

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GOMES, Kledson Pereira¹
SILVA, Dário Vieira da²
PEREIRA, José Rodolfo do Nascimento³
GOMES, Joanderson de Oliveira⁴
SANTOS, Miriam Espindula dos Santos⁵
FELIPE, Thayza Wanessa Silva Souza⁶

Resumo: A infância é um período de lindas descobertas e muitas brincadeiras. Desde o ventre da mãe a criança brinca com o cordão umbilical, vai descobrindo seu corpo e passa a interagir com ele, expressando já a sua curiosidade. Nesta perspectiva, a ludicidade é característica inerente ao mundo infantil e as brincadeiras e jogos podem e devem integrar a escola como forma de expandir o universo de possibilidades das crianças em sua aprendizagem. Este trabalho trata-se de um estudo bibliográfico, cuja construção foi pautada nos pressupostos teórico-metodológicos de autores cujas obras discorrem sobre a aprendizagem da criança, bem como estudiosos da ludicidade e sua aplicabilidade na Educação Infantil. Confirmou-se que a ludicidade é um conceito que engloba não somente os jogos e brincadeiras infantis, mas também toda atividade de divertimento que o ser humano realiza. Notoriamente, os recursos lúdicos na infância são importantes para envolver a criança e tornar atrativas as intervenções didáticas que, quando planejadas a partir do lúdico, tendem a ser mais prazerosas para os pequenos. Nessa perspectiva, viu-se uma relação intrínseca entre a evolução do intelecto humano e as brincadeiras e jogos, aspecto amplamente frisado nas pesquisas que subsidiaram este estudo. Concluiu-se, por fim, que a ludicidade é um tema recorrente na bibliografia da área educacional com ênfase aos estudos em pedagogia que são voltados para o segmento da Educação Infantil onde essas metodologias estão comumente mais presentes e são vistas como ferramentas de melhoria do desempenho escolar, cultural e social dos alunos. Nesta pesquisa foram usados como contributos teóricos os estudos dos autores: Bacelar (2009); Brasil (1998); Cardoso (2008); Kishimoto (2002); Valle (2008); dentre outros.

Palavras-chaves: Ludicidade. Aprendizagem. Infância.

¹Graduada em licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Três Marias – FTM (2021)

²Graduado em Pedagogia pela FECE (2016) e História pela UNICESUMAR (2019), especialização em Gestão e Docência na Educação a Distância (UCAM) – (2019) Mestrando em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (PPGE/UFPB).

³Doutorando em educação pelo Programa de Pós-graduação da Universidade Federal da Paraíba –UFPB (2022), Mestre em educação pelo Programa de Pós-graduação da Universidade Federal da Paraíba –UFPB (2020) e graduado em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba (2018).

⁴Mestrando em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (PPGE/UFPB). Especialização em Gênero e Diversidade na Escola pela Universidade Federal da Paraíba (NIPAM/UFPB) - (2021). Possui Especialização em Educação e Políticas Públicas pela Universidade Estadual da Paraíba (CH/UEPB) - (2020). Graduado em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba (CCAUE/UFPB) - (2017).

⁵Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Mestra em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Doutora em Educação Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/ UFPB)

⁶Doutora em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Mestra em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Católica Dom Bosco (UCDB) e graduação em Relações Internacionais pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

THE PLAYFULNESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Abstract: Childhood is a period of beautiful discoveries and many games. From the mother's womb the child plays with the umbilical cord, discovers his body and starts to interact with him, already expressing his curiosity. In this perspective, playfulness is an inherent characteristic of the children's world and games and games can and should integrate the school as a way of expanding the universe of possibilities for children in their learning. Thus, this monograph has as its theme: “Playfulness in Early Childhood Education” and results from the following question: “What is the importance of playfulness in Early Childhood Education?”. This is a bibliographic study, whose construction was based on the theoretical and methodological assumptions of authors whose works discuss children's learning, as well as students of playfulness and its applicability in Early Childhood Education. It was confirmed that playfulness is a concept that encompasses not only children's games and games, but also all fun activities that human beings perform. Notoriously, playful resources in childhood are important to involve the child and make didactic interventions attractive, which, when planned based on playfulness, tend to be more pleasurable for the little ones. In this perspective, there was an intrinsic relationship between the evolution of the human intellect and games and games, an aspect widely emphasized in the research that supported this study. Finally, it was concluded that playfulness is a recurring theme in the bibliography of the educational area with an emphasis on studies in pedagogy that are aimed at the segment of Early Childhood Education where these methodologies are commonly present and are seen as performance improvement tools school, cultural and social aspects of the students. In this research, the authors' studies were used as theoretical contributions: Bacelar (2009); Brazil (1998); Cardoso (2008); Kishimoto (2002); Valle (2008); among others.

Keywords: Playfulness. Learning. Childhood.

1. INTRODUÇÃO

A infância é um período de importantes descobertas, aprendizado e curiosidades vivenciadas pelos sujeitos. É uma época em que o mundo está se revelando e, com isso, as primeiras noções deste mundo estão sendo apreendidas pela criança.

Neste período, a criança costuma se interessar pelo mundo de possibilidades presente nas brincadeiras e brinquedos, nos jogos infantis. A ludicidade, nesse período da vida, é uma das características principais do universo infantil.

Com efeito, a criança apresenta forte capacidade inventiva e de criatividade e forma diferenciada de agir, de se posicionar. Desta maneira, através da brincadeira e do brinquedo, a criança não só se diverte, mas também pode adquirir competências

que serão levadas ao longo de toda a sua vida.

Partindo deste entendimento, a escola, ao receber a criança para dar início ao seu processo de escolarização, precisa proporcionar experiências lúdicas onde a brincadeira assume um caráter pedagógico sem, no entanto, perder a essência do brincar que atrai e desperta a curiosidade infantil. Assim, não se trata somente de um entretenimento, mas de oportunidades de aprendizado que, através da mediação do educador, podem desenvolver de forma mais bem sucedida a coordenação motora, a linguagem, as noções de convivência, a escrita, a escuta, dentre outras habilidades imprescindíveis ao amplo desenvolvimento da criança na escola e fora dela.

Notoriamente, a prática docente nas séries iniciais precisa contemplar o avanço global da criança, priorizando metodologias criativas para lhes instigar o interesse pela aprendizagem. Nesse sentido, o lúdico emerge como um recurso valioso para o ensino estabelecendo uma relação mais próxima entre educador e educando haja vista que através da ludicidade a criança adquire conhecimento enquanto se diverte e interage com professor e demais colegas.

Isto posto, a pesquisa aqui apresentada prioriza o estudo da ludicidade na aprendizagem infantil tendo o tema: “A ludicidade na Educação Infantil.” O desejo de explorar este tema justifica-se pela compreensão da relevância da ludicidade no desenvolvimento das potencialidades infantis sobretudo no contexto escolar.

A pesquisa parte do seguinte questionamento: “Qual a importância da ludicidade na Educação Infantil?”. Tal questionamento surge da hipótese de que os recursos lúdicos facilitam o aprimoramento cognitivo da criança, sua socialização com seus pares, sua saúde emocional e a interação e vínculo com o profissional da educação representando, assim, não só momentos de brincadeiras, mas oportunidades de aprender mais e de forma dinâmica.

Assim sendo, como objetivo geral do estudo foi delimitado: Analisar a importância da ludicidade na Educação Infantil na produção bibliográfica escolhida para a pesquisa. Ainda, são objetivos específicos: conceituar e caracterizar a ludicidade; analisar a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança e entender a relação entre jogos e brincadeiras e o desenvolvimento intelectual infantil.

No que tange à metodologia, este estudo é bibliográfico e para aporte teórico, foram usados os trabalhos dos seguintes estudiosos: Bacelar (2009); Cardoso (2008); Kishimoto (2002); dentre outros pesquisadores cujas obras se voltem ao tema traçado.

No que diz respeito à organização estrutural, a monografia está dividida da seguinte forma: introdução, onde consta a apresentação do tema escolhido para análise bem como objetivos, justificativa de escolha do assunto abordado; fundamentação teórica, onde são expostos os conceitos em torno da ludicidade e sua aplicabilidade na escola, com enfoque à Educação Infantil; metodologia, seção que elucida o percurso metodológico usado para a condução da pesquisa; análise e discussão dos dados da pesquisa onde são comentados e analisados os pontos discutidos na fundamentação; considerações finais sobre a pesquisa e, por fim, as referências bibliográficas que serviram de aporte teórico.

Desta maneira, o estudo é relevante no âmbito pessoal por trazer ao pesquisador, enquanto futuro profissional da pedagogia, maiores informações sobre a relação entre os recursos lúdicos, a exemplo de jogos e brincadeiras infantis, na aprendizagem e desenvolvimento das habilidades na Educação Infantil de modo a consolidar os saberes já adquiridos pelo pesquisador e, concomitantemente, trazer-lhe novos conhecimentos sobre o assunto.

Também é pertinente frisar a importância da pesquisa no âmbito acadêmico com enfoque à área da pedagogia, tendo em vista que os profissionais deste segmento atuam, na maioria das vezes, nas salas de aula de Educação Infantil onde a ludicidade deve ter um espaço maior e ser mais explorada. Assim, a pesquisa traz importantes elucidações para fomentar no profissional o desejo de aprender mais sobre o tema para melhor atender aos seus alunos. Logo, a problematização deste tema é interessante para os profissionais da pedagogia, especialmente, quer estejam no processo de formação acadêmica, quer já atuem na área da Educação Infantil.

Para a sociedade, a pesquisa também é pertinente por esclarecer a relação entre o lúdico e a aprendizagem na escola, especialmente no ensino às crianças colaborando, inclusive, para desmistificar a noção errônea que muitos pais e demais responsáveis têm de que a ludicidade se limita à brincadeira para o lazer, quando na verdade, ela

também pode ser empregada para fins educativos, especialmente na Educação Infantil.

2. DEFININDO E CARACTERIZANDO A LUDICIDADE

A ludicidade está intrinsecamente atrelada ao universo infantil quer seja em casa ou na escola. Contudo, há ainda uma parcela de sujeitos que não compreendem a forma exitosa como a ludicidade pode ampliar as possibilidades de aprendizado das crianças e, em razão disso, faz-se oportuno iniciar a discussão aqui proposta com a definição de ludicidade.

Conforme informa Cardoso (2008) a etimologia do termo lúdico, origina-se no latim ludus que significa brincar ou jogar. A autora sublinha que o brincar abrange uma série de fenômenos e, por ser matéria de estudo de diferentes pontos de vista, tem conceito impreciso quando se tenta delimitar os vocábulos jogo, brinquedo e brincadeira.

Assim sendo, o termo lúdico ou ludicidade está relacionado ao ato de brincar, às brincadeiras. Esse conceito, amplamente abordado na pedagogia se volta à análise das brincadeiras como instrumento de aquisição do conhecimento e pode ser experienciados, inclusive, para trabalhar dificuldades de aprendizagem, representando uma maneira atrativa de ensinar às crianças.

É oportuno considerar que

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. [...] Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo. (LUCKESI, 2000, p. 21).

A noção acima exposta aponta para uma característica primordial da ludicidade que é o fato dela proporcionar prazer e saúde às pessoas. Ora, quando as crianças experienciam situações de divertimento, elas também estão estimulando suas emoções, explorando o corpo e a mente e o sentimento de alegria que as envolve também

favorece seu crescimento e bem-estar emocional.

Bacelar (2009) observa que, segundo Piaget, a criança já nasce com a tendência neurológica ao conhecimento, mas as condições de fato se originam por meio das atividades que ela domina como jogos (quer sejam de exercício, simbólicos, de regras ou conforme a faixa etária). Por conseguinte, essas atividades serão mais agradáveis se forem consideradas e aproveitadas as emoções, os sentimentos e as necessidades das crianças no instante em que estão explorando as propostas apresentadas pelo educador. Porém, nas creches, em razão da demanda para uma aprendizagem escolarizada precoce, a maioria dos profissionais se detém a didatizar as atividades propostas visando somente um treinamento das aptidões preparatórias para a alfabetização dos alunos.

No discurso da autora supracitada merece destaque dois pontos: o primeiro quando a estudiosa cita os diferentes tipos de atividades a partir de jogos. É mister sublinhar, dentre essas diferentes formas de jogo, os jogos de regras. Estes jogos são de extrema pertinência para desenvolver o raciocínio lógico da criança além de lhe preparar para a convivência com as demais pessoas. Ao entender que existem regras a serem respeitadas em um determinado jogo, o aprendiz já adquire certo entendimento de que existem normas, padrões de convivência que devem ser seguidos para que se viva de forma pacífica e assim não se interfira no direito do outro.

Por sua vez, o segundo ponto que merece realce é a prevalência do modo de ensino tradicional ao qual muitos profissionais da pedagogia ainda estão atrelados. Evidentemente que o processo de alfabetização é complexo, indispensável e merece atenção do profissional, porém utilizar-se da ludicidade apenas para alfabetizar pode ocasionar o desinteresse da criança, especialmente nas primeiras séries da Educação Infantil.

Sob este ângulo, pode-se inferir que:

Em decorrência da preocupação demasiada na realização dessas tarefas de treinamento para alfabetização, muitas vezes o educador não considera a importância do sentimento de recusa, desânimo ou desatenção dos educandos ao realizar tais atividades. Embora possa tratar-se de uma tarefa relevante, talvez

não seja o momento mais adequado ou a forma mais indicada de trabalhar esta ou aquela habilidade. (BACELAR, 2009, p.26).

É preciso entender que cada criança possui o seu ritmo próprio de aprender e, nesta perspectiva, o professor precisa ter paciência e se mostrar sempre disposto a apoiar e mediar esse contato entre a criança e o saber. Durante todo esse processo, o professor deve entender as sutilezas reveladas no comportamento da criança, incentivar e proporcionar atividades repletas de sentido, interessantes e dinâmicas.

2.1 O PAPEL DAS BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Brincar é uma atividade antiga e comum à vida de todas as pessoas. Na infância, mais precisamente, as brincadeiras são constantes e fazem parte da rotina das crianças das mais diferentes classes sociais, sendo inclusive atividades oportunas para aproximar pais e filhos e toda a família. Há uma forte relação, ainda, entre as brincadeiras e a cultura de determinado povo.

Em se tratando das brincadeiras na infância, sabe-se que

Na primeira infância, a criança manifesta a tendência para a resolução e a satisfação imediata de seus desejos. O adiamento da realização de seus desejos é difícil para a criança pequena, pode ser possível somente em limites bem estreitos; não se conhece uma criança de até três anos que tenha um desejo de fazer algo depois de alguns dias. (VYGOTSKI, 2008, p. 26)

O pensamento de Vygotski (2008) no fragmento acima revela que a criança, de um modo geral, tem pressa em brincar. A brincadeira é uma forma dela se comunicar com o mundo e de refazê-lo conforme a sua percepção. Brincando, ela extravasa as energias, aprende a identificar o que lhe agrada e também o que não lhe desperta interesse, além de ser uma forma divertida e leve de estabelecer contato com outras crianças de sua faixa etária.

Bacchini (2016) afirma que a imaginação é o princípio não apenas da brincadeira, mas de toda atividade criadora humana. Logo, a base da atividade criadora é a habilidade de fazer uma construção de elementos, associando o que já existe de outros modos. Assim sendo, a atividade criadora possui uma relação intrínseca à realidade vivenciada, na medida em que combina aspectos de experiências anteriores lhes dando um novo sentido ao que já existe visto que “A imaginação se apoia na experiência e a experiência se apoia na imaginação.” (BACCHINI, 2016, p.05).

Partindo do pressuposto da autora acima citada, pode-se ver que ao brincar a criança utiliza-se de todo o seu potencial imaginativo a fim de representar o mundo através daquilo que vê e vivencia. Porém, a imaginação infantil não se limita a isso, pois a criança reinventa a funcionalidade do brinquedo, atribui novos e diferentes rumos aos jogos ressignificando a brincadeira.

Ao se referir ao hábito de brincar, Kishimoto (2002) que este exercício deve estar atrelado à proposta pedagógica e não ser entendido como um espaço isolado. Ora, nesta perspectiva, a brincadeira precisa ser uma atividade essencial e atrelada a uma proposta de ensino a qual incorpora o lúdico como o centro do trabalho infantil. Com efeito, quando uma situação lúdica é verdadeiramente projetada por um adulto para fomentar algum tipo de aprendizagem, surge uma grande extensão no que concerne à dimensão educativa. Todavia, Kishimoto (2002) atenta para o fato de que a ludicidade motiva cada criança. Nesta perspectiva, o brincar apresenta a dimensão lúdica e também educativa.

Assim, embora a brincadeira exista, em essência, para divertir, ela também pode ser utilizada para fins pedagógicos. Porém, é necessário que o profissional saiba mesclar em sua prática, momentos de exploração da brincadeira na sua essência imaginativa e prazerosa, de momentos em que estas atividades se destinem a algum aprendizado. Justamente, é oportuno que o professor busque estratégias em que utilize a brincadeira para que o aluno aprenda brincando e assim possa adquirir entusiasmo pelo seu processo formativo.

Desta forma, é mister considerar que

(...) o ato de brincar não depende de a criança ter disponíveis para ela brinquedos sofisticados e ou tecnológicos; a criança necessita

apenas de um ambiente que a desafie a criar. Assim, cabe aos adultos, como elementos do ambiente, ofertar tempos, espaços e objetos pouco estruturados, como tecidos, potes, caixas etc. (BACCHINI, 2016, p.06).

Sem dúvidas é curioso e interessante constatar que a criança exterioriza a sua capacidade criativa, ao brincar, mesmo quando os seus brinquedos são os mais simples e, inclusive, são objetos que ela adequou à sua imaginação para brincar. Os brinquedos mais caros e atrativos do ponto de vista tecnológico e inclusive aquisitivo, nem sempre são aqueles que mais despertam o interesse infantil. Para a criança, basta um objeto de fácil manuseio, a embalagem de um produto (que deve ser higienizada e não conter partes cortantes nem pequenas que a criança possa engolir ou se ferir), e até mesmo as partes de seu corpo, como as mãos e os pés, quando bem pequena, são elementos que se agregam ao universo infantil e exercem muito bem o seu papel de divertir e estimular a inteligência.

2.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DA CRIANÇA

O ser humano é dotado de um grande potencial intelectual, mas para que possa expandir esse potencial e adquirir aprendizado, é preciso que desde a mais tenra idade ele seja estimulado e tenha condições favoráveis para interagir com as pessoas ao seu redor e, inclusive, desenvolver seu intelecto.

Nessa perspectiva, a criança ao ser inserida em uma sociedade, a partir do âmbito familiar, tende a absorver o que ela vivencia e presencia em seu derredor. Logo, quando experiencia algo, estará assimilando e somando aprendizagens e isso também ocorre quando participa de jogos e brincadeiras quer seja individual ou coletivamente.

Ora, ao fazer uma análise sobre as formas de desenvolvimento do potencial intelectual humano, Vygotsky (2000) definiu, em seus estudos, o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal que diz respeito

a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da

solução de problemas sob a orientação de um adulto
[...] (VYGOTSKY, 2000, p. 112)

Com efeito, esse conceito, que também é muito problematizado no âmbito da psicologia, tem sido investigado no âmbito educacional uma vez que aponta para a importância da interação entre a criança e o mundo que a cerca para que ela possa desenvolver níveis maiores de cognição.

Em outras palavras, a Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP é o espaço que distância o nível de desenvolvimento real, ou seja, aquele saber que a criança já possui, e o nível de desenvolvimento proximal, que consiste naquele que ela adquire através da mediação de um parceiro mais experiente. Justamente nesse contexto, os jogos e brincadeiras, especialmente aqueles que podem ser desenvolvidos em pares ou coletivamente, com a ajuda do educador, pais ou familiares, podem ser muito proveitosos para desenvolver a inteligência da criança tendo em vista que lhes oportunizarão expandir seu intelecto, solucionar problemas, fazer descobertas para que possa apreciar a brincadeira, além de lhe instigar a criatividade e curiosidade.

Destarte, infere-se que

No brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de uma palavra) de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Por exemplo: um pedaço de madeira torna-se um boneco. Isso representa uma grande evolução na maturidade da criança. [...] O brinquedo fornece, assim, uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e as suas ações com significados. Fator importante, como já discutido anteriormente, para o desenvolvimento da criança. (ROLIM, GUERRA, TASSIGNY, 2008, p.178).

Ao atribuir significados aos brinquedos e brincadeiras, a criança estimula o raciocínio lógico, a sua capacidade inventiva. Nesse cenário, os jogos lhe despertam a imaginação e o que pode ser visto como um simples objeto pode desencadear um processo criativo valoroso para a criança. Além disso, ao brincar a criança amplia seu domínio linguístico, cria palavras, aprende a pronúncia das coisas, pode nomear de sua maneira os objetos que vê e com os quais interage personalizando seu momento e, intuitivamente, aprendendo com ele.

Acerca dos jogos, Kishimoto (2002) informa que estes possuem diversas origens e culturas que são perpassadas de diferentes modos de jogar. Com efeito, os jogos possuem a intencionalidade de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estipulando regras, critérios e sentidos e permitindo, a partir disso, uma aproximação entre a criança e as demais pessoas.

Logo, quando participa de um jogo a criança pode aprender a partilhar, entender a noção de direitos e deveres, a importância de regras e porque elas são estipuladas, a organização das ideias para alcançar um determinado fim que é ganhar o jogo. Além disso, desenvolve a noção de solidariedade, de competitividade e pode aprender também através da observação das táticas de seus oponentes.

Considerando, pois, a grande contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, a escola precisa proporcionar meios de que a criança tenha proximidade e oportunidade de jogar e brincar com seus pares e também com a participação do profissional da educação numa troca de conhecimentos.

Para tanto, segundo determina o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil – RCNEI (1988) o espaço na instituição de educação infantil precisa conceder condições para que as crianças possam usufruir do ambiente de forma benéfica. Neste intuito, é fundamental que o espaço seja versátil e permeável à sua ação bem como sujeito às adaptações sugeridas pelas crianças e pelos professores em função das suas ações desenvolvidas.

O aspecto comentado no Referencial é de suma importância, pois a criança precisa ter comodidade e espaço devidamente preparado para brincar e ter suas experiências com os jogos. Nesse contexto, os brinquedos e jogos não precisam ser necessariamente sofisticados, mas adequados à faixa etária além de ser devidamente higienizados e que possam despertar algum aprendizado. Por conseguinte, é importante sublinhar que:

[...] a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saiba como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa

(ANTUNES, 2004, p.31).

A fala acima mencionada aponta para a necessidade do envolvimento do profissional da educação neste processo. Os jogos e brinquedos, mesmo que não sejam caros e elaborados, podem também ser substituídos por materiais mais simples, oriundos de reciclagem, por exemplo, adaptados do dia a dia, e promoverem experiências sólidas de aquisição de conhecimento. Trata-se, sob esta ótica, da forma como será explorado e dos objetivos pedagógicos que se pretende alcançar, além de como a criança é convidada a pensar e brincar com aquele objeto/brinquedo.

3. METODOLOGIA

Será priorizado, para a elaboração desta pesquisa, o método bibliográfico. Segundo Carvalho (2006) a pesquisa bibliográfica consiste na atividade de localização e consulta de várias fontes de dados escritos a fim de coletar dados gerais ou específicos sobre determinado corpus. De acordo com a autora a etimologia da palavra bibliografia – biblio – livro; grafia – descrição, escrita, indica que se trata de um assunto de texto impresso. Por conseguinte, pesquisar no campo bibliográfico é buscar no âmbito dos livros e documentos escritos, as informações precisas para evoluir num estudo de um tema de interesse.

Desta maneira, para escolha do aporte teórico serão usados trabalhos produzidos em Língua Portuguesa que se encontrem na íntegra. Serão elencados, portanto, os estudos que versem sobre a ludicidade, a relação entre a criança e o brinquedo e as possibilidades de intervenção pedagógica na educação infantil a partir do lúdico.

Portanto, serão usados os trabalhos de autores como: Bacelar (2009); Cardoso (2008); Kishimoto (2002); Vygotski (2008) dentre outros estudiosos com ênfase às análises sobre a ludicidade na Educação Infantil.

3.1 TIPO DE PESQUISA

O estudo enquadra-se na classificação de estudo exploratório justamente por

originar-se de um levantamento bibliográfico em torno da ludicidade e sua relação com a aprendizagem infantil.

Os estudos exploratórios permitem uma visão mais abrangente em torno de certa temática, fator que contribui não só para manter a discussão, mas para despertar o interesse de novas e mais profundas análises. Para a realização deste estudo, portanto, foi apreciado o conteúdo teórico sobre a ludicidade para, posteriormente, realizar o confronto das ideias colhidas com as percepções do pesquisador.

Deste modo, para busca de dados que subsidiem a pesquisa será realizada uma pesquisa nos espaços digitais do Google Acadêmico bem como na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações Capes utilizando descritores como: ludicidade, o lúdico e o ensino; aprendizagem infantil; o lúdico na Educação Infantil; brincadeiras e jogos na infância.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS DA PESQUISA

Diante do que fora estudado ao longo dessa pesquisa percebeu-se que a definição de ludicidade é um conceito que está relacionado às atividades que o ser humano pratica e que lhes conferem prazer, entretenimento. Constatou-se que a etimologia do termo lúdico aponta para o termo brincar ou jogar, fato que se justifica pela associação que comumente é feita aos jogos e brincadeiras como recursos lúdicos.

Com efeito, os estudos evidenciaram que os profissionais do âmbito educacional, especialmente da Educação Infantil, têm se interessado pela exploração do tema da ludicidade pelo fato de se tratar de uma metodologia de ensino que, quando aplicada com objetivos claros, avaliação e mediação contínua na infância, pode trazer inúmeros aprendizados e benefícios inclusive de saúde para a criança.

Os dados apontaram que de acordo com estudos piagetianos, o ser humano nasce com a predisposição neurológica à aquisição de conhecimentos e que a forma como o indivíduo é estimulado a desenvolver essa cognição é determinante para seu progresso acadêmico. Nesse contexto, as atividades que ele domina, quer sejam elas simbólicas, compostas por normas ou em conformidade com a idade da criança, podem favorecer o desenvolvimento da linguagem, da coordenação motora, da percepção auditiva e visual,

da oralidade, escrita, leitura, dentre tantas outras que são primordial para sua evolução intelectual.

Logo, vê-se que a ludicidade também está à serviço da aprendizagem quando devidamente explorada e que as brincadeiras e jogos na educação Infantil não se limitam à momentos de lazer, mas há vivências que estimulam as competências socioemocionais e globais dos educandos.

Acerca de tal questão, pode-se acrescentar que

Acredita-se que existem muitas razões para o trabalho com a ludicidade. Primeiro os alunos tem a oportunidade de aprender brincando, além de possibilitar a oportunidade de desenvolver reação positiva face à adversidade, capacidade de liderar, de trabalhar em equipe, dentre outros benefícios. Segundo é uma circunstância conveniente para lidar com situações da realidade e da convivência com o próximo. (REGANHAM; PARRA, 2016, p.12).

A riqueza da ludicidade vai muito além de um simples passatempo. Conforme observam as autoras acima, o trabalho com o lúdico permite a criança aprender a lidar com conflitos, com a diversidade de pensamentos que a cerca desde a mais tenra infância sendo estimulada e trabalhada a sua emoção.

Nesta perspectiva, os dados evidenciaram que a brincadeira é uma atividade antiga e comum à humanidade e que se manifesta de forma mais intensa na infância. Além disso, viu-se que há uma relação entre a cultura de uma determinada sociedade e as brincadeiras que ela perpetua.

Estudos de Vygostki provaram que a criança tem urgência em se expressar e através da brincadeira ela faz isso de forma mais espontânea e livre. Brincando, a criança se comunica e se posiciona criticamente diante da realidade fazendo com que sua imaginação se expanda e é nisso, inclusive, que seu aprendizado se alarga. Justamente, os trabalhos apreciados sublinham que essa capacidade imaginativa não só na criança, mas nas pessoas das mais distintas faixas etárias, é a força da atividade criativa inerente ao ser humano.

Mediante a isto

[...] É fundamental inserir as crianças em atividades que permitam um caminho que vai da imaginação à abstração de estratégias diversificadas de resolução dos problemas. O processo de criação está diretamente relacionado à imaginação e à estrutura da atividade com jogos que permitem o surgimento de situações imaginárias. (VALLE, 2008, p.20)

Para isso, é importante que o profissional tenha formação adequada e possa mediar essa aproximação da criança com o brinquedo e a brincadeira de forma saudável. Além disso, é crucial que o ambiente de estudo e vivência com o lúdico seja bem higienizado, amplo, temático, organizado de modo a explorar cores, formas, desenhos e conteúdos lúdicos que possam atrair e envolver os alunos.

Notoriamente, comprovou-se a relação entre os jogos e brincadeiras e o desenvolvimento intelectual infantil. Pesquisas apontam, no entanto, que não se trata apenas de priorizar, na rotina da criança, momentos para brincadeiras. É preciso ter em mente o que se pretende atingir através daquela brincadeira, quais competências e desafios serão explorados para o crescimento infantil.

Pesquisas desenvolvidas por Vygotsky revelaram que o desenvolvimento do intelecto humano se expande na chamada Zona de Desenvolvimento Proximal que, segundo o estudioso, representa a distância entre o nível de desenvolvimento real e o potencial que o ser humano pode adquirir. Tal concepção relaciona a aprendizagem infantil ao nível e qualidade de interação que ela tem com o mundo ao seu redor e com as demais crianças bem como os adultos.

Pesquisadores observaram que quando brinca a criança se apropria da realidade. Todavia, ao apropriar-se desta realidade, a criança não se mostra passiva, mas a transforma a partir de seu entendimento e originalidade, daí que se encontra a criatividade que é aguçada com a ludicidade.

Com efeito, entende-se que

Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também podem

internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça. (BRASIL, 1998, p. 23).

Deste modo, todos os conceitos acima citados como prazer/desprazer; feio/bonito, passividade/atividade, são vividos na brincadeira de forma espontânea pela criança. Ao brincar ela está sendo estimulada e suas funções emocionais são ativadas. Seu corpo experiencia a descarga hormonal que lhe proporciona felicidade e com isso, ela cresce com mais autonomia, curiosidade, vontade de aprender coisas novas. Permitir que uma criança brinque, nesse ponto de vista, é também assegurar os seus direitos essenciais à vida, à liberdade, ao lazer, que estão dispostos na Carta Magna e que são fundamentais para o exercício de sua cidadania fazendo assim com que cada criança tenha uma vida digna.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto no decorrer deste trabalho, pode-se concluir que a ludicidade tornou-se ao longo dos anos um dos recursos mais importantes para o professor da área da Educação Infantil. Verificou-se que isso se deve ao crescente interesse de estudo das contribuições destes recursos para a aprendizagem tendo em vista que estudos de pesquisadores renomados, inclusive na área da psicologia e neurologia, evidenciaram a importância e estreita relação entre o lúdico e o desenvolvimento intelectual infantil.

Desta maneira, percebeu-se que a ludicidade está mais fortemente presente na infância e que as brincadeiras e jogos costumam ser métodos de aprendizado melhor aceitos pelas crianças pelo fato dessas atividades estarem diretamente associadas à sua rotina.

Nesse contexto, é mister mencionar que qualquer atividade lúdica precisa de acompanhamento quer seja dos pais, em casa, ou dos professores na escola, para que as crianças tenham a segurança e condições adequadas para vivenciarem essas ferramentas.

Além disso, é imperativo dizer que na Educação Infantil, porta de entrada da escolarização, os alunos também são preparados para a convivência com as pessoas sendo a escola, nesta etapa educacional, uma extensão da sua casa onde ele deve se sentir

querido e respeitado como é. Assim, a valorização da cultura, dos brinquedos de determinada região, da identidade da criança, também são aspectos que merecem respaldo.

Portanto, verificou-se que a ludicidade na Educação Infantil tem sido amplamente discutida nos últimos anos, sendo tema frequentemente abordado na produção bibliográfica de autores como Bacelar (2009); Brasil (1998); Cardoso (2008); Kishimoto (2002); Valle (2008); Vygotski (2008), citados neste trabalho. Assim, o lúdico se trata de uma ferramenta de trabalho docente que pode expandir as possibilidades intelectuais da criança lhe favorecendo, inclusive, a interação social.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. 2009.

BACCHINI, Isabella Furtado. **O lugar do brincar no desenvolvimento infantil: diálogos com a aliança pela infância**, 2016. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/pedagogia/files/2017/12/O-lugar-do-Brincar-no-desenvolvimento-Infantil-Di%C3%A1logos-com-a-alian%C3%A7a-pela-inf%C3%A2ncia.pdf>> Acesso em: 27 de Ago. 2020.

BRASIL. **Referencial Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto**, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1- 3.

CARDOSO, Marilete Calegari. **Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil**, 2008.

CARVALHO, Maria Cecília Maringoni de. **Construindo o saber: metodologia científica – fundamentos e técnicas**. 17. Ed. São Paulo: Papirus, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese**. Ludopedagogia, Salvador, BA: UFBA/ FAGED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000.

REGANHAM, Marcilei Batista; PARRA, Cláudia Regina. **O Lúdico como Mediador para o Desenvolvimento das Competências Socioemocionais na Escola.** Psicologia. PT, p. 1-14, 2016.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Revista Humanidades, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008.

VALLE, Tânia Gracy Martins. **Práticas educativas: criatividade, ludicidade e jogos. Práticas em educação especial e inclusiva na área da deficiência mental.** Vera Lúcia Messias Fialho Capellini (org.). Bauru: MEC/FC/SEE, 2008.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A brincadeira e seu papel no desenvolvimento psíquico da criança.** Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais, 2008.