

O lúdico como ferramenta no processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil

Recreation as a tool in the teaching-learning process in Kindergarten

VITÓRIA PORFÍRIO SANTOS
Graduada em Pedagogia (UNIPAM)
E-mail: vitoriaporfirio1309@gmail.com

EDITE DA GLÓRIA AMORIM GUIMARÃES
Professora orientadora (UNIPAM)
E-mail: edite@unipam.edu.br

Resumo: A presente pesquisa investigou o uso da ludicidade como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, com o intuito de promover o desenvolvimento pleno das crianças. Buscou-se compreender se os professores estão incorporando atividades lúdicas em suas práticas de sala de aula e de que forma o jogo, o brinquedo e a brincadeira contribuem para a aprendizagem nesse contexto. Realizou-se uma pesquisa qualitativa de natureza exploratória, com uma revisão da literatura que abordou os marcos legais da Educação Infantil e a importância dos elementos lúdicos para o desenvolvimento dos alunos. Observou-se que a ludicidade desempenha um papel fundamental no processo educacional, facilitando a prática pedagógica. Por meio de atividades lúdicas, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, psicológicas e motoras, promovendo autonomia, imaginação, confiança, cooperação, curiosidade, iniciativa e relacionamentos interpessoais.

Palavras-chave: ludicidade; Educação Infantil; ensino-aprendizagem; brincadeira.

Abstract: This research investigated the use of playfulness as a tool in the teaching-learning process in Kindergarten, aiming to promote the full development of children. The study sought to understand whether teachers are incorporating playful activities into their classroom practices and how games, toys, and play contribute to learning in this context. A qualitative exploratory research was conducted, including a literature review that addressed the legal frameworks of Kindergarten and the importance of playful elements for student development. It was observed that playfulness plays a fundamental role in the educational process, facilitating pedagogical practice. Through playful activities, children develop cognitive, psychological, and motor skills, promoting autonomy, imagination, confidence, cooperation, curiosity, initiative, and interpersonal relationships.

Keywords: playfulness; Kindergarten; teaching-learning; child's play.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Durante décadas, o ato de brincar foi subestimado, sendo percebido meramente como uma forma de manter as crianças ocupadas enquanto seus pais trabalhassem. Nesse contexto, as atividades lúdicas eram consideradas apenas como passatempos sem

relevância para o desenvolvimento infantil. No entanto, atualmente, muitos educadores ainda não atribuem a devida importância ao uso do lúdico como uma ferramenta eficaz no processo de aprendizagem em sala de aula. Isso resulta na exclusão dos jogos, brinquedos e brincadeiras do ambiente educacional, contribuindo para a monotonia e falta de interesse por parte dos alunos.

Sobre o jogo, Kishimoto (2005, p. 36-37) afirma que

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Dessa forma, ao empregar recursos lúdicos em sala de aula, o educador proporciona aos alunos uma experiência de aprendizado prazerosa, dinâmica e abrangente. Desde o seu nascimento, as crianças estão constantemente envolvidas em processos de descoberta, adquirindo novos conhecimentos por meio da interação com o ambiente e com outras pessoas. Essas experiências educacionais contribuem para sua formação como indivíduos criativos, participativos e críticos, preparando-as para a vida em sociedade.

Nessa linha de pensamento, a pedagoga Marieta Nicolau (1995), em seus estudos, afirma que

quando a criança está brincando ou jogando, libera e canaliza suas energias, podendo transformar, portanto, uma realidade difícil em algo mais leve, dando abertura a fantasia, enfrentando os desafios, imitando e representando as interações presentes na sociedade no qual se vive, atribuindo aos objetos significado diferente, definindo e respeitando as regras, que são estipuladas pelo contexto social. A criança decide dessa forma, sobre o que, com quem, onde, com o que, como brincar e o tempo em que brinca, constrói a brincadeira no momento de brincar, brinca sem finalidades ou objetivos explícitos, aprendem a lidar com suas angústias, criando e deixando fluir sua capacidade e liberdade da criação (NICOLAU (1995) *apud* GONÇALVES e COSTA, 2018).

Ao brincar, a criança recria diversas aprendizagens previamente absorvidas por meio da observação. Ela assume de maneira leve e descontraída papéis que, em sua maioria, ainda não lhe são atribuídos, mas que poderão fazer parte de sua vida adulta. Por exemplo, ao brincar de ser pai, mãe ou professor, a criança imita as características que observa nessas figuras – como maneirismos, gestos e atividades cotidianas – com admiração ou não. No contexto do faz de conta, a criança pode incorporar também um personagem de super-herói ou super-heroína que admire, buscando resolver desafios e obstáculos enfrentados, o que contribui para o desenvolvimento de sua autoestima e

autoconfiança. Por meio de atividades lúdicas, a criança exercita o raciocínio lógico de forma descontraída, sem o receio de cometer erros.

Nesse sentido, Fantacholi (2011) afirma que

Na educação de modo geral, e principalmente na Educação Infantil o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido (FANTACHOLI, 2011, *online*).

Sendo assim, é fundamental que os supervisores orientem o corpo docente a incorporar o lúdico em sua prática pedagógica, o que permitirá a introdução de jogos, brinquedos e brincadeiras como facilitadores do desenvolvimento de diversas habilidades, sejam elas motoras, cognitivas e/ou sociais. O presente estudo teve como objetivo destacar a importância das atividades lúdicas – jogos, brinquedos e brincadeiras – para o desenvolvimento intelectual, físico e emocional das crianças, especialmente na Educação Infantil. Espera-se que, por meio das discussões apresentadas, o corpo docente compreenda que ao adotar atividades lúdicas não se compromete a seriedade ou a validade dos conteúdos; pelo contrário, tais práticas contribuem de maneira significativa para o processo de aprendizagem.

O objetivo geral desta pesquisa foi compreender o quanto a ludicidade precisa estar presente no processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil, tendo em vista seu pleno desenvolvimento. Com os objetivos específicos, espera-se compreender o histórico da educação infantil, bem como os marcos legais; caracterizar o que é o jogo, o brinquedo e a brincadeira; reconhecer os direitos de aprendizagem dos educandos da Educação Infantil de acordo com a Base Nacional Comum Curricular; e reconhecer o lúdico como ferramenta importante para o processo ensino-aprendizagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A infância nem sempre recebeu o reconhecimento que merecia na sociedade, apesar de ser uma fase crucial no desenvolvimento humano. O estudo e a valorização dessa etapa são relativamente recentes. Ao considerar o desenvolvimento infantil, é necessário adotar uma abordagem sensível e dedicada, pois é nesse período que a criança necessita de atenção especial e de experiências lúdicas no ambiente educacional, a fim de promover um aprendizado eficaz e garantir seu desenvolvimento pleno.

Nesse contexto, este estudo busca destacar a importância da ludicidade na Educação Infantil, com foco nos jogos, brinquedos e brincadeiras, elementos que têm acompanhado a humanidade.

É fundamental também considerar a relevância dos documentos oficiais que orientam a prática educativa, pois esses documentos auxiliam os professores em sua abordagem pedagógica e enfatizam a importância do lúdico na educação. Ao integrar

esses elementos na sala de aula, o educador proporciona à criança a oportunidade de aprender, desenvolver aspectos físicos, psicológicos e emocionais, enquanto se diverte, interage com os outros e explora o ambiente ao seu redor. Assim, compreendemos a significância da inclusão de atividades lúdicas no contexto educacional.

2.1 BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL: MARCOS LEGAIS

Apesar do reconhecimento atual da Educação Infantil como parte integrante da Educação Básica, sua trajetória nem sempre foi assim. Inicialmente, era vista predominantemente como uma instituição assistencialista, na qual os pais depositavam seus filhos enquanto trabalhavam, sem uma ênfase na educação formal. Os profissionais envolvidos nesse contexto não necessitavam de formação específica, uma vez que o papel principal era o cuidado com as crianças, em detrimento do aspecto educativo.

Com o tempo, houve uma mudança significativa na percepção da infância e nas demandas da sociedade em relação às crianças. Gradualmente, os direitos das crianças foram reconhecidos e suas necessidades e capacidades de desenvolvimento passaram a ser valorizadas. Esse avanço resultou em uma transformação no conceito de Educação Infantil, que passou a compreender que sua função não se limitava apenas ao cuidado, mas também incluía o aspecto educacional.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI, preconiza que

educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23).

A instituição de Educação Infantil desempenha um papel fundamental ao proporcionar acesso a elementos culturais que enriquecem o desenvolvimento das crianças e promovem sua inserção social por meio de diversas aprendizagens. É essencial que esse ambiente proporcione experiências diversificadas que estimulem o desenvolvimento da identidade das crianças, permitindo que elas explorem e compreendam diferentes aspectos culturais e sociais.

Para o RCNEI,

contemplar o cuidado na esfera da instituição da educação infantil significa compreendê-lo como parte integrante da

educação, embora possa exigir conhecimentos, habilidades e instrumentos que extrapolam a dimensão pedagógica. Ou seja, cuidar de uma criança em um contexto educativo demanda a integração de vários campos de conhecimentos e a cooperação de profissionais de diferentes áreas (BRASIL, 1998, p. 24).

O cuidado na Educação Infantil está intrinsecamente ligado ao desenvolvimento integral da criança, abrangendo suas dimensões afetivas, cognitivas e biológicas para garantir que seu desenvolvimento ocorra de forma holística.

A base educacional no Brasil é fundamentada em documentos oficiais, sendo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) um deles, de suma importância para a educação no país. A BNCC aborda aspectos históricos e conceituais essenciais para a compreensão e aprimoramento da Educação Infantil, oferecendo diretrizes e orientações pedagógicas que embasam a prática educativa nessa etapa crucial do desenvolvimento infantil.

A expressão educação “pré-escolar”, utilizada no Brasil até a década de 1980, expressava o entendimento de que a Educação Infantil era uma etapa anterior, independente e preparatória para a escolarização, que só teria seu começo no Ensino Fundamental. Situava-se, portanto, fora da educação formal. 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. Entretanto, embora reconhecida como direito de todas as crianças e dever do Estado, a Educação Infantil passa a ser obrigatória para as crianças de 4 e 5 anos apenas com a Emenda Constitucional nº 59/200926, que determina a obrigatoriedade da Educação Básica dos 4 aos 17 anos. Essa extensão da obrigatoriedade é incluída na LDB em 2013, consagrando plenamente a obrigatoriedade de matrícula de todas as crianças de 4 e 5 anos em instituições de Educação Infantil (BRASIL, 2018, p. 35-36).

Com o avanço histórico da Educação Infantil no Brasil, ficou estabelecido que essa etapa integra a Educação Básica, acolhendo crianças de 0 a 3 anos em creches e de 4 a 5 anos em pré-escolas. Esse direito é garantido a todas as crianças, independentemente de sua condição social e econômica, e é dever tanto do Estado quanto da família. As creches e pré-escolas são reconhecidas como espaços institucionais não domiciliares,

podendo ser públicas ou privadas, oferecendo jornada parcial ou integral durante o dia, e são geridas e supervisionadas por órgãos competentes e regulamentadas pelas secretarias de educação.

Além disso, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) são um documento normativo que orienta essa etapa educacional. Elas definem a criança como um sujeito histórico e de direitos, que, por meio das interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva. Na Educação Infantil, a criança brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói significados sobre a natureza e a sociedade, contribuindo para a produção cultural (BRASIL, 2010, p. 12).

A criança está em constante processo de aprendizagem e evolução, e sua interação com o mundo proporciona descobertas e novas aprendizagens. A sua inserção na escola é fundamental para o seu desenvolvimento pleno, e quanto mais lúdico for o processo educacional, mais significativa será sua aprendizagem.

Nessa perspectiva, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) explicita que

de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (BRASIL, 2018, p. 37).

A brincadeira desempenha um papel crucial na infância, pois proporciona à criança interações descontraídas com seus pares, possibilitando uma aprendizagem leve e natural. Ao observar a criança brincando, o adulto pode identificar suas dificuldades, interesses e expressões afetivas, orientando-a de maneira adequada para alcançar aprendizagens significativas.

Considerando a importância dos eixos estruturantes das práticas pedagógicas e as competências gerais da Educação Básica propostas pela BNCC, são ancorados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, sendo eles:

Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas. Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das

atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando. Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia. Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens. Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário (BRASIL, 2018, p. 38).

Esses direitos garantem que o professor, com intencionalidade pedagógica, proponha situações desafiadoras para que as crianças da Educação Infantil se sintam encorajadas a resolvê-las de forma ativa. Assim, a criança construirá sua visão sobre si mesma, sobre os outros e sobre o mundo que a cerca.

Ainda na BNCC, são definidos cinco campos de experiências que definem os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da organização curricular da Educação Infantil, são eles:

O eu, o outro e o nós – É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão constituindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista. Corpo, gestos e movimentos – Com o corpo (por meio dos sentidos, gestos, movimentos impulsivos ou intencionais, coordenados ou espontâneos), as crianças, desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, tornando-se, progressivamente, conscientes dessa corporeidade. Por meio das diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta, elas se comunicam e se expressam no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem. Traços, sons, cores e formas – Conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar, possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e

linguagens, como as artes visuais (pintura, modelagem, colagem, fotografia etc.), a música, o teatro, a dança e o audiovisual, entre outras. Escuta, fala, pensamento e imaginação – Desde o nascimento, as crianças participam de situações comunicativas cotidianas com as pessoas com as quais interagem. As primeiras formas de interação do bebê são os movimentos do seu corpo, o olhar, a postura corporal, o sorriso, o choro e outros recursos vocais, que ganham sentido com a interpretação do outro. Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações – As crianças vivem inseridas em espaços e tempos de diferentes dimensões, em um mundo constituído de fenômenos naturais e socioculturais. Desde muito pequenas, elas procuram se situar em diversos espaços (rua, bairro, cidade etc.) e tempos (dia e noite; hoje, ontem e amanhã etc.). Demonstram também curiosidade sobre o mundo físico (seu próprio corpo, os fenômenos atmosféricos, os animais, as plantas, as transformações da natureza, os diferentes tipos de materiais e as possibilidades de sua manipulação etc.) e o mundo sociocultural (as relações de parentesco e sociais entre as pessoas que conhece; como vivem e em que trabalham essas pessoas; quais suas tradições e seus costumes; a diversidade entre elas etc.) (BRASIL, 2018, p. 40-43).

Os campos de experiências têm como base situações e vivências cotidianas das crianças, bem como seus conhecimentos e os aspectos culturais que as envolvem. Esses campos orientam a prática do educador, proporcionando aos alunos experiências concretas em diversos ambientes, com pessoas variadas e manifestações culturais distintas. Dessa forma, busca-se ampliar o repertório cultural das crianças e envolvê-las em aprendizagens significativas.

2.2 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA

O processo educacional engloba diversas estratégias e recursos para facilitar a aprendizagem, entre eles, os jogos e as brincadeiras. Ao adotar uma abordagem lúdica na educação, o professor busca formas de tornar o aluno mais consciente, envolvido e interessado nas atividades propostas.

Embora exista ainda certa confusão na definição dos termos jogo, brinquedo e brincadeira, muitas vezes sendo utilizados de maneira intercambiável, é importante reconhecer que essa dificuldade em diferenciá-los surge da atribuição de significados distintos a cada um desses conceitos.

Nessa perspectiva, Kishimoto (2005, p. 15) declara que

Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma

definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.

É importante destacar que, embora compartilhem a mesma denominação, jogo, brinquedo e brincadeira possuem particularidades distintas devido às influências culturais de cada sociedade e região. A percepção de um jogo varia conforme os valores e costumes expressos pela linguagem de um contexto social específico. Essa diversidade cultural é responsável pela dificuldade em uma definição precisa, embora as similaridades permitam classificar e atribuir características aos jogos.

Além disso, é válido considerar a distinção entre o jogo infantil e o jogo dos adultos. Conforme Huizinga (2001 *apud* BUENO, 2010, p. 24), para a criança, o jogo representa um momento de aprendizado, enquanto para o adulto, é principalmente uma forma de recreação. Portanto, compreende-se a importância da integração de jogos na prática pedagógica dos professores, visando o desenvolvimento integral das crianças.

Kishimoto (2011, p. 1) ainda salienta que

A variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostram a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo.

Com efeito, o jogo se caracteriza pela presença de regras, sejam elas explícitas ou implícitas, que orientam a conduta dos participantes, constituindo-se como uma representação da realidade cultural ou como uma manifestação fantasiosa. Essa diversidade resulta em uma ampla variedade de jogos.

Segundo as autoras Ribeiro e Souza (2011, p.15), os jogos podem ser classificados em dois grupos distintos: os de enredo e os de regras. Os primeiros, denominados jogos imaginativos, como as fábulas, promovem o desenvolvimento cognitivo e socioafetivo da criança ao permitirem que ela experimente comportamentos adultos. Por outro lado, os jogos de regras, exemplificados pelo dominó, restringem a imaginação, uma vez que são as normas que delineiam o curso do jogo, demandando atenção para seu progresso.

Nesse contexto, o educador dispõe de diversas opções para incorporar os jogos em sua prática pedagógica, visando o desenvolvimento infantil em várias dimensões. É possível trabalhar aspectos cognitivos, ampliar o repertório cultural, estimular a imaginação, promover a atenção e concentração, além de favorecer o desenvolvimento físico e motor. Além disso, os jogos também podem transmitir valores importantes, como o respeito ao próximo e às regras estabelecidas.

Para Bueno (2010, p. 25), “o jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar”.

mbora o jogo infantil seja frequentemente associado a uma atmosfera lúdica e prazerosa, é crucial ressaltar que, quando aplicado à educação, ele não perde sua seriedade ou importância. Pelo contrário, durante o jogo, a criança concentra-se e constrói seu desenvolvimento de forma integral, aproveitando a natureza lúdica da atividade.

Essa abordagem torna a aprendizagem mais significativa, ao mesmo tempo em que proporciona diversão e prazer, resultando em momentos de risos e satisfação. Dessa forma, o uso de jogos na educação contrasta com as metodologias tradicionais frequentemente percebidas como rígidas e formais. Conforme apontado por Bueno (2010, p. 21), brincar não deve ser interpretado como uma atividade que desperdiça tempo, tampouco como uma simples maneira de ocupá-lo. Pelo contrário, é uma forma de engajar a criança diretamente com o objeto em questão, embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto físico.

O brinquedo, em contraste com o jogo, é uma representação da realidade que varia conforme a cultura e a faixa etária do público-alvo, e não possui necessariamente regras. A criança pode interagir com brinquedos prontos, fabricados por indústrias ou artesãos, ou pode criar seus próprios brinquedos utilizando uma variedade de recursos, como materiais recicláveis ou objetos cotidianos aos quais ela atribui novos significados, como embalagens, retalhos de tecido, ou molhos de chaves, por exemplo.

Brougère (1981 *apud* KISHIMOTO, 2011, p. 8) afirma que “brinquedos construídos especialmente para a criança só adquirem o sentido lúdico quando funcionam como suporte da brincadeira. Caso contrário, não passam de objetos”, o que implica que um brinquedo, por mais elaborado que seja, só se torna lúdico quando é utilizado como ferramenta para a brincadeira. Em outras palavras, a presença de um brinquedo por si só não garante a experiência lúdica; é necessário que as crianças tenham a liberdade de escolher quando, como e com o que brincar para que o brinquedo desempenhe seu papel na atividade lúdica.

O uso de brinquedos proporciona à criança a oportunidade de explorar e imaginar diversas funções para os objetos, permitindo que ela identifique e desenvolva seus gostos e preferências. Os brinquedos representam um valioso recurso pedagógico para creches e pré-escolas, pois materiais como massinha de modelar, areia, folhas de árvore, panelinhas, bolas, carrinhos, bonecas, entre outros, são instrumentos poderosos que auxiliam no desenvolvimento infantil, promovendo importantes descobertas.

A inserção da criança na Educação Infantil pode ser acompanhada de sentimentos de nostalgia e saudade pela separação de casa e da família. Permitir que a criança leve um brinquedo de casa para a escola pode ser uma estratégia eficaz para ajudá-la a lidar com esses momentos de angústia. A presença do brinquedo familiar proporciona à criança uma sensação de proximidade com seu ambiente familiar, oferecendo-lhe conforto emocional durante sua estadia na escola. Mesmo que seja apenas por alguns minutos, o tempo dedicado ao brinquedo trazido de casa é o suficiente para que a criança se sinta conectada com sua família, fortalecendo assim os laços entre família e escola.

É importante ressaltar que a brincadeira não necessita obrigatoriamente de um brinquedo, pois a criança pode se entreter com seu próprio corpo ou com elementos encontrados na natureza. Nesse contexto, Bohm (2015, p. 14) observa que “durante a

brincadeira, a criança tem maior flexibilidade para modificar regras em comparação com os jogos, podendo inventar novas regras, alterá-las ou incluir novos participantes, o que lhe confere maior autonomia durante o processo de brincar”.

A brincadeira desempenha uma importante função socializadora e integradora, promovendo a cooperação entre as crianças. Para garantir uma experiência de brincar enriquecedora, o educador deve oferecer uma variedade de objetos e materiais que estimulem a imaginação, incentivando a participação ativa do grupo infantil para desenvolver habilidades como a escuta, a convivência em conjunto e a valorização da diversidade. Ao interagir com outros colegas durante a brincadeira, a criança aprimora sua capacidade de pensar de forma flexível, de se comunicar, de exercer liderança e de raciocinar.

Nessa perspectiva, Kishimoto (2005, p. 36) ainda ressalta que

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Portanto é evidente que o jogo e a brincadeira desempenham papéis significativos e valiosos no processo de ensino-aprendizagem, considerando o desenvolvimento infantil. Ao proporcionar experiências de aprendizado lúdicas e espontâneas, essas práticas adquirem um significado profundo na formação das crianças.

2.3 O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

A ludicidade está intrinsecamente ligada ao divertimento e ao prazer. Na primeira infância, o lúdico está associado principalmente às brincadeiras de faz de conta e, posteriormente, aos jogos. Essa dimensão tem um valor fundamental na infância, porém transcende para todas as fases da vida das pessoas. Quanto à origem da palavra “lúdico”, Apaz *et al.* (2012, p. 7 *apud* FERRARI *et al.*, 2014, p. 16) explicam que

[...] o termo lúdico etimologicamente é derivado do Latim “*ludus*” que significa jogo, divertir-se e que se refere à função de brincar de forma livre e individual, de jogar utilizando regras referindo-se a uma conduta social, da recreação, sendo ainda maior a sua abrangência. Assim, pode-se dizer que o lúdico é como se fosse uma parte inerente do ser humano, utilizado como recurso pedagógico em várias áreas de estudo oportunizando a aprendizagem do indivíduo.

A educação tem como principal propósito a formação de cidadãos críticos e criativos, capazes de adquirir e construir novos conhecimentos de maneira contínua. Nesse sentido, o processo de ensino-aprendizagem deve estar em constante aprimoramento e adaptação das metodologias educativas, visando proporcionar uma educação de excelência.

O lúdico emerge como uma poderosa ferramenta a ser empregada no ambiente escolar. Conforme observado por Kishimoto (2005, p. 36), “O brinquedo educativo remonta aos tempos do Renascimento, mas ganha destaque com a expansão da educação infantil, especialmente a partir deste século. Ele é compreendido como um recurso que ensina, desenvolve e educa de maneira prazerosa [...]”.

Continuamente, as crianças manifestam um desejo intrínseco de aprender e uma curiosidade inata em desvendar o mundo que as envolve. No entanto, muitas vezes, não se sentem motivadas ou entusiasmadas em frequentar o ambiente escolar, pois as metodologias utilizadas ainda seguem padrões muito tradicionais, negligenciando a ludicidade e o prazer no processo educativo.

Conforme preconizado pelo Referencial Curricular Nacional (BRASIL, 1998, p. 21), as crianças possuem uma natureza singular, que as distingue como indivíduos dotados de sentimentos e percepções particulares do mundo. Desde cedo, nas interações estabelecidas com as pessoas próximas e o ambiente ao seu redor, as crianças demonstram seu esforço para compreender o contexto em que vivem, as relações complexas que testemunham e, por meio das brincadeiras, expressam as condições de sua realidade e seus anseios e aspirações.

No processo de construção do conhecimento, as crianças recorrem a diversas formas de linguagem para formular hipóteses e ideias sobre os aspectos que desejam compreender. Desta maneira, elas desenvolvem conhecimentos por meio da interação com outras pessoas e com o ambiente que as cerca. É importante ressaltar que o conhecimento adquirido pela criança não é uma simples reprodução da realidade, mas sim o resultado de um intenso processo de criação, atribuição de significados e reinterpretção de suas experiências.

Nessa perspectiva, Vygotsky (2009, p. 16-17) afirma que,

já na primeira infância, identificamos nas crianças processos de criação que se expressam melhor em suas brincadeiras. A criança que monta um cabo de vassoura e imagina-se cavalgando um cavalo; a menina que brinca de boneca imagina-se mãe [...]. É claro que em suas brincadeiras, elas reproduzem muito do que viram [...]. No entanto, esses elementos da experiência anterior nunca se reproduzem, na brincadeira, exatamente como ocorrem na realidade. A brincadeira da criança não é uma simples recordação do que vivenciou, mas uma reelaboração criativa de impressões vivenciadas.

Nesse contexto, o lúdico desempenha um papel crucial no processo criativo, permitindo que a criança recrie experiências passadas e atribua novos significados aos

conceitos que já possui. Através das brincadeiras, ela pode expressar seus pensamentos e compreender o mundo real ao seu redor. Apesar das evidências substanciais sobre as contribuições da ludicidade no desenvolvimento das capacidades cognitivas, psicológicas e motoras, incluindo a promoção da autoestima, imaginação, confiança, cooperação, curiosidade, iniciativa e relacionamentos interpessoais, o ato de brincar ainda é muitas vezes desvalorizado, visto como um mero passatempo desprovido de significado ou relegado ao mérito apenas dos bons alunos.

De acordo com Friedmann (1996, p. 15),

na escola “não dá tempo para brincar”, justificam os educadores, Por quê? Há evidentemente um programa de ensino a ser cumprido e objetivos a serem atingidos, para cada faixa etária. Com isso o jogo fica relegado ao pátio ou destinado a “preencher” intervalo de tempos entre as aulas. Entretanto, o jogo pode e deve fazer parte das atividades curriculares, sobretudo nos níveis pré-escolar e de 1º grau, e ter um tempo preestabelecido durante o planejamento, na sala de aula.

A desvalorização dos jogos, brinquedos e brincadeiras, em contrapartida à supervvalorização dos conteúdos programáticos, contribui para a percepção equivocada da ludicidade e, mais grave ainda, para a subestimação da infância. Considerar a infância como um período de menor importância é um equívoco, uma vez que é durante essa fase que se desenvolvem capacidades e potencialidades fundamentais - físicas, cognitivas, emocionais, entre outras - que acompanharão a pessoa ao longo da vida. É imprescindível que os professores reconheçam a importância de integrar brincadeiras ao conteúdo, pois isso é crucial para a aprendizagem dos alunos. Quando uma criança sente prazer ao brincar, também pode sentir prazer ao estudar.

Portanto,

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

Quando o professor intervém de forma intencional nas brincadeiras infantis, proporcionando materiais adequados e um ambiente estruturado para o brincar, ele possibilita o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais da criança. O educador não deve ser apenas um observador passivo da brincadeira, mas sim um participante ativo, assumindo diferentes papéis durante o brincar.

É evidente o impacto positivo da ludicidade na aprendizagem, uma vez que é por meio das brincadeiras que as crianças se comunicam com o mundo, expressam suas

ideias e adquirem novos conhecimentos. Portanto, o professor deve reconhecer que os alunos não aprendem de maneira uniforme, mas sim por meio de diversas atividades e na experiência prazerosa de realizá-las.

Luckesi (2005, p. 1 *apud* FERRARI *et al.*, 2014, p. 18), em consonância com Brasil (1998), afirma que

[...] brincar será uma atividade tão profunda quanto qualquer outra atividade do ser humano, que seja cuidadosa, criativa e produtiva. Essa compreensão nos levaria a não mais utilizar expressões desqualificadoras do brincar [...] E, neste caso, ato de brincar será sério porque profundo.

Certamente, é fundamental que o professor compreenda o significado do lúdico e reconheça sua importância nas atividades educativas, incluindo jogos e brincadeiras, que proporcionam não apenas divertimento e prazer, mas também aprendizado significativo aos alunos. Ao compreender o potencial pedagógico do lúdico, o professor pode utilizar essas atividades de forma intencional e estruturada para promover o desenvolvimento integral das crianças, abordando diversos aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores.

3 METODOLOGIA

A abordagem exploratória e qualitativa adotada neste estudo permitiu uma análise aprofundada sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. A pesquisa bibliográfica descritiva serviu como base teórica, fornecendo insights valiosos dos principais autores no campo, como Kishimoto, Vygotsky, Bueno e Fantacholi, bem como referências em documentos oficiais, incluindo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A coleta de dados abrangeu uma variedade de fontes, incluindo pesquisas online, análises de artigos científicos, livros e legislações pertinentes ao tema, abrangendo um período significativo entre os anos de 1996 a 2018. Essa ampla gama de fontes permitiu uma visão abrangente e aprofundada do papel do lúdico na Educação Infantil.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível perceber a relevância da ludicidade no processo educacional, especialmente na Educação Infantil. Embora haja resistência por parte de alguns educadores em relação à inserção de atividades lúdicas, é fundamental reconhecer que o lúdico não apenas complementa, mas também enriquece o aprendizado das crianças.

Ao revisitar o referencial teórico levantado, torna-se evidente que a ludicidade não compromete a seriedade dos conteúdos escolares; ao contrário, ela os enriquece, proporcionando uma abordagem mais dinâmica e eficaz para a aprendizagem. Além disso, é essencial ressaltar que o brincar é um direito das crianças, respaldado pela Base

Nacional Comum Curricular, e, como tal, deve ser promovido ativamente no ambiente escolar.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras desempenham papéis essenciais no desenvolvimento das crianças, auxiliando na construção de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Os jogos, por exemplo, promovem o respeito às regras, o raciocínio lógico e a concentração. Já os brinquedos possibilitam a exploração e a descoberta, ampliando a capacidade de imaginação. As brincadeiras, por sua vez, favorecem a socialização, a cooperação e o desenvolvimento de habilidades interpessoais.

Portanto, é crucial que os educadores reconheçam o potencial educativo do lúdico e o incorporem de forma ativa em suas práticas pedagógicas. Espera-se que este estudo tenha contribuído para sensibilizar os professores sobre a importância das atividades lúdicas e para promover sua aplicação efetiva no contexto escolar, beneficiando assim o desenvolvimento integral dos alunos da Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

- BOHM, O. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. 2015. 20 f. TCC (Especialização) - Pós-Graduação Lato Sensu em Educação e a Interface com a Rede de Proteção Social da Universidade Comunitária da Região de Chapecó – Unochapecó, 2015. Disponível em:
<http://ensinosuperior.sed.sc.gov.br/index.php/pos-graduacao/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas-ate-2017/ciencias-humanas/101-especializacao-ciencias-humanas>.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI**. vol. 1. Brasília, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Brasília, 2018. (Disponível em:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>).
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2010. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf.
- BUENO, E. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. 2010. 43 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2010. Disponível em:
<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2010%20ELIZANGELA%20BUENO.pdf>
- FANTACHOLI, F. das N. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um olhar Psicopedagógico. **Revista Científica Aprender**, [s.l.], ed. 05, dez. 2011. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78>.

FERRARI, K. P. G.; SAVENHAGO, S. D.; TREVISOL, M. T. C. A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na Educação Infantil. **Unoesc & Ciência- ACHS**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 15–22, 2014. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/achs/article/view/4560>.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GONÇALVES, L. J.; COSTA, C. R. B. O brincar na Educação Infantil como um ato de aprendizagem. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 03, ed. 02, vol. 01, p. 175-186, 2018. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/brincar-na-educacao-infantil>

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. [S.L.]: Cortez, 2005. Cap. 1. p. 13-43. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brinquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

RIBEIRO, K. L.; SOUZA, S. P. de. **Jogos na Educação Infantil**. 2011. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Escola de Superior de Ensino Anísio Teixeira, Serra, 2011. Disponível em: <https://silo.tips/download/escola-superior-de-ensino-anisio-teixeira-pedagogia-katiuce-lucio-ribeiro-selma>.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico - livro para professores**. São Paulo: Ática, 2009.