, Paraíba, Brasil.

E-mail: denafran@yahoo.com.br

GT 03: A pesquisa na Graduação sobre Educação Infantil (Presencial)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo geral analisar a importância do lúdico para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil. Nos objetivos específicos visamos: refletir o desenvolvimento cognitivo e motor da criança, por meio de jogos que favorecem a aprendizagem; entender a relevância da ludicidade para o processo de socialização e debater como o lúdico pode contribuir com as diferentes aprendizagens na Educação Infantil. Utilizamos reflexões, a partir de documentos oficiais como: Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998); Base Nacional Comum Curricular (2018) e autores como: Barros (2009); Cordazzo e Vieira (2008); Vygotsky (1991), dentre outros que abordam o brincar para favorecer o protagonismo e a socialização da criança. A pesquisa destaca que as atividades lúdicas facilitam a assimilação de conteúdos curriculares de forma prazerosa, transformando o erro em uma tentativa de acerto e estimulando habilidades cognitivas, motoras e afetivas. A metodologia consistiu em uma revisão de literatura seguida da elaboração de um projeto pedagógico e a construção de um jogo educativo intitulado: *É de quem?* Para ser trabalhado com crianças de 4 a 5 anos. O jogo propõe a associação entre vogais e objetos cotidianos, visando o reconhecimento sonoro e gráfico das letras. Concluímos esta pesquisa reforçando a necessidade de superar modelos tradicionais e mecanizados, defendendo uma prática pedagógica inovadora e a integração entre família e escola para garantir uma formação que respeite as especificidades da criança na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil; Ludicidade; Brincar; Jogos pedagógicos.

Introdução

A linguagem natural da criança é a brincadeira, isso faz da implementação de jogos e brincadeiras em sala de aula algo indispensável, pois o brincar além de ser um direito da criança é também uma exigência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) que aponta o brincar como fundamental, tanto para o aprendizado, quanto para o desenvolvimento da criança, e estabelece as interações e brincadeiras como eixos estruturantes na Educação infantil (Brasil, 2018).

Enquanto brinca a criança reproduz uma representação da sociedade, de como ela a vê e como vai agir futuramente, então nesse momento de brincar podem ser trabalhados todos os campos de experiências apresentados na BNCC (2018) aprendendo entre diversas atividades: valores, comportamentos, empatia, solidariedade, autonomia, etc., fazendo com que o aprender esteja aliado a um momento prazeroso que é o da brincadeira.

Esta pesquisa foi realizada durante a disciplina Fundamentos e metodologia da Educação Infantil II, com cumprimento de carga horária de 90h/a sendo 60 h/a teóricas e 30 h/a práticas, componente obrigatório da grade curricular do Curso de Pedagogia e uma disciplina essencial e indispensável. A disciplina traz em sua ementa conteúdos fundamentais que contribuem diretamente com a nossa formação profissional e pessoal, destacando a importância das infâncias, o interesse pela criança, que por muito tempo foi ignorada pela sociedade, a discussão das leis que amparam a criança, o papel do professor de Educação Infantil e a importância da utilização de jogos e brincadeiras, enquanto facilitadores da aprendizagem.

As considerações aqui expostas se deram por meio da leitura de livros e artigos que evidenciam o brincar e a ludicidade na Educação Infantil como momento essencial, orientados pela docente da então disciplina, a partir da construção de jogos educativos. No objetivo geral temos: analisar a importância do lúdico para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil. Nos objetivos específicos visamos: refletir o desenvolvimento cognitivo e motor da criança, por meio de jogos que favorecem a aprendizagem; entender a relevância da ludicidade para o processo de socialização e debater como o lúdico pode contribuir com as diferentes aprendizagens na Educação Infantil.

A importância dos jogos educativos na Educação Infantil: reflexões iniciais

A importância do brincar tem sido alvo de inúmeras pesquisas que afirmam e defendem que as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem, principalmente, para as crianças que possuem alguma dificuldade cognitiva, pois a utilização de jogos e brincadeiras favorece a capacidade cognitiva, afetiva e motora da criança. Vale ressaltar que mais que um passatempo o brincar é uma necessidade inerente às crianças e, portanto, deve fazer parte de seu cotidiano nos diferentes espaços de sua vivência. Diante disso Vigotsky (1988) destaca que:

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo (VYGOTSKY, 1998, p. 62).

É imprescindível lembrarmos que a preocupação com os cuidados em atender as necessidades específicas a esta fase da vida é algo bem recente, a criança só passou a ser percebida como tal após a Idade Média, pois nesse período existia uma alta mortalidade infantil e a criança era considerada um adulto em miniatura. Na Modernidade a criança passou a ser considerada diferente do adulto e com a valorização da família e da educação houve um rompimento com a ideia de adulto em miniatura, sendo um momento gradual em que aos poucos ganhou uma identidade que se atenta as suas peculiaridades, necessidades e direitos como cuidados, educação e o brincar, por isso compreendemos que para refletirmos acerca da Educação Infantil precisamos entender qual papel a criança ocupa hoje e reconhecer a importância de que se intensifique a luta pelo reconhecimento da criança como sujeito de direitos em especial ao direito de uma educação infantil de qualidade que lhe assegure em sua condição de ser criança e sujeito protagonista nos espaços institucionais (Andrade, 2010) Desse modo, a criança passa a ser considerada “[...] capaz, que tenha voz e vez, onde suas expectativas e necessidades são consideradas relevantes [...]” (Barros, 2009, p. 31).

Para que se compreenda a criança e suas particularidades, a partir do atendimento as suas necessidades, visando contribuir com o seu desenvolvimento e aprendizado, no contexto escolar faz-se necessário analisar as práticas que melhor auxiliem na execução das propostas pedagógicas em sala de aula. Para tal é necessário que o professor esteja alinhado as fases de desenvolvimento citada por Vigotsky (1991), além, de que se mantenha também um olhar e escuta atenta aos alunos e suas vivências para assim fazer escolhas de materiais que melhor

contribuam com o desenvolvimento das mesmas. Deste modo, enxergamos o lúdico como motivador e excelente facilitador no desenvolvimento da criança de maneira que “O brincar representa um meio real de aprendizagem, possibilitando que os adultos aprendam sobre as crianças e suas necessidades. Podemos conhecer aspectos importantes do desenvolvimento de uma criança através da maneira como ela brinca.” (Andrade, 2010, p.124).

Podemos afirmar, mediante as leituras realizadas, que o lúdico traz consigo contribuições que são importantes durante o processo de aprendizagem da criança, em sala de aula, pois mais que um momento de diversão o lúdico é, também, o momento em que a criança pode se comunicar com o mundo a sua volta, é no brincar que a criança exerce plenamente o papel de protagonista de seu desenvolvimento, nesse sentido Souza e Vieira (2004) apontam o brincar como fundamental para o desenvolvimento global da criança, pensamento este, reafirmado por Cordazzo e Vieira (2008, p.367) ao dizerem que “A criança não brinca para se desenvolver, mas ao brincar acaba por ter influências no seu desenvolvimento e na sua aprendizagem.”.

Vimos que a prática lúdica está associada a uma atividade que proporciona prazer e divertimento para aquele que brinca e aqui podemos destacar a Ludod Educação que é utilizada por professores tornando o brincar como uma metodologia ativa para fazer com que a criança assimile de forma leve e eficaz os conteúdos trabalhados, bem como permite o emprego de diferentes habilidades e a conquista de novas, capaz de fazer com que a criança se desenvolva de maneira autônoma e ágil. A utilização de práticas lúdicas em sala de aula promove uma ampliação nas relações sociais entre as crianças e professores, e a partir das experiências vivenciadas no dia a dia contribui com o processo de ensino aprendido tanto das crianças quanto dos professores.

Cordazzo e Vieira (2008, p. 365) apresentam as características do brincar seguindo a concepção de Kishimoto (1999) como: “[...] uma situação que: gera prazer; é espontânea e tem a prioridade das crianças; é controlada internamente pelos jogadores e tem uma flexibilidade para ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos.” Vygotsky (1991) também apresenta o brincar como uma situação imaginária criada pela criança no mundo da fantasia e satisfaz desejos até então impossíveis para sua realidade afirmando que durante uma brincadeira as crianças são capazes de realizar ações além das suas capacidades.

Dessa forma, compreendemos a importância do brincar para gerar a autonomia da criança possibilitando, por meio da brincadeira, fazer uma assimilação com os fatos do cotidiano e utilizar as habilidades desenvolvidas, solucionar problemas, evidenciando que a brincadeira por mais simples que seja, não é uma atividade meramente simbólica, uma vez que

mesmo sendo de faz de conta, imaginária, a criança segue um conjunto de ideias, como a forma de se comportar de acordo com a atividade exposta.

Ao brincar, a criança tem o poder e a autonomia de explorar o ambiente e objetos que a cercam, permitindo compreendê-los; aprende a se expressar por meio de sua imaginação, pois é através do brincar que a criança tem o poder de se reinventar. Quando atribuímos o brincar com o conteúdo curricular na sala de aula, é permitido que a criança erre sem medo e sem cobrança para gerar um aprendizado, assim: “A vantagem das aprendizagens alcançadas através do brincar é o fato de que os enganos cometidos não são considerados erros, mas tentativas de acerto.” (Scalha, Souza, Boffi, Carvalho, 2010, p. 81).

Embora atualmente existam vários estudos acerca do brincar e da autonomia das crianças vimos que tem sido uma atividade difícil de se realizar na prática cotidiana, pois apesar de muitas escolas exigirem essa prática pedagógica lúdica, algumas escolas seguem um currículo fechado em que apenas têm-se a ideia de autonomia das crianças, mas estas não participam nem fazem parte de sua construção para uma melhor adequação. Barros (2009, p. 31) diz: "O que presenciamos na maioria das escolas brasileiras, sendo essas de qualquer nível, são currículos engessados, prontos e acabados, em que as necessidades de grupos de crianças ou adolescentes não passam a fazer parte da sua elaboração."

Além da dificuldade de muitas escolas em abandonar um modelo de ensino tradicional e incluir práticas mais inovadoras como a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, fundamentando-se no desenvolvimento integral e autonomia dos alunos, existe ainda a problemática de que muitos pais e até alguns profissionais não reconhecem os benefícios desta prática, associando os jogos e brincadeiras apenas a recreação ou situações que se contrapõe ao trabalho escolar, porém como nos aponta Kishimoto (1994) os jogos e brincadeiras quando mediados pelo professor e aplicado com intencionalidade pedagógica atua como recurso de instrução, que possibilita as crianças aprenderem enquanto brincam a partir do equilíbrio entre a função lúdica e educativa dos jogos administrados.

Barros (2009) destaca, ainda, o fato de como estão se reduzindo os espaços públicos voltados para o brincar e atividades recreativas além do distanciamento por parte dos pais e familiares cada vez mais sem tempo. Esta realidade não dificulta, apenas, a socialização das crianças entre elas, bem como as empurram para um mundo virtual presas e dependentes a celulares e tablets, fatores que acarretam uma série de problemas futuros de saúde física, mental e psicológica.

Mediante essas reflexões reforçamos a importância de trazer o lúdico para a sala de aula, para que muitas crianças possam aproveitar talvez do único momento em que estão com outras

crianças e assim explorar a criatividade e autonomia na construção de seus conhecimentos, construção de valores como respeito, solidariedade, empatia dentre outros.

Aqui podemos ressaltar a importância do papel da família em se fazer presente durante o processo de desenvolvimento das crianças, a partir da motivação e da mediação de atividades, pois esse estímulo, apoio e encorajamento são fundamentais para que a relação família-escola proporcione resultados positivos na aprendizagem das crianças. Assim,

De acordo com Brant (2005), são expectativas familiares: produzir cuidados, proteção, aprendizado de afetos, construção de identidades e vínculos relacionais, capazes de promover melhor qualidade de vida a seus membros e efetiva inclusão social na comunidade e sociedade em que vivem. O fato de que essas expectativas são possibilidades e não garantias fazem com que a família possa vir a ser fortalecedora ou enfraquecedora de suas possibilidades e potencialidades. Para o autor, existe uma influência dos pais na determinação do comportamento dos filhos, e a conduta desses igualmente modifica e condiciona a atitude de seus pais (Brant (2005) *apud* Scalha, Souza, Boffi, Carvalho, 2010, p. 81).

Nesse sentido, podemos enfatizar que o desenvolvimento da criança é uma tarefa dividida entre família e escola, “[...] a prática do diálogo e o compartilhamento de responsabilidades entre a instituição de Educação Infantil e a família são essenciais.” (Brasil, 2018, p. 36). As crianças aprendem observando, e este aprendizado se inicia em casa ao observar os pais e parentes em seu cotidiano, pois a família é a primeira interação da criança com o mundo, portanto, são fundamentais para estimular e fortalecer vínculos afetivos, a partir da promoção de atividades que envolvam os familiares no espaço escolar.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI, 1998), também é claro quanto a importância do brincar quando afirma que

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

No momento em que as crianças chegam à escola pela primeira vez e lhes são apresentadas diferentes práticas lúdicas estas poderão contribuir com o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento, pois a utilização do lúdico nas atividades da Educação Infantil desenvolve diversas habilidades e aprendizados numa mesma aula pela facilidade de adaptação a diversos conteúdos, o que permite uma abordagem mais dinâmica para o professor

e de melhor entendimento para as crianças, podendo ser trabalhado por meio de jogos, músicas, danças e brincadeiras. Ressaltamos ainda a necessidade de que se existam espaços destinados para estes fins tanto no ambiente escolar quanto para além dele.

Na educação infantil o direito de brincar é assegurado por documentos legais e defendido como eixo estruturante para o desenvolvimento, como por exemplo a BNCC que para garantir esse direito define que:

Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.). (Brasil, 2018, p.41).

Na alfabetização, por exemplo, jogos que apresentam as letras em sua forma escrita, associando as mesmas a imagens de figuras já conhecidas pela criança possibilita uma associação e assimilação entre elas, que ao ser trabalhado junto ao sonoro pode fazer com que as crianças aprendam com mais facilidade e rapidez o alfabeto e as primeiras palavras, possibilitando a elas o aprendizado do sistema de escrita de forma divertida diferentemente dos treinos cansativos que para eles não tem muito sentido e assume uma proposta de educação que privilegia uma alfabetização centrada na reflexão, em que o uso da linguagem aprendida faz sentido para a vida do aluno (Silva *et al.*, 2021). Assim como apresentaremos na construção do projeto de jogo pedagógico voltado ao ensino das vogais e desenvolvimento da coordenação motora para crianças entre quatro e cinco anos.

Podemos afirmar que muitos jogos podem ser produzidos, a partir de material de baixo custo, ou reutilizados como papelão ou tampas de garrafas. Entendemos que, muitas vezes, falta uma abordagem mais criativa e um direcionamento de como utilizar os jogos, bem como as brincadeiras para auxiliar no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

O trabalho de pesquisa e planejamento que o professor necessita para elaborar uma aula mais didática e lúdica podem afugentar muitos profissionais que já se sentem pressionados a entregar resultados dentro dos prazos estipulados, permanecendo presos aos métodos tradicionais e mecânicos que tem se mostrado menos eficientes, especialmente considerando a sociedade atual em que as crianças desde cedo tem acesso a aparelhos digitais chamativos e interativos.

Cabe a escola respeitar o direito de brincar assegurado à criança e encontrar formas que facilitem o seu aprendizado e possibilite que isso ocorra de forma prazerosa, considerando que no momento de brincar a criança expressa seus sentimentos e emoções assim como faz uma representação da realidade tal como a enxerga, integrando habilidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais proporcionando uma aprendizagem mais significativa.

Metodologia

O projeto para a construção de jogos pedagógicos foi organizado, a partir de dois momentos: no primeiro tivemos a escolha da temática, dos objetivos e a escrita da produção teórica. Tivemos, ainda, encontros semanais em sala de aula na Universidade para leitura complementar e produção teórica deste artigo, sob orientação da docente da disciplina Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil II, e em um segundo momento o espaço da aula foi destinado a produção dos jogos pedagógicos propostos pelas equipes.

O jogo que desenvolvemos chama-se: *É de quem?* Tivemos um dado e em suas diferentes faces uma vogal está escrita, recortes de 25 figuras de imagens de fácil reconhecimento das crianças, as quais são iniciadas por vogais, e 5 copos individualmente identificados cada um com a sua vogal. A dinâmica deste jogo se deu da seguinte maneira: o professor (a) dispõe sobre uma mesa ou birô os potes estampados com as vogais, e chama um aluno por vez para jogar o dado, o professor (a) pedirá para que o aluno leia a vogal apontada pelo dado e em seguida escolha uma das figuras que se inicie com esta vogal e a coloque no potinho em que essa letra está escrita.

Com este jogo tivemos o intuito de trabalhar o ensino das vogais, desenvolvendo as seguintes habilidades de acordo com a BNCC (2018): Reconhecer e nomear as vogais A; E; I; O; U. Identificar a vogal A, E, I, O, U e reconhecer o seu som; ➤ Associar a vogal A à letra inicial do nome das figuras; ➤ Identificar as vogais A, E, I, O, U nas palavras. (EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras. (EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala. (EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

Vimos que o lúdico é uma das práticas que mais evidencia o aluno como construtor do seu conhecimento, dando a ele autonomia e participação ativa nas atividades, fazendo-se necessário que esteja inserido no cotidiano das crianças de forma planejada e com

intencionalidades claras do que se deseja desenvolver, para que o professor possa fazer uma melhor avaliação sobre as atividades realizadas e quais potencialidades foram alcançadas e não apenas fazer com que o lúdico seja um passa tempo ou momento de recreação, pois o lúdico pode e deve ser utilizado para o educar as crianças de diferentes formas.

Considerações

Ao concluirmos o projeto pedagógico na disciplina sentimo-nos felizes pela oportunidade de aprendermos um pouco mais sobre o lúdico e o seu papel na Educação Infantil, além de fortalecermos nossa sintonia como equipe, durante o processo de estudo, planejamento, escrita e construção dos jogos, que com certeza foi enriquecedor para a nossa formação docente.

Durante todo o processo de construção do mesmo tivemos o despertar de sempre buscar mais conhecimentos, mais conteúdos, mais ensinamentos, pois entendemos que essa busca pelo novo é o que fará de nós melhores profissionais e proporcionará aos nossos futuros alunos melhores condições de aprendizagem.

Este trabalho nos permitiu compreendermos a ludicidade sob o olhar de estudiosos da temática e sua relevância para a prática docente, considerando o processo de ensino e aprendizagem de crianças na Educação Infantil. Entendemos que, para um melhor aproveitamento da aula, o professor precisa inovar com práticas educativas atrativas capazes de despertar nas crianças a curiosidade e o interesse por aprender e isso só é possível por meio de outras iniciativas e aqui podemos destacar aulas interativas e dinâmicas. Sob a compreensão da importância do brincar e das inúmeras contribuições da ludicidade para o desenvolvimento físico, cognitivo e social das crianças destacamos aqui a importância da sua utilização em sala de aula bem como do comprometimento dos profissionais com a formação continuada buscando sempre refletir sua prática e aprender novas práticas pedagógicas que contribuam para o desenvolvimento de todos.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, Lucimary Bernabé Pedrosa de. **Educação infantil**: discurso, legislação e práticas institucionais. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. DOI: <https://doi.org/10.7476/9788579830853>

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o brincar**: Da educação infantil para o ensino fundamental. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. (Coleção PROPG Digital - UNESP). ISBN 9788579830235.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**. Vol. 1, 2, 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L.. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 21, n. 3, p. 365–373, 2008.

SCALHA, Thais Botossi et al. **A importância do brincar no desenvolvimento psicomotor:** relato de experiência. *Revista de Psicologia da UNESP*, v. 9, n. 2, p. 79-92, 2010.

SOUZA, A, & VIEIRA ML. **Origens históricas da brincadeira.** *Psicologia Brasil*, 2, 28-33. 2004.

VYGOTSKY, L. S. (1991). **A formação social da mente:** O Desenvolvimento dos processos psicológicos superiores (4. ed., J.Cipolla Neto, L. S. M. Barreto, & S. C. Afeche, Trads.). São Paulo, SP: Martins Fontes.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes. (1998).

