



UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO JEQUITINHONHA E MUCURI
GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

LUCIENE MARGARIDA DE SOUZA

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM INFANTIL

PAPAGAIOS – MG

2023

LUCIENE MARGARIDA DE SOUZA

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação
em Licenciatura em Pedagogia, da
Universidade Federal do Vale do
Jequitinhonha e Mucuri.

Área de Concentração: Educação Infantil

Orientadora: Prof. Thayná Luana Borges

PAPAGAIOS – MG

2023

LUCIENE MARGARIDA DE SOUZA

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, submetida à aprovação da banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Thayná Luana Borges (Orientador)

Prof. xxxxxx (componente da banca examinadora)

Prof. xxxxxxxx (componente da banca examinadora)

PAPAGAIOS – MG, julho de 2023.

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM INFANTIL

RESUMO

Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil representam um auxílio às concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo e da brincadeira, como fatores que contribuem para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento infantil, sendo fundamentais no processo de ensino e aprendizagem. Diversos estudos apontam que explorar o lúdico na aprendizagem infantil favorece o processo de ensino, atrai o aluno para a atividade, a criança aprende a tomar decisões, tem sua curiosidade estimulada, além de que desenvolve uma postura mais autônoma. Desta forma, o presente trabalho tem o propósito de investigar a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, para tanto, será realizada uma pesquisa bibliográfica. A criança precisa de todo um conjunto de discernimento para o aprender diversificado, não basta só livros e cadernos é preciso introduzir o lúdico para que haja o aprendizado e o crescimento cognitivo dela. Sendo assim, ressalta-se que o brincar é um direito da criança, que deve ser proporcionado diariamente em ambientes adequados e seguros, sendo uma atividade prazerosa e divertida, mas ao mesmo tempo que proporcione possibilidades para a aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos, interagindo com o outro e com o meio social em que ela está inserida.

Palavras-Chave: Educação Infantil; Ludicidade; Importância do Brincar.

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	OBJETIVOS.....	7
3	PROBLEMA DE PESQUISA.....	8
4	JUSTIFICATIVA.....	8
5	METODOLOGIA.....	11
6	A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM INFANTIL.....	12
7	O ATO DE BRINCAR.....	14
8	O PAPEL DO PROFESSOR E DA ESCOLA.....	16
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
10	REFERÊNCIAS.....	21

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil representam um auxílio às concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo e da brincadeira, como fatores que contribuem para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento infantil, sendo fundamentais no processo de ensino e aprendizagem. Por meio de jogos e brincadeiras a criança desenvolve a personalidade, assimila as informações, trabalha o desenvolvimento cognitivo e motor, além de organizar seus sentimentos e emoções (KISHIMOTO, 2017).

Para Almeida (2018), ainda que as crianças desenvolvam suas capacidades de maneira singular, o professor tem por função propiciar condições para o desenvolvimento integral de todas as crianças. Para que isso aconteça é fundamental atuar de forma a favorecer o desenvolvimento das capacidades envolvendo aquelas de ordem física, efetiva, cognitiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social. Utilizar recursos como jogos e brincadeiras para desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil permite o desenvolvimento de atitudes de convívio social, pois a criança sendo estimulada aprende e evolui, desenvolvendo assim a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, comunicação e construção de conhecimento.

Segundo (ALMEIDA, 2018). o lúdico na educação infantil favorece o processo de ensino e aprendizagem, atrai o aluno para a atividade, a criança aprende a tomar decisões, tem sua curiosidade estimulada, além de que desenvolve-se uma postura mais autônoma. Tudo isto nos leva a considerar as brincadeiras como parte integrante da atividade educativa. Dessa forma utilizar a ludicidade dentro da sala de aula tem uma grande importância na prática de ensino e significa a possibilidade de uma educação que considera a formação plena da criança nos seus aspectos afetivos, emocionais e cognitivos. Levando em consideração a relevância dessa temática, acredita-se que metodologias de ensino que incluam essas ferramentas sejam indispensáveis no processo de ensino e aprendizagem. Para as crianças, é sempre mais divertido trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, sendo assim a brincadeira é um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades que permite o desenvolvimento de atitudes de convívio social, pois a criança, ao desenvolver essas atividades em grupos, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, considerando assim as diferentes etapas desenvolvimento, onde Jean Piaget acredita que o ser se transforma através da interação e contato com o ambiente onde está inserido.

A escolha desse tema nasce do interesse em melhor compreender o conceito

da educação infantil como espaço privilegiado da aprendizagem infantil onde é possível assimilar o aprender com o brincar.

Na Educação Infantil é essencial mostrar que o lúdico é considerado como importante fator no processo ensino e aprendizagem. Com o passar dos séculos a criança assume papéis diferentes devido à época e a sociedade que a insere, sendo hoje a criança um ser totalmente único e singular.

O que motivou a autora a se interessar pelo tema foi fato dela observar durante os anos em que trabalha em uma creche. Sempre se indagava de como ensinar crianças pequenas a aprender, passando compreender que as brincadeiras não era apenas momentos de distração e descanso das atividades e sim metodologias utilizadas para desenvolver as habilidades no contexto da educação infantil. Durante esse tempo percebi que muitos professores utilizam a didática de quadro e cadernos, ao invés de explorar o lado das brincadeiras, mas essas crianças demonstravam menos interesse e conseqüentemente frequentavam menos as aulas.

O professor precisa compreender que essa fase da criança não é a importância de resultados e sim ensinar os alunos da educação infantil a buscar respostas através do lúdico, buscando explorar essa experiência única e tão passageira no universo da educação, mas é preciso compreender que o lúdico, brincadeiras e jogos devem acontecer ao longo de toda jornada escolar.

2 OBJETIVOS

1.1 OBJETIVO GERAL

- Investigar a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem e desenvolvimento infantil.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Refletir sobre como o lúdico está contemplado dentro do planejamento da rotina escolar;
- Compreender de que maneira a esse recurso metodológico poderá contribuir para o desenvolvimento da criança e do professor para o favorecimento da relação ensino e aprendizagem.

3 PROBLEMA DE PESQUISA

Como as brincadeiras e jogos são abordadas no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil?

4 JUSTIFICATIVA

Desde muito tempo explorar o lúdico nas práticas pedagógicas se mostrou uma ferramenta didática de grande importância que permite aos professores abordar os conteúdos de maneira mais dinâmica, promovendo a comunicação entre as crianças em fase de desenvolvimento escolar, facilitando o aprendizado dos alunos, proporcionando maior desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem.

A brincadeira é a linguagem natural da criança, sendo assim precisa estar presente também na escola, na educação infantil, para que ela consiga se posicionar e expressar seus pensamentos, sentimentos, desejos, por meio destas atividades.

Segundo Piaget, (1973), a brincadeira e o jogo, são ferramentas fundamentais no processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança, e que os programas lúdicos na escola, são berço obrigatório das atividades intelectuais. Através do brincar as crianças vão consolidando seus conhecimentos, e aprendendo a se relacionar com os colegas de maneira proveitosa e significativa.

O brincar traz muitas contribuições para o desenvolvimento da criança, porque ao brincar é estimulado a criatividade, a tomada de decisão, a curiosidade, a autonomia, além de proporcionar o desenvolvimento da expressão oral e artística. Brincando elas aprendem sobre trabalho em equipe, sobre respeito, sobre ganhar e perder. Utilizando esta estratégia em sala de aula o professor consegue um avanço significativo na linguagem e no pensamento, uma vez que é por meio dos sons e movimentos que eles oferecem, que o aprendizado acontece (RAMOS, 2016).

A primeira etapa da Educação Básica tem como finalidade desenvolver as crianças até cinco anos de idade e é nessa etapa da Educação Infantil que elas irão descobrir sobre valores morais e éticos, sentimentos, hábitos culturais, acontecendo simultaneamente o desenvolvimento da autonomia, a construção da identidade e a interação com outras pessoas. O professor da Educação Infantil, nesse contexto, possui o papel de guardião do brincar (LORO, 2015).

O lúdico deve ser inserido no contexto escolar de forma contínua, com brincadeiras, canções e jogos que permitam que as crianças desenvolvam suas habilidades a partir da interação na sociedade da qual ela está inserida, sendo possível desenvolver diferentes aspectos, como por exemplo: a curiosidade, a linguagem, o pensamento, a autoconfiança e autonomia (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014).

Dessa forma, a brincadeira contribui para o desenvolvimento psicomotor, afetivo, físico, emocional e cognitivo da criança. Além disso, favorece a expressão de sentimentos. Então, por meio do brincar, elas aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam seus alunos, bem como os estimula à criatividade, autonomia, interação com as outras crianças, a construir um raciocínio lógico, a formar representações de mundo e de emoções, enfim, auxilia na compreensão do universo infantil. O brincar ganha maior destaque no plano da imaginação, por meio da transformação dos significados. Enfim, sua relevância está relacionada com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (RAMOS, 2016).

O lúdico proporciona informações valiosas dos seus alunos, bem como os estimula à criatividade, autonomia, interação com as outras crianças, a construir um raciocínio lógico, a formar representações de mundo e de emoções, enfim, auxilia na compreensão do universo infantil. O brincar ganha maior destaque no plano da imaginação, por meio da transformação dos significados. Enfim, sua relevância está relacionada com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (RAMOS, 2016).

Ao abordar a função do brinquedo no desenvolvimento infantil, Vygotsky (1991) expõe a presença de um mundo ilusório e imaginário no qual os desejos impossíveis são realizáveis, denominando esse mundo como: brinquedo. Essa relação entre brinquedo e desenvolvimento ocorre através de:

Dessa forma, a brincadeira é vista com grande relevância para o desenvolvimento da criança, que proporciona a ampliação da sua comunicação via

linguagem, além de desenvolver o pensamento abstrato por meio de uma situação imaginária, ou seja, a essência do brincar é a criação de uma nova relação entre situações no pensamento e situações reais.

Brincar é uma forma de comunicação por meio da qual a criança se desenvolve integralmente, tanto no aspecto físico, como social, cultural, afetivo, emocional ou cognitivo. É uma fonte de estimulação muito importante para processo de desenvolvimento e crescimento pessoal da criança. A estimulação ocorre por meio da exploração das possibilidades que a criança possui na relação com o outro e com o meio social, revelando assim, suas habilidades, sua criatividade e imaginação. Quando brinca, a criança deixa fluir a sua liberdade de criação. Por intermédio do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes, como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação. Mais do que isso, ela pode desenvolver áreas da personalidade, como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (LORO, 2015).

O professor desempenha um papel muito importante na formação da criança no contexto da educação infantil, pois é dele a responsabilidade de criar os momentos de ludicidade, disponibilizar os materiais, participar das brincadeiras, isto é, ser o mediador da construção do conhecimento, por meio de atividades lúdicas (SANTOS, 2010). Nesse sentido, com base na utilização do lúdico, o professor consegue estimular os alunos na construção do raciocínio lógico matemático, da criatividade, da autonomia, nas representações de mundo, auxiliando-os na compreensão e desenvolvimento do universo infantil (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014).

Dessa forma, a realização dessa pesquisa ganha relevância na medida em que se pode oferecer contribuições importantes para a análise das práticas educativas visando uma melhor compreensão do desenvolvimento infantil e do importante papel do brincar, bem como a importância que as instituições educativas têm frente às diferentes realidades em que vivem os educandos nessa faixa etária.

Brincadeiras e jogos são metodologias que desafiam a criança. Possibilitam as descobertas e a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e oportunidades para a expansão da vida com alegria, emoção, prazer e convivência em sociedade, além de serem os meios que as crianças utilizam para se relacionar e divertir com as outras crianças (ALMEIDA, 2018).

Enquanto estão jogando e brincando as crianças estão aprendendo sobre disciplina, sobre regras, sobre esperar a sua vez e a ganhar e perder. A partir disso elas aprendem a se autoavaliar, entender onde errou, o que precisa fazer para acertar da próxima vez, fortalecendo sua autoconfiança e sua autoestima. Por meio

da brincadeira, a criança toma posse da realidade, criando um espaço de aprendizagem onde ela possa expressar seus sentimentos, desejos, sonhos, medos. Arruda(2019), complementa dizendo que, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, a brincadeira também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários ao seu crescimento, como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros. Dessa forma, o brincar e o jogar, na Educação Infantil, devem ser vistos como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

Os jogos e dinâmicas fazem a ponte entre o mundo interno da criança, onde domina a fantasia, a imaginação, os símbolos, e o mundo externo, que é a realidade que ela vivêcia e compartilha com os outros. Ao brincar, elas vão simultaneamente adquirindo condições de separarem esses dois mundos e de adquirirem o domínio sobre eles. Sendo assim, o lúdico tem caráter libertador e de subversão da ordem que contrapõe a lógica da produtividade. Indica pistas para definição de papéis sociais e da cultura humana à qual ela está inserida.

A ação do professor de educação infantil, como mediador das relações entre as crianças e os diversos universos sociais nos quais elas interagem, possibilita a criação de condições para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, à cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e ao outro, assim como desenvolver sentimentos de justiça e ações de cuidado para consigo e para com os outros.

Sendo assim, é fundamental compreender e ressaltar a importância da ludicidade de brincadeiras e jogos na educação infantil. Construir bases teóricas fortes é fundamental para aprimorar cada vez mais a qualidade da educação das crianças e assim contribuir para a formação de futuros cidadãos ativos, participativos e transformadores da sociedade em que vivem.

5 METODOLOGIA

Esta pesquisa, de abordagem qualitativa, tem como tema a ludicidade dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil e os impactos no desenvolvimento da criança.

A pesquisa qualitativa, de acordo com Prodanov e Freitas (2013) trata-se de uma metodologia que se preocupa em analisar e interpretar aspectos mais

profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano e das organizações. Fornece também uma análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências e entre outros aspectos.

Para atingir os objetivos propostos, optamos pela realização de uma pesquisa bibliográfica.

A pesquisa bibliográfica utiliza fontes constituídas por material já elaborado e que já contém um tratamento científico como livros, artigos, dissertações e teses. O referencial teórico deste trabalho será escrito por intermédio de livros, sites acadêmicos, como o periódico científico (SciELO), Google Acadêmico, monografias, dissertações de mestrado, e doutorado.

Foram utilizadas as seguintes palavras-chave: Educação Infantil, Ludicidade, Importância do Brincar, Brincadeiras e Jogos na Educação Infantil.

6 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O termo lúdico envolve jogos e brincadeiras no contexto do processo de ensino e aprendizagem. Encontramos na literatura diferentes concepções sobre esses termos. No entanto, podemos dizer que há uma concordância presente em diferentes autores de diversas áreas de conhecimento, em relação ao lúdico como sendo um fenômeno cultural, muito antigo, que ocorre tanto na criança como no adulto, de formas diferentes e com funções diferenciadas. O lúdico pode ser visto como uma forma básica de comunicação a partir da qual as crianças inventam o mundo e elaboram os impactos exercidos pelo outro (BASTIANI; SILVA, 2018).

A importância da aprendizagem lúdica reporta-nos a uma breve análise e compreensão social da formação e desenvolvimento dos sentimentos de infância ao longo dos tempos. Segundo historiadores, a idade média representa o ponto de partida para a compreensão e conseqüente preocupação com a formação e aprendizagem, graças ao desenvolvimento do iluminismo que retomou a importante concepção advinda da antiguidade, especialmente na Grécia, onde se privilegiou a educação de crianças e adolescentes. Durante anos foi preciso que houvesse mudanças, para que se pudesse associar a uma visão positiva as atividades espontâneas das crianças, então surgindo à importância do brinquedo e das crianças.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente a realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substituídos, (BRASIL, 1998, p. 27).

Percebe-se que cada vez mais se precisa do lúdico no processo de alfabetização, pois ao separar o mundo infantil do adulto, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, observou-se a importância da criança que brinca, ela se torna um ser com mais competências, e capacidades de realização. Pois para aprender ela necessita de um ambiente pedagógico rico em estímulos, e muita afetividade. O ato de brincar é uma realidade do dia a dia, exercitando a sua imaginação

A ludicidade, como ferramenta de ensino provoca entusiasmo, elevando assim a criatividade naquilo que se faz com prazer, podendo estar presente em diferentes situações da vida. Algumas escolas tornaram-se um local onde a criatividade e liberdade infantil são deixadas de lado e os jogos e as brincadeiras são ignorados, excluindo o aspecto lúdico da criança. A utilização do lúdico na escola é um recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural, e, com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo, assim, a sociabilidade e a criatividade (RAMOS, 2016).

Almeida (1994, p.18) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. Isso porque, quando a criança ingressa na escola, ela sofre um considerável impacto físico mental, pois, até então, sua vida era voltada aos brinquedos e ao seu ambiente familiar. Na escola, a criança é submetida a permanecer durante muitas horas em cadeiras escolares não confortáveis e é impossibilitada de se mover livremente, pela necessidade de se submeter à disciplina escolar, ocasionando em certa resistência em ir à escola. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e sim por não encontrar canalização para suas atividades preferidas.

7 O ATO DE BRINCAR

O ato de brincar caracteriza o começo do processo de aprendizagem e é por meio dele que a criança adquire conhecimento sobre si própria e sobre o mundo em que vive (SANTOS, 2010). Quando ela está brincando, ela reproduz e dá um novo significado à sua realidade, sua cultura e à sociedade na qual ela está inserida, sendo possível desenvolver diferentes aspectos, como por exemplo: a curiosidade, a linguagem, o pensamento, a autoconfiança e autonomia (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014). Dessa forma, a brincadeira contribui para o desenvolvimento psicomotor, afetivo, físico, emocional e cognitivo da criança. Além disso, favorece a expressão de sentimentos. Então, por meio do brincar, elas aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam.

A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas as crianças satisfazem, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordenam, desorganiza, destrói e constrói e reconstrói o mundo. Portanto é de primordial importância à utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas. A ludicidade é um tema bastante discutido e comentado especialmente entre os profissionais da Educação Infantil e agora também entre os educadores que trabalham com o primeiro ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, assim é possível afirmar que este termo revela o uso do lúdico como forma de fazer o ser humano pensar, sentir e agir, sem medo de errar. Neste contexto o lúdico passa a ser um facilitador da aprendizagem nas salas de aula, um instrumento indispensável para que aconteça uma boa aprendizagem e o desenvolvimento integral do educando.

Ao abordar a função do brinquedo no desenvolvimento infantil, Vygotsky (1991) expõe a presença de um mundo ilusório e imaginário no qual os desejos impossíveis são realizáveis, denominando esse mundo como: brinquedo. Essa relação entre brinquedo e desenvolvimento ocorre através de:

(...) o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação da esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança (VYGOTSKY, 1991, p.117).

Dessa forma, a brincadeira é vista com grande relevância para o desenvolvimento da criança, que proporciona a ampliação da sua comunicação via linguagem, além de desenvolver o pensamento abstrato por meio de uma situação imaginária, ou seja, a essência do brincar é a criação de uma nova relação entre situações no pensamento e situações reais.

Para Silva (2016):

É através do brincar que a criança tem a possibilidade de vir a tomar decisões, de expressar seus sentimentos e valores, possibilitando que ela conheça a si, aos outros e ao mundo. Além desses aspectos, o brincar propicia a repetição de ações prazerosas, a elaboração de conflitos, assim como o desenvolvimento do pensamento abstrato e de habilidades ainda não consolidadas (SILVA, 2016 p. 9).

Sendo assim, a realização dessa pesquisa ganha relevância na medida em que se pode oferecer contribuições importantes para a análise das práticas educativas visando uma melhor compreensão do desenvolvimento infantil e do importante papel do brincar, bem como a importância que as instituições educativas têm frente às diferentes realidades em que vivem os educandos nessa faixa etária.

São diversas as contribuições que as brincadeiras promovem no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Nesse sentido, é importante o brincar ser valorizados pelos professores. A brincadeira é uma das formas mais interessantes de ensinar as crianças, elas aprendem brincando, além de ser um excelente instrumento de mediação. Portanto, brincar é fundamental, imprescindível e determinante para o desenvolvimento infantil. E se utilizados de maneira adequada os jogos e brincadeiras vão contribuir muito com o processo de ensino-aprendizagem das crianças.

A utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil deve ser repensada a fim de adaptar-se ao contexto no qual vão ser inseridas, com o objetivo de evitar desdobramentos negativos, aliando-se ao ensino tradicional⁶ e as singularidades de cada um dos sujeitos que integram esse meio. Além do mais, se o brincar, os brinquedos e os jogos são inerentes ao ser humano, nada mais justo do que se utilizar daqueles como vetores para a aplicação e consolidação de uma educação de qualidade e, verdadeiramente, inclusiva.

Através do brincar as crianças têm a possibilidade de desenvolver as funções psicológicas superiores como atenção, memória, controle da conduta, entre os aspectos. Por meio dos jogos e brincadeiras elas liberam suas energias e transformam sua realidade. Para Lacerda (2005):

Através dos jogos e brincadeiras, a criança molda sua personalidade, autonomia, criatividade, locomoção e tantas outras áreas. O importante é que as crianças se sintam livres para criar, reformar e construir tendo um pleno contato com a natureza, em que ele aprenderá brincando, construindo sempre um respeito para com suas limitações e para com o ciclo natural da vida (LACERDA, 2005, p.15).

Enquanto estão jogando e brincando as crianças estão aprendendo sobre disciplina, sobre regras, sobre esperar a sua vez e a ganhar e perder. A partir disso elas aprendem a se autoavaliar, entender onde errou, o que precisa fazer para acertar da próxima vez, fortalecendo sua autoconfiança e sua autoestima. Por meio da brincadeira, a criança toma posse da realidade, criando um espaço de aprendizagem onde ela possa expressar seus sentimentos, desejos, sonhos, medos. A aprendizagem decorrente da brincadeira vem da experimentação que a atividade propicia e o/a professora pode possibilitar que elas ocorram o mais possível na sala de aula. Os recursos que o professor pode utilizar na mediação são muitos, basta que ele reconheça o valor dos objetos, do ambiente, da sua ajuda e orientação e, principalmente, da sua organização, para assim possibilitar uma qualidade no brincar de seus alunos (NAVARRO, 2020). O brincar permite que as crianças conheçam as coisas do mundo e descubram informações essenciais para a aprendizagem. E a aprendizagem acontece por meio das brincadeiras do cotidiano das crianças, que por meio delas vivenciam novas descobertas de criar e recriar o objeto.

8 O PAPEL DO PROFESSOR E DA ESCOLA

O professor desempenha um papel muito importante na formação da criança no contexto da educação infantil, pois é dele a responsabilidade de criar os momentos de ludicidade, disponibilizar os materiais, participar das brincadeiras, isto

é, ser o mediador da construção do conhecimento, por meio de atividades lúdicas (SANTOS, 2010). Nesse sentido, com base na utilização do lúdico, o professor consegue estimular os alunos na construção do raciocínio lógico matemático, da criatividade, da autonomia, nas representações de mundo, auxiliando-os na compreensão e desenvolvimento do universo infantil (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014).

As crianças possuem uma predisposição inata e vinculada à aprendizagem da língua e para outros domínios cognitivos. O mundo da criança é um mundo social de relações, nos jogos e brincadeiras é que ela começa o trabalho de entender, e construir suas relações, começa a experimentar coisas variadas as quais vão contribuir para a sua realidade interna e externa. A criança que brinca, tem capacidades de compreender e entender as ações dos outros, consegue compreender o pensamento e a linguagem do outro. A aprendizagem e o desenvolvimento da criança estão estritamente ligados, sendo que as crianças se inter-relacionam umas com as outras crianças, e com o meio social (BASTINI; SILVA, 2018).

Maluf (2003, p. 20) diz que: “é importante a criança brincar, pois ela vira se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que o cerca”. Pode-se perceber que através da brincadeira pode-se (os professores) ter uma visão mais ampla da criança, sendo assim fica também mais fácil o processo de alfabetização, se ele for de uma maneira mais lúdica. A criança não pode ficar em uma sala de aula, dia após dia, apenas aprendendo a formar palavras, e tentando a aprender ler e escrever. Isso fica entediante para a criança que tem toda a energia para gastar, se é vista obrigada a ficar quieta, sentada em uma classe.

Para alfabetizar uma criança não precisa privar ela de se divertir na escola, pode tornar o ambiente alfabetizador lúdico e dinâmico, o que poderá proporcionar muito mais aprendizado. O lúdico provoca um estado de inteireza no ser humano, as crianças precisam estar em contato com o lúdico para que possam se tornar adultos plenos realizados com suas vidas. O lúdico faz parte da dinâmica humana, portanto é importante que o professor descubra e trabalhe sua dimensão lúdica para dar vida a sua prática pedagógica, ou seja, ter uma prática que torne o ato de aprender um prazer. O que se percebeu é que ainda não é dado o real valor para o lúdico, como uma dimensão importante que deve fazer parte do currículo. Muitas vezes a falta de

embasamento teórico dificulta que o professor compreenda a ludicidade como fator essencial ao desenvolvimento humano (BASTINI; SILVA, 2018).

Diante das constatações, percebe-se a importância da vivência lúdica e da fundamentação teórica sobre ludicidade na formação dos professores. É preciso entender que o lúdico está ligado ao humano e ontológico do ser. O que temos que pensar hoje é que os professores têm que se preparar, se assim podemos dizer. Pois tem que se pensar em preparar o aluno para assumir papéis na sociedade, o conhecimento garante a liberdade social, e o professor precisa ser competente para

preparar este aluno para sua vivência em sociedade. O professor é a ponte para o conhecimento do aluno, para que ele seja uma pessoa capaz de criar, imaginar, sonhar isto será possível se fazer o uso do lúdico na sala de aula (BASTINI; SILVA, 2018).

Numa educação em que se busca a preparação pela vida, a afetividade ganha destaque, pois acredita que a interação afetiva auxilia na compreensão e transformação das pessoas. A ludicidade entra em meio a todo esse contexto, sendo percebida como uma necessidade do ser humano, em qualquer idade, e não apenas como diversão na infância (ARRUDA, 2019).

A formação lúdica baseia-se nas possibilidades de criatividade, no cultivo da sensibilidade, pela busca da afetividade e nutrição da alma, fazendo com que os educadores possam ter vivências lúdicas e experiências corporais. No atual processo educativo, como está posto, o educador percebe-se imerso num universo dinâmico, em constante transformação, no qual o ato de educar se modifica a todo o momento, já produzindo novos conhecimentos e espaços para o ser humano, germinando valores, tanto para o educador quanto para o educando (ARRUDA, 2019).

Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando o conteúdo; professor bom é aquele que transforma o conhecimento, a ser aprendido, em brinquedo e seduz o aluno a brincar.

A Base Nacional Curricular Comum (BNCC, 2020) é o documento norteador de conteúdo para educação escolar, para assegurar conteúdos mínimos visando à formação básica garantida na Constituição Federal de 1988. Segundo a BNCC, estrutura geral da Educação Básica é em três etapas: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio (BNCC, 2020).

Com a Constituição Federal de 1988, o atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a 6 anos de idade torna-se dever do Estado. Posteriormente, com a promulgação da LDB, em 1996, a Educação Infantil passa a ser parte integrante da Educação Básica, situando se no mesmo patamar que o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. E a partir da modificação introduzida na LDB em 2006, que antecipou o acesso ao Ensino Fundamental para os 6 anos de idade, a Educação Infantil passa a atender a faixa etária de zero a 5 anos. (BNCC, 2020, p.31).

Na Educação Básica, o Ensino Fundamental tem duração de nove anos, recebe aluno de 6 a 14 anos e divide em duas etapas: Anos Iniciais e Anos finais.

Segundo "A BNCC do Ensino Fundamental – ao utilizar atividades lúdicas possibilita uma aprendizagem continuada com as experiências vivenciadas na

Educação Infantil." ("Ensino Fundamental Anos Iniciais - Ministério da Educação") (BNCC, 2020, p. 53) Ao longo do Ensino Fundamental – Anos Finais, as dificuldades encontradas pelos alunos se tornam mais complexas, contudo, é necessário que atividades lúdicas sejam inseridas, favorecendo organização dos conhecimentos relacionados às áreas (Ensino Fundamental 2) (BNCC, 2020, p. 56).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (1998) enfatizam a importância de respeitar o universo cultural dos alunos e de se explorar a gama múltipla de possibilidades educativas de sua atividade lúdica e, gradativamente, desafiá-los através de tarefas cada vez mais complexas com vista à construção do conhecimento. Quando a criança transforma as regras do jogo ou cria uma brincadeira na escola, sai daquele espaço tradicional de ensino, coloca-se como autor de um jogo, criando uma experiência lúdica que proporciona momentos de alegria, criatividade, prazer, enfim, fruição corporal (ALMEIDA et al., 2009).

A escola precisa reconhecer no lúdico a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança. O lúdico vem como um facilitador da aprendizagem, um bom desenvolvimento mental desenvolve as expressões no processo de comunicação e construção de conhecimento. É fundamental que o educador seja o mediador de todo processo, criando em sala de aula os momentos para os jogos didáticos e as brincadeiras, também se pode ensinar a criança brincando. Tudo será possível desde que os professores e a escola estejam abertos a novos desafios e descobertas, precisando enquanto educadores serem vistos como participantes de todo o processo das atividades mediando o conhecimento através das brincadeiras (BASTIANI; SILVA, 2018).

A atuação do diretor na escola, dentro do enfoque de uma gestão democrática e participativa e da busca de uma educação de qualidade, está diretamente ligada ao compartilhamento de tomada de decisões pelos vários segmentos internos e externos da comunidade escolar. Isso se fortalece na ideia de que dividir tarefas torna todos mais comprometidos. É necessário que as escolas possuam Gestores capazes de aplicar normas legais nas situações mais diferenciadas. Para que se desenvolva um trabalho sério de Gestão Escolar, é preciso um conhecimento abrangente das leis que regem a educação, bem como saber que escola se quer para os alunos (ARRUDA, 2019).

Atualmente, uma das maiores preocupações da escola é com a aprendizagem associada ao prazer, mas, para que esta aliança seja possível, necessita-se de profissionais bem qualificados. Há necessidade de maior envolvimento de professores e alunos, com desenvolvimento de atividades lúdicas em todas as disciplinas. A escola

precisa ser recuperada e percebida como espaço de alegria e prazer intelectual e satisfação. Nesse caso, projeta-se também a formação do professor repensada, refletindo sobre a sua função e competência. Pela atividade lúdica, a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar e conviver como um ser social.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existem inúmeros instrumentos que podem ser utilizados para trabalhar em busca de um aprendizado que leve a criança a liberar o seu raciocínio e aprender com mais facilidade, e é papel do professor encontrar ferramentas adequadas a cada idade que possibilitem obter resultados favoráveis entre o aprender e criar da criança.

A criança precisa de todo um conjunto de discernimento para o aprender diversificado, não basta só livros e cadernos é preciso introduzir o lúdico para que aja o aprendizado e o crescimento cognitivo dela.

Sendo assim, ressalta-se que o brincar é um direito da criança, que deve ser proporcionado diariamente em ambientes adequados e seguros, sendo uma atividade prazerosa e divertida, mas ao mesmo tempo que proporcione possibilidades para a aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos, interagindo com o outro e com o meio social em que ela está inserida. Utilizar o lúdico favorece então, o desenvolvimento e o interesse do aluno de forma expressiva, sendo fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança. Essa metodologia pode promover um interesse e motivação durante o aprendizado de forma prazerosa. Criando assim autonomia e criatividade no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem infantil.

10 REFERÊNCIAS

ALMEIDA et al. **A ludicidade no processo ensino-aprendizagem**. Corpus et Scientia, vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009 Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/229103167.pdf>>. Acesso em 03 mai. 2023.

ALMEIDA, L. M. **A influência dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da**

criança na educação infantil. Instituto Saber de Ciências Integradas, 2018. Disponível em: < <http://www.isciweb.com.br/revista/786-a-influencia-dos-jogos-e-brincadeiras-na-aprendizagem-da-crianca-na-educacao-infantil>>. Acesso em 10 abr. 2023.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 1994.

ARRUDA, L. M. S. **A importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem.** Universidade Estadual da Paraíba, 2019. Disponível em: < <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/22118/1/PDF%20-%20Leonilda%20Marques%20de%20Souza%20Arruda.pdf>>. Acesso em 11 abr. 2023.

BASTIANI, C.; SILVA, G. M. D. **A importância da ludicidade no processo educativo da educação básica.** UNIEDU, Santa Catarina, 2018. Disponível em: <<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/index.php/pos-graduacao/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas-a-partir-de-2018/ciencias-humanas/especializacao-4/461-a-importancia-da-ludicidade-no-processo-educativo-da-educacao-basica/file>>. Acesso em 01 mai. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Ministério da Educação e Cultura. Disponível em:<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/a-area-de-ciencias-humanas>>. Acesso em: 01 abr. 2023.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto.** Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília, 1998. V. 2.

LACERDA, J. H. V. **Ludicidade: jogos e brincadeiras na educação infantil.** Disponível em: <<https://www.livrosdigitais.org.br/livro/2808GCZ6FRMMT>>. Acesso em: 11 abr. 2023.

LORO, A. R. **A importância do brincar na educação infantil**. Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande Do Sul. Santa Rosa, 2015.

Disponível em: <

<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/3391/Aline%20Loro%20TCC%20p%c3%b3s%20banca.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 10 abr. 2023.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. São Paulo: Vozes, 2003.

NAVARRO, Mariana Stoeterau. **Brincar e mediação na escola**. Revista. Bras. Ciênc. Florianópolis, v 34, n 3, p. 633-648, jul./set. 2012. Disponível em:<
<https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHcwfcngKVp6rLnwQ/?lang=pt>>. Acesso em: 07 abr. 2023.

RAMOS, M. S. S. **O brincar na educação infantil**. Universidade Federal da Paraíba. Itaporanga, 2016. Disponível em:

<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1771/1/MSSR02112016%2A#:~:text=O%20presente%20Trabalho%20de%20Conclus%C3%A3o,dos%20educandos%20no%20mundo%20atual.>>. Acesso em 10 abr. 2023.

SANTOS, R. C. **Brincando e aprendendo: a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança na educação infantil**.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação). Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2010.

TEIXEIRA, H.C; VOLPINI, M. N. **A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola**. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, v.1, n.1, p.76- 88, 2014.

VYGOTSKY, L.S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**, In: A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes