

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PAPER TITLE: THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

TÍTULO DEL ARTÍCULO: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EM LA EDUCACIÓN INFANTIL

Taiane Gonçalves

Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA
ORCID - <https://orcid.org/0000-0002-9468-3425>

Rafael Silveira da Mota

Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA
ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-0140-6996>

Mauricio Aires Vieira

Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA
ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-0737-9941>

Resumo: A ludicidade na educação infantil vai além do brincar, a mesma contribui no desenvolvimento da atenção, imaginação, habilidades sociais, intelectuais e motoras. O objetivo desse trabalho é verificar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem no âmbito escolar e o uso das brincadeiras e jogos como parte da aprendizagem infantil, afim de esclarecer que forma as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento motor e suas diversas faces do desenvolvimento infantil? O mesmo traz a importância do lúdico na Educação Infantil, esta auxilia a criança em seu desenvolvimento criando uma interação com o meio em que ela está inserida. A pesquisa caracteriza de natureza qualitativa e estudo de caso, tendo como sujeitos 20 professores da educação básica de uma cidade do norte do Rio Grande do Sul, sendo realizada o uso de formulário online, visando elucidar como os educadores reconhecem a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança no meio em que ela está inserida.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Brincar.

Abstract: Playfulness in early childhood education goes beyond playing, it contributes to the development of attention, imagination, social, intellectual and motor skills. The objective of this work is to seek to understand the importance of play in the teaching and learning process in the school environment and the use of games and games as part of children's learning. The research features a qualitative and interpretationist nature, having as subjects 20 basic education teachers from a city in the north of Rio Grande do Sul, using an online questionnaire, aiming to elucidate how educators recognize the importance of playfulness for the development of child in the environment in which it is inserted.

Keywords: Playfulness. Child education. Play.

Resumen:

La lúdica en educación infantil va más allá del juego, contribuye al desarrollo de la atención, la imaginación, las habilidades sociales, intelectuales y motrices. El objetivo de este trabajo es verificar la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el ámbito escolar y el uso de juegos y juegos como parte del aprendizaje de los niños, con el fin de esclarecer de qué forma Las actividades recreativas pueden contribuir al desarrollo motor y a sus diversas facetas.

¿desarrollo infantil? El mismo trae la importancia del juego en la Educación Infantil, este ayuda al niño en su desarrollo creando una interacción con el medio en el que se inserta. La investigación es de naturaleza cualitativa y estudio de caso, teniendo como sujetos 20 profesores de educación básica de una ciudad del norte de Rio Grande do Sul, utilizando un formulario en línea, con el objetivo de dilucidar cómo los educadores reconocen la importancia del juego para el desarrollo de el niño en el medio en que se inserta.

Palabras-clave: Alegría. Educación Infantil. Para jugar.

Introdução

O papel do lúdico na educação infantil é promover as práticas educacionais e o conhecimento de mundo da criança, caracterizada pela oralidade, pensamento e sentido, através de jogos e brincadeiras lúdicas se desenvolve regras básicas de convívio social, interação com o meio oportunizando a criança aprender de forma prazerosa e significativa agregada ao conhecimento.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”. (ANDRADE, 2016)

Segundo alguns teóricos quando se referem ao lúdico na educação infantil, como Piaget e Vygotsky,1987, afirmam que a melhor idade para iniciar o aprendizado é nas séries iniciais do ensino fundamental, ou seja, quando a criança está profundamente envolvida com as descobertas, os questionamentos as dúvidas, aqui se destaca o papel do professor em relação as intervenções e organização de atividades lúdicas em sala de

aula. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, mas como um aprendizado.

Assim o processo de aprendizagem na contribuição da ludicidade busca aperfeiçoar o conhecimento da criança através das brincadeiras, a mesma interage socialmente com as demais, essa relação vai despertar nela uma convivência humanizada, e ao mesmo tempo o crescimento sadio desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social.

É necessário entender que cada criança é um ser único, com expectativas, anseios experiências próprias e especialmente dificuldades diferentes. Esse período da infância é o momento em que cada criança busca dentro de seu tempo desenvolver suas habilidades, se o professor buscar desenvolver projetos lúdicos adequados a idade da criança, facilitará esse desenvolvimento de forma prazerosa e agradável.

O processo lúdico na aprendizagem visa ainda, investigar de que forma a criança pode desenvolver habilidades motoras, psíquicas e psicológicas através de brincadeiras; identificar a importância da atividade lúdica na construção do conhecimento; verificar a percepção de professores da educação infantil da rede pública, acerca ludicidade para o desenvolvimento da criança.

Entende-se que através das brincadeiras e jogos, a criança desenvolve suas habilidades sociais, intelectuais e motoras. Sendo assim, a pergunta norteadora do estudo é: De que forma as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento motor e suas diversas faces do desenvolvimento infantil?

A importância acadêmica reside no fato de a ludicidade fazer parte do contexto escolar da educação infantil, são descobertas constantes por parte das crianças, assim, o brincar auxilia em seu desenvolvimento, criatividade e imaginação, é uma forma de aprender brincando, outro fato que se mostra relevantes no estudo é de que a alguns anos atrás as crianças tinham uma vida repleta de brincadeiras e diversões. Nos dias atuais, com a

evolução tecnológica e o fácil acesso às ferramentas digitais percebe-se uma grande mudança em relação ao brincar.

Qual é o papel do professor nesse processo?

De acordo com Silva (2019), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. Ao afirmar sobre esse papel do professor no contexto lúdico na educação infantil, enfatiza ainda que, é preciso que cada professor desenvolva estratégias diversificadas em sala de aula, para despertar na criança o interesse em participar das brincadeiras, que as mesmas não se tornem enfadonhas ou cansativas para a criança. Essa interação do professor com as brincadeiras lúdicas e a criança é que vai ajudar no seu crescimento pessoal e cognitivo.

Outro ponto importante a ser observado no que se refere ao papel do professor em sala de aula, é observar e registrar as ações lúdicas naturais das crianças, isso facilitará ao professor criar novas estratégias as quais são de interesse das crianças já ligadas aquelas que já trazem de casa do convívio com a família onde convivem cotidianamente. Dentro de um jogo ou uma brincadeira analisar suas ações fazendo interferências relevantes para que a aprendizagem dessa criança se dê no coletivo e não individualizada.

Nesse sentido é possível ao professor definir as ações concretas das brincadeiras das crianças, ações lúdicas adequadas, respeitando o princípio básico de individualidade de cada criança inseridas na coletividade. As brincadeiras lúdicas conduzidas pelo professor podem provocar a criança no desenvolvimento de interação com as demais, com propósitos claros e objetivos. Outra finalidade não menos importante é ajudar no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, linguístico, como na construção de valores da criança.

Se um educador não estiver preparado para desenvolver brincadeiras lúdicas em sala de aula com seus alunos pode ser ruim para a aprendizagem da criança, podendo trancar, não só o verdadeiro sentido da proposta a

que se pretende trabalhar e os objetivos a serem atingidos, servindo de negação ao próprio ato de ensinar e educar. Se o professor for competente em suas ações pode usar a ludicidade como instrumento de unificação, de libertação das reais condições que muitas vezes se tornam ineficazes nos planos educacionais das unidades escolares.

O professor vede desenvolver um papel de facilitador dos jogos e brincadeiras, organizando ideias, espaços agradáveis para que a criança se sinta acolhida e feliz com aquilo que está realizando, isso facilita a relação entre professor e aluno.

Inúmeros são os estudos que evidenciam a importância da ludicidade no processo educacional infantil, destacando que a temática abordada é significativa para a formação humana. Sendo assim, o estudo tem como objetivo compreender a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem na vida de uma criança no âmbito escolar e o uso das brincadeiras e jogos como parte da aprendizagem infantil.

Nesse sentido organiza-se o estudo em seções, a primeira seção, trata-se da contextualização da educação infantil, a segunda seção tem como objetivo abordar a construção do Conhecimento por meio da Ludicidade, por fim no estudo são apresentados a metodologia, resultados e considerações finais.

Contextualização da educação infantil

A educação infantil no Brasil percorreu um longo caminho de desafios, avanços e retrocessos, como veremos ao longo deste texto. Philippe Ariès (1986), afirma que a história da Educação Infantil no Brasil teve início a partir do século XVI e XIX, na qual a responsabilidade da criança era total da família.

No Brasil do final do século XIX, as entidades que se propunham a atender as crianças, não tinham como preocupação o cuidar e educar. A visão era ajudar as mulheres que trabalhavam fora de casa, e auxiliar as

famílias de baixa renda, que necessitavam incluir-se no mercado de trabalho, em busca do sustento familiar. No final do século XIX período da abolição da escravatura e início da República, através de iniciativas isoladas de proteção à infância, iniciaram a criação de um pequeno número de Escolas de Educação Infantil.

Para as crianças de baixa renda, foram criadas as creches assistenciais, para atender as mães operárias, uma grande vantagem para o desenvolvimento infantil, e o surgimento de jardins, mas seriam destinados para as classes mais altas, teria um custo mais alto, entraria a parte pedagógica para o desenvolvimento das crianças (KUHLMANN JR, 2000).

No século XXI, através das mudanças econômicas, políticas, sociais, culturais e tecnológicas, a criança, e o adolescente são protegidos por leis e documentos que assegura-os e garantem o seu desenvolvimento, o Estatuto da criança e Adolescente (ECA), traz os diferentes direitos e deveres da criança, esse que parte de casa com seus familiares e seguem nos espaços escolares o Artigo 53, da Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990 prevê a educação de forma igualitária e o “acesso e permanência na escola” (BRASIL, 2019, p. 43), bem como ampliação deste acesso escolar de forma gratuita nas proximidades de sua residência, além disso a criança tem direito a transporte escolar e material didático.

A BNCC tem como base nortear as aprendizagens, esta trata da igualdade e de acessibilidade de forma gratuita aos alunos de todo o país, como afirma CIPRIANO.

“O fato de estarmos escolarizando a população não significa que essas pessoas estão se escolarizando. A Base é algo histórico. Isso daqui [Brasil] é do tamanho de um continente e é a primeira vez na história que conseguimos pactuar uma base de conhecimento para todos”. (CIPRIANO,2018)

Outro documento importante é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que tem por objetivo o desenvolvimento e aprendizagem de qualidade no Brasil, “é um documento de caráter normativo que define o

conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica". (BRASIL, 2019, p. 9)

Segundo a BNCC, a educação infantil faz parte do ensino básico regular, é a primeira etapa da educação, a creche e a pré-escola que pertencem do zero aos cinco anos de idade, porém é obrigatório para crianças de quatro e cinco anos de idade em muitas situações é na educação infantil a primeira separação dos familiares e da criança, a base ainda traz que o cuidado está vinculado no processo de aprendizagem da criança (BRASIL, 2019). A partir da educação infantil que muitas crianças, passam a conviver com outras, aprendem a repartir, emprestar, e entender as diferenças.

A BNCC compõe todas as etapas da educação básica, iniciando pela educação infantil até o ensino médio, é estruturada em etapas, na educação infantil através dos campos de experiências dos quais apontam os objetivos da aprendizagem dos zero aos 5 anos e 11 meses, nomeados como: bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas, ela aborda ainda as competências gerais da educação básica, e neste podemos salientar a valorização e a construção do conhecimento através do "mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva".(BRASIL, 2019, p. 11)

Educar é proporcionar cuidados, brincadeiras, aprendizagem que possam contribuir para o desenvolvimento de cada criança. Nesta perspectiva a educação auxilia o desenvolvimento com os familiares e equipe escolar, prezando pelo crescimento de suas capacidades e colaboração de formação da criança. Como afirma Brasil:

Cuidar de uma criança em um contexto educativo demanda a integração de vários campos de conhecimentos e a cooperação de profissionais de diferentes áreas. A base do cuidado humano é compreender como ajudar o outro a se desenvolver como ser humano. Cuidar significa valorizar e ajudar a desenvolver capacidades. O cuidado é um ato em relação ao outro e a si próprio que possui uma dimensão expressiva e implica em procedimentos específicos. (BRASIL, 1998, p.34)

Diante do exposto, o humano se concretiza através do olhar do outro, e esta percepção ocorre através da interação, e o professor tem um papel fundamental para o aluno, cabe a ele como mediador do processo de aprendizagem promover a construção do conhecimento, habilidades e aprendizagens, em conjunto com as crianças, a partir dos campos de experiências, que são: O eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

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. (BRASIL, 2019, p. 38)

Neste contexto, as escolas de Educação Infantil são essenciais para o desenvolvimento das crianças, nas diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral, escrita), aprendendo a compreender e ser compreendido, expressar as suas ideias, sentimentos, necessidades e desejos, aprendendo a construir os seus próprios significados e desenvolvendo as suas próprias capacidades expressivas.

A construção do conhecimento por meio da ludicidade

É por meio da aprendizagem que o homem muda e transforma o meio. Sob essa perspectiva de aprendizagem como mudança, podemos

inferir que, segundo Gagné, ela está associada a uma modificação no comportamento que permanece por períodos relativamente longos durante a vida do indivíduo. La Rosa (2003, p. 28), vai completar essa perspectiva dizendo que ocorre aprendizagem “sempre que, ao receber estimulação, de alguma forma o indivíduo responde ao ambiente”.

Esse processo de interação anunciado por La Rosa (2003) é complementado por Solé (2004,p.31), ao mencionar que aprender é atribuir significados que decorre de uma mobilização em nível cognitivo, e que nos leva a “revisar e a recrutar nossos esquemas de conhecimentos para dar conta de uma nova situação, tarefa ou conteúdo”

Moreira (1999, p.13), por sua vez, mostra que essas definições, assim como as que tradicionalmente são apresentadas sobre aprendizagem, referem-se à aprendizagem cognitiva. Essa aprendizagem segundo o autor é “àquela que resulta no armazenamento organizado de informações, de conhecimentos, na memória do ser que aprende”. Todavia, Moreira (1999) chama a atenção para o fato de que essa não é o único tipo de aprendizagem, havendo as de natureza afetiva e psicomotora. Essas dimensões de aprendizagem são assim anunciadas pelo autor:

(...) a distinção é mais ou menos uma questão de foco: a aprendizagem cognitiva é a que focaliza a cognição, o ato de conhecer; a aprendizagem afetiva é a que trata mais das experiências tais como prazer e dor, satisfação ou descontentamento, alegria ou ansiedade; a aprendizagem psicomotora se ocupa mais de respostas musculares adquiridas por meio de treino e prática (MOREIRA, 1999, p. 13).

O mencionado pelo autor remete a compreensão de que no contexto educacional é necessário um olhar sobre essas diferentes possibilidades de aprendizagem, estabelecendo uma relação direta com a ação didática.

Para Fernandes (2011), é na infância que as crianças começam a descobrir o mundo ao seu redor, onde a curiosidade toma conta, desenvolvendo suas características, habilidades e conhecimentos, deste

modo o brincar está associado a diferentes descobertas fazendo parte da rotina diária da criança e contribuindo no processo de aprendizagens psicomotor, afetivo e social.

Por isso, descobrir as contribuições que o lúdico pode trazer no desenvolvimento da criança e as emoções que o mesmo desperta de forma livre e espontânea. “A brincadeira é uma forma de aprendizado na educação infantil, como já faz parte do cotidiano das crianças também é uma necessidade dos indivíduos”. (COSTA, 2020, p.1)

Para Bacelar (2009), os jogos educativos mostram a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil e contribui para a aquisição de conhecimento da criança, trazendo nas brincadeiras como por exemplo, no faz de conta o despertar da imaginação e também uma maneira de expressar seus sentimentos, dúvidas e alegrias, com as regras dos jogos podem adquirir novos conhecimentos e o contato com o outro

Segue a autora mencionando que a ludicidade pode ser considerada uma ferramenta de aprendizado, um meio de prender a atenção e foco da criança, a levando ao aprendizado e desenvolvimento de uma forma divertida e leve.

Para a Pedagogia, as contribuições dos estudos sociais da infância têm indicado a necessidade de tomar como ponto de partida da ação educativa o conhecimento acerca da criança, para além daqueles definidos como padrões de desenvolvimento. Investigar os contornos do ser criança e os processos de constituição da infância e da sua educação implica considera -lá um agente cultural e informante qualificado, conduzindo à necessidade de observar: o como brincam e sobre o que brincam; o cruzamento que estabelecem entre fantasia e realidade; as expressões do seu imaginário e como interpretam temas da vida cotidiana. (RIVERO, 2017, p.2)

Para Bizerra (2017), o lúdico na Educação Infantil tem grande contribuição para o ensino aprendizado, como a citação acima diz, os estudos buscam um conhecimento no que se refere ao dia-a-dia da criança

no meio em que vive e também no âmbito escolar, através de suas expressões, fantasias, realidade e convivência, considerando um agente cultural e qualificado.

Segue o autor mencionando que o papel dos educadores está em proporcionar melhorias nas dinâmicas e metodologias utilizadas, a modo de garantir na educação infantil um professor e formação integral ao aluno, através de ações pedagógica criativa com conteúdo que utilizem principalmente a ludicidade, tão importante para uma prática de ensino direcionada às diferentes culturas e classes sociais diferentes, promovendo a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Ou seja, o trabalho com a ludicidade na educação infantil vai além do brincar, a mesma se torna uma aliada aos padrões da educação e esse método vai despertar na criança o interesse pelo novo, pelo que é diferente.

Ao oferecer a criança o lúdico para seu aprendizado, o professor está ensinando a elas as regras, onde vão aprender a interagir, dividir, expor seus pensamentos e que a cada brincadeira possa libertar a criança do que é dito, mas sim dar a cada um a liberdade de apresentar o que imagina e cria em sua cabeça, colocando para fora o que pensa, respeitando seu tempo e habilidades (MENEZES, 2019).

Diante do exposto, percebe-se que o faz de conta é uma brincadeira onde a imaginação é essencial, por muitas vezes vai fazer com que a criança aja de forma a ver o mundo ao seu redor. Sendo assim, pode-se dizer que o lúdico para crianças pequenas traz diferentes reflexões para o adulto, suas ações podem refletir sobre as ações de seus filhos.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2019, p.35)

Assim como Wallon, Piaget (2019), considera que as ações humanas fazem parte do processo de construção cognitiva, ou seja, o comportamento mental, motor, e verbal, por meio de interações com o físico, social e cultural.

Lev Semionovich Vygotsky (2019), outro representante do cognitivos, se diferenciando de Piaget e Wallon por acredita que o mecanismo propulsor da aprendizagem não é a relação equilíbrio-desequilíbrio cognitivo, mas os processos interativos do sujeito com o meio social e cultural no qual ele se encontra inserido. Segundo Moreira (1999, p. 109):

(...) a asserção de que os processos mentais superiores do indivíduo têm origem em processos sociais é um dos pilares da teoria de Vygotsky. Outro é a ideia de que esses processos mentais só podem ser entendidos se entendermos os instrumentos e signos que os mediam. O terceiro pilar de sua teoria é o chamado "método genético-experimental", por ele utilizado na análise do desenvolvimento cognitivo do ser humano. (Driscoll, 1995, p. 225)

Segundo Porto (2018), a aplicação do lúdico no processo de aprendizagem está em formar cidadão autônomos em relação às suas ações, ou seja, deve-se deixar que a criança explore o mundo ao seu redor de forma livre e espontânea, e o papel do professor está em selecionar procedimentos didático-pedagógicos que contribuam para o crescimento, desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Segue Moreira (1999) mostrando que Vygotsky dá realce a interação social, a mediação do adulto, para assim adquirir a maturação que é a medida potencial da aprendizagem. Essa interação e aprendizagem cognitiva podem acontecer de diferentes maneiras, por meio de ensino formal e informal, no brincar, na autonomia das crianças, nas interações com os colegas. O processo de socialização visa, formar o raciocínio, busca de novas soluções e novas estratégias de compreensão da realidade.

A ideia de trabalhar o lúdico na Educação Infantil, não é apenas chegar e apresentar trabalhos prontos, brinquedos modernos e ligados a

tecnologia, mas sim, fazer um planejamento onde o brincar faça parte da rotina e seja desenvolvida através de brincadeiras antigas, as quais eram realizadas pelos pais, um resgate do passado, proporcionando uma ligação entre escola e família através do conhecimento de suas culturas e costumes, um meio de promover a interação durante a atividade.

Portanto, o olhar humanizado, traz para as crianças da Educação Infantil e suas famílias a importância do aprender brincando, sendo uma ferramenta de ensino ampla e essencial que desenvolve na criança as noções do coletivo, social e psicomotor.

O brincar de antigamente e dos dias atuais

Sabe-se que a tecnologia mudou muito a forma de interação entre as pessoas, é visível nos dias atuais às formas de brincadeiras de anos atrás, o cenário tecnológico está visível, sendo que antigamente não possuía muito tipo de brincadeira.

Há alguns anos atrás, a regra das brincadeiras era sair para a rua, todas as crianças do bairro conheciam-se, os pais tinham preocupação com a segurança dos filhos, mas havia poucos riscos, os maiores eram ralar os joelhos ou rasgar as roupas.

O brincar é algo tão característico da infância. Quem nunca brincou? Quem não tem recordações das brincadeiras da infância, sabemos que o brincar traz inúmeras vantagens para a constituição da criança, proporcionando a capacitação de uma série de experiências que irão contribuir para o seu desenvolvimento futuro. (SILVESTRINI, 2014, p.4)

A brincadeira favorece muito a criança, a autoestima da mesma, a aquisição de conhecimentos tornando-a criativa, instigando os pensamentos, a imaginação, oportunizando-as a viver o mundo criado por elas mesmas.

Antigamente as informações e conhecimentos referentes à brincadeira eram passadas de pai para filho, o mais próximo da tecnologia era a televisão com alguns programas com desenhos animados, havia uma ótima relação entre amigos, vizinhos, colegas os quais marcavam de brincar junto após ir à escola, havendo uma grande troca de experiência, imaginação e interação entre eles.

Os jogos utilizados eram esportes como pique esconde pega-pega, jogos com bolas, o “jogar taco”, entre outras encenações criados executados através da imaginação da criança. Não precisava muito, apenas um par de chinelos e artigos produzidos pelas próprias crianças.

Hoje em dia é tudo muito diferente, a globalização trouxe muitas mudanças, o acesso a aparelhos eletrônico mudou muito a forma de brincar de pensar e de agir das crianças, o vínculo de amizade não é mais o mesmo, é muito de forma online, aos poucos as bonecas, carrinhos, ficam de lado, sendo trocados pelos aparelhos eletrônicos, ao mundo da internet, a ligação com outras crianças mudou muito, não há mais tanto diálogo como antigamente. (SILVESTRINI, 2014)

Atualmente a interação com os jogos eletrônicos permitem as pessoas a descoberta de novas formas de conhecimento que ocorrem por meio de simulação de novos mundos. Tem se assim um novo conceito de cultura como sistema semiótico, que envolve textos, imagem, luz, cores, formas e gestos. Essa cultura é caracterizada por formas de pensamento não linear. (ALVES, 2004, p 5).

Na perspectiva de Turkle (1997, p.80) “os jovens estão edificando a cultura da sua geração agora; os videogames e os computadores encontram-se entre os materiais de que se servem. Crescer com uma tecnologia é um tipo de experiência muito especial”.

As brincadeiras que ocorrem na rua, junto com o coletivo, transmitido de geração para a geração foram deixadas de lado, perdendo a vez para os avanços tecnológicos, isso vem desde as crianças até os adultos.

Como afirma Postman (1999, p.18) "(...) as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo. Os jogos infantis, em resumo, são uma espécie ameaçada". Tendo em vista que na sociedade em que se vive, em uma era de avanço tecnológico jamais visto, estes tipos de brincadeiras não passam de mais um referencial e uma nostalgia para quem viveu a época em que eram um hábito comum e prazeroso (ABRAMOVICH, 1983).

Sendo assim cabe aos pais ajustar o acesso às tecnologias, organizar horários, para que além do uso tecnológico também haja a interação humana, hoje em dia a internet prende muito as crianças, e por muitas vezes não é algo bom, cabe aos pais moderarem o acesso à internet, ainda deveria haver a troca de experiência entre os adultos e as crianças, deveria estar presente a troca de conhecimentos e experiências.

Metodologia

A metodologia desenvolvida neste estudo buscou respostas para o problema de pesquisa: De que forma as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento motor e suas diversas faces do desenvolvimento infantil? Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso, de natureza qualitativa, de caráter descritivo e exploratório.

Os estudos de cunho qualitativo auxiliam no esclarecimento de situações nas quais as informações são escassas. O nível de investigação deste estudo não é muito rigoroso comparado com o estudo de caso descritivo, pois tem como principal objetivo a familiarização com o objeto a ser estudado para que se possa ter uma maior compreensão do assunto, isto é, identificar características que representem os fenômenos a serem estudados (LUCK; ANDRÉ, 1986).

Merriam (1988, p.9) o estudo de caso é "o exame de um fenômeno específico, tal como um programa, um acontecimento, uma pessoa, um processo, uma instituição, ou um grupo social". O estudo de caso pode ser

genérico ou específico, o caso deve ser bem delimitado e claro, este vai se definindo ao desenrolar do estudo, ou seja, quando pretende-se estudar algo distinto que possua valor coincidente, deve-se selecionar um estudo de caso (LÜCKE; ANDRÉ, 1986).

Segundo Cervo e Silva (2006,p.1), “A pesquisa exploratória estabelece critérios, métodos e técnicas para a elaboração de uma pesquisa e visa oferecer informações sobre o objeto desta e orientar a formulação de hipóteses”.

A pesquisa descritiva consiste em observar, interrogar, coletar, analisar, registrar e interpretar. E sua finalidade é analisar os dados coletados sem que haja a interferência do pesquisador (LUCK; ANDRÉ, 1986).

A pesquisa feita via Google Formulários obteve 20 (vinte) respostas. O questionário contou com 4 questões sobre o perfil dos respondentes e mais 10 (dez) questões, fechadas englobando a temática da pesquisa – ludicidade e conforme resultados que serão expostos nesta seção, foram questionados 20 professores da rede pública de uma cidade do norte do Rio Grande do Sul, a escolha por esse público, se dá devido ao fácil acesso aos professores da cidade, por conhecer vários destes que auxiliaram no envio do questionário em seus grupos escolares do WhatsApp.

Deste modo os professores foram convidados a responder o questionário de forma online, aplicados por meio da ferramenta Google Formulários. A coleta dos dados foi realizada no decorrer de todo o mês de setembro de 2021, onde a intencionalidade da pesquisa é analisar e pensar a respeito dos dados obtidos. Do ponto de vista dos objetivos, a pesquisa é exploratória, pois o assunto será explorado para obter mais ideias e aprendizado a respeito da investigação.

Do ponto de vista técnico, os dados para a investigação serão realizados dos questionários aplicados aos professores da educação infantil, buscando assim subsídios para a pesquisa, buscando assim mais informações sobre a posição dos professores quanto ao lúdico na Educação Infantil.

Cabe destacar que neste estudo foram questionados 20 professores, portanto, diante do grupo reduzido, os dados levantados por meio da coleta de questionários com questões fechadas de múltipla escolha, aos receberem o questionário, este deixava claro aos respondentes o seu fim com especificidades como: O questionário possui questões de múltipla escolha. Portanto, responda com muita atenção a todos os questionamentos. Salientamos que as respostas são extremamente importantes e estritamente confidenciais, destinando-se exclusivamente ao estudo científico.

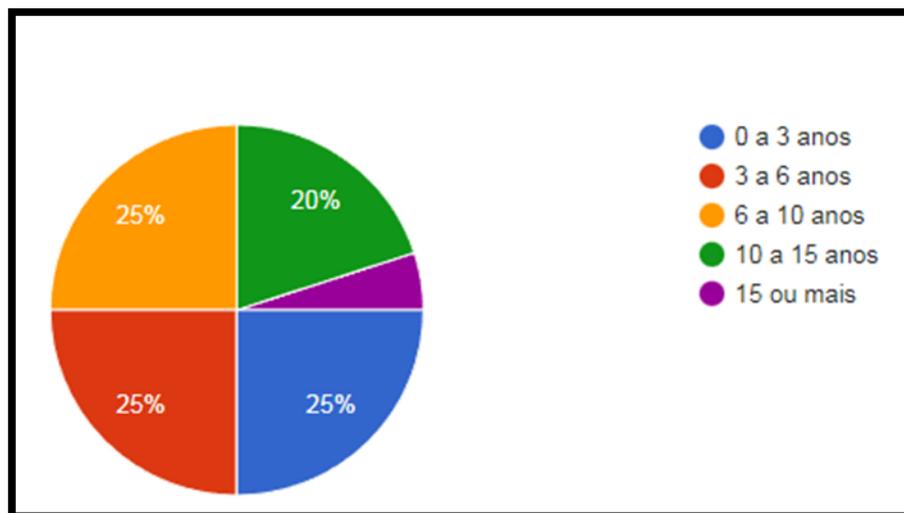
Sendo assim, para análise dos dados foi utilizado um tratamento qualitativo, que buscou identificar a percepção dos professores em relação a ludicidade na educação infantil.

Discussão de resultados

Com o intuito de responder ao objetivo geral da pesquisa, nesta seção iremos tratar da análise dos dados coletados, bem como, dos resultados encontrados na análise estatística, com relação ao perfil dos respondentes, 100% são do gênero feminino, atuantes da educação básica de uma cidade do norte do Rio Grande do Sul, 80% dos respondentes são atuantes da rede pública, 20% da rede privada, destes 100% atuam na educação infantil. Assim, organiza-se o mesmo em estratificações de dados agrupados conforme os principais objetivos almejados pela pesquisa, com o escopo de aferir, a cada uma delas, as principais conclusões cabíveis de acordo com o objetivo principal proposto inicialmente pelo estudo.

A primeira pergunta era referente ao tempo de atuação na rede básica, os resultados podem ser observados no gráfico:

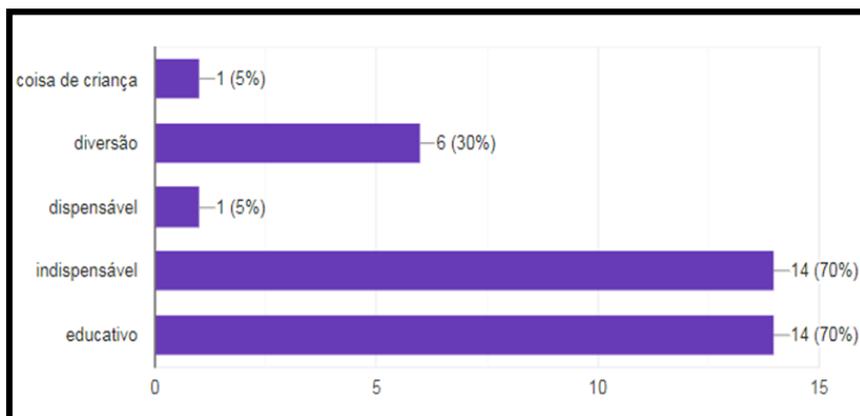
Gráfico 1: Tempo de atuação na educação básica.



Fonte: elaboração da autora com base na coleta de questionários. (2021)

Sendo assim, foi questionado aos professores sobre o significado do brincar para eles, as respostas foram as mais variadas, tendo como possibilidade responder uma ou mais alternativas, podemos assim observar no gráfico abaixo:

Gráfico 2: significado de brincar



Fonte: elaboração da autora com base na coleta de questionários. (2021)

Podemos apontar que através da interação social e do brincar a criança desenvolve as capacidades intelectuais de pensar, raciocinar, refletir, buscar dados, de analisar, de criticar, de argumentar e de dar

significado pessoal às novas informações adquiridas, de relacioná-las, e de produzir conhecimento.

Segundo Moyles (2006), o brincar mostra os diversos comportamentos das crianças, tais quais praticam habilidades, entendimentos, aprendizagem. O brincar é um instrumento de aprendizagem essencial desde a infância. (MOYLES, 2006)

O brincar faz parte do dia-a-dia das crianças, e possui um grande significado para eles, trazendo benefícios para vida de cada um, a brincadeira, é importante para o desenvolvimento da criança, para o processo de aprendizagem, possibilita a construção, reflexão, criatividade e relacionar o jogo com a aprendizagem.

É possível perceber que o brincar é muito significativo para o processo de aprendizagem das crianças, sendo assim, foi questionado se os professores incluem o brincar em seus planejamentos, 100% deles responderam que incluem o brincar no planejamento escolar.

Ainda os 100% dos entrevistados apontam que utilizam o brincar no desenvolvimento de suas atividades, pois a criança aprende brincando. Para Dallabona; Mendes (2016), trabalhar o lúdico na educação infantil é muito importante, pois em todas as fases da vida o ser humano está descobrindo e aprendendo, o ato de buscar de tocar, da brincadeira, do associar, do descobrir, as músicas os jogos, fazem com que as crianças, despertem a curiosidade e a vontade de brincar e aprender. O brincar torna a criança criativa, eles criam e recriam constantemente isso faz com que as crianças produzam habilidade e conhecimentos, os elementos lúdicos, fazem com que construam uma aprendizagem. (MOYLES, 2002)

Ao serem questionados se atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento das crianças, 100% dos professores responderam que sim, pois a criança aprende interagir com o meio em que vive, ou seja, as atividades realizadas com as crianças são atividades que objetivam promover através da ludicidade, aprendizagens significativas para crianças, bem como, motricidade fina e ampla, estimulando a coordenação motora,

atividades locomotoras as quais possibilitam ao corpo se deslocar no espaço, as atividades manipulativas as quais envolvem o manejo ou manuseio de objetos, aprimorando conhecimento, experiências e práticas educativas.

O lúdico para Moyles (2002), é muito importante, principalmente na educação infantil, pois é nesse momento que as crianças aprendem, alguns professores acreditam que as crianças só aprendem quando eles estão ensinando, porém, a necessidade do brincar é muito importante para criança.

É na educação infantil que as crianças criam sua identidade e personalidade, com auxílio dos professores, através da atividade direcionada, através das construções de diferentes aprendizagens, jogos, matérias, livros, organizar a roda, cantar músicas desafiando-os para que cada criança crie sua autonomia. (CRAIDY E KAERCHER, 2001)

Os professores ainda foram questionados: Com a brincadeira direcionada, você consegue atingir o objetivo proposto dentro do planejado? O gráfico 3 apresenta o resultado para o questionamento relacionado.

Gráfico 3: Atingir os objetivos com a brincadeira direcionada



Fonte: elaboração da autora com base na coleta de questionários. (2021)

As respostas identificadas no gráfico são bastante variadas, mas é possível observar que a maioria (80%), apontam que o brincar direcionado leva os alunos a se organizar dentro da brincadeira e os outros 20% se dividem, assim sendo 10% diz que os alunos determinam sua maneira de brincar e 10% diz que os alunos já estão cansados e realizam a atividade proposta. Do ponto de vista de Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente.

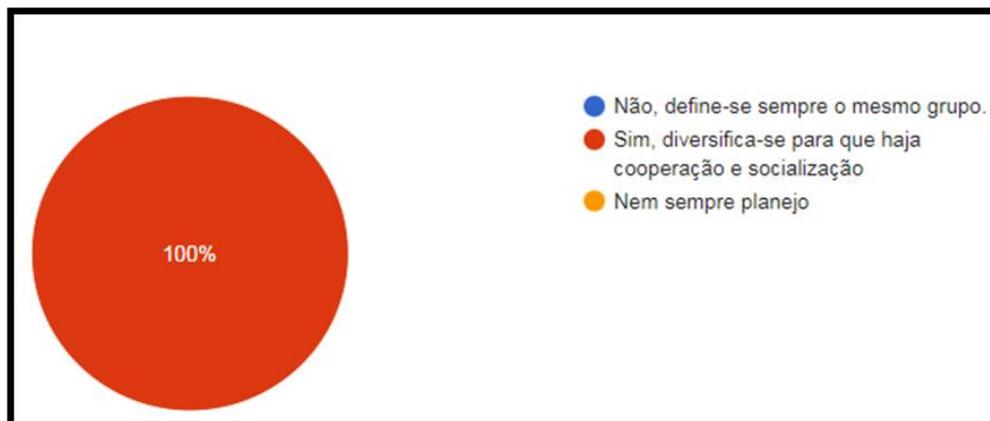
Caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesmo e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Todavia, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

O descobrir e desenvolver para a criança é sempre uma novidade, assim os 10% que se refere que a criança está cansada e não realizam a brincadeira dentro do tempo proposto, faz refletir, pois toda a criança ao adentrar em uma brincadeira esquecem o que estão sentindo e participam, deste modo, pode se dizer e questionar se a brincadeira desenvolvida realmente está apta para as crianças?

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. (Brasil, 1998, p.23)

Na sequência indaga-se sobre o desenvolvimento de atividades lúdicas, se os grupos participantes socializam e interagem durante a brincadeira, as respostas estão expressas no Gráfico 4.

Gráfico 4: Socialização durante a brincadeira



Fonte: elaboração da autora com base na coleta de questionários. (2021)

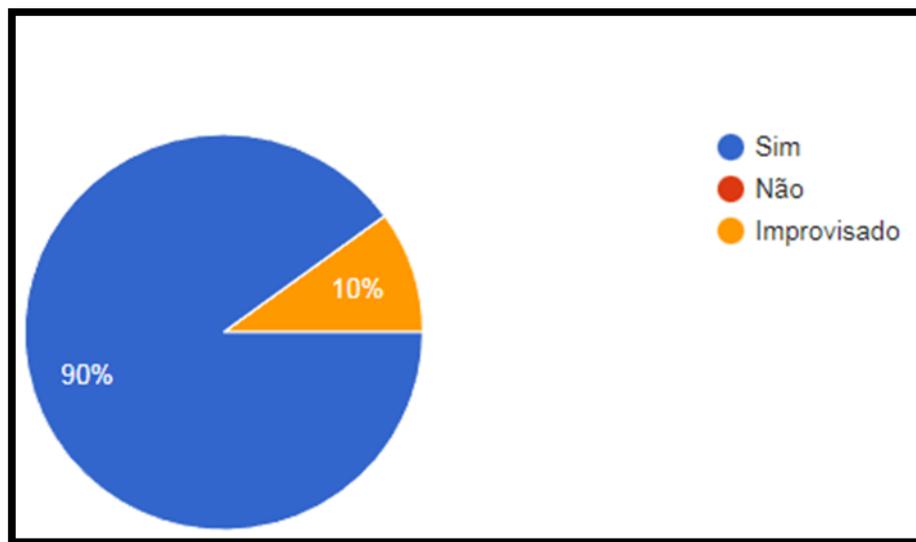
O ato de brincar é importante, é prazeroso, e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

É no brincar que as crianças formam suas identidades, aprendem conceitos sobre o mundo, sendo fundamental para aprendizagem. Ao brincar a criança vai criando experiências tornam-se criativa. O brincar é de ato espontâneo, no qual as crianças usam suas imaginações, aprende o relacionar-se ao meio em que se vive.

“A ludicidade são aquelas atividades que proporcionam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis”. (LUCKESI, 2000, p.25)

Já percebemos que o lúdico na educação infantil é muito importante, é característico da infância, e traz vantagens para capacitação e desenvolvimento do indivíduo, deste modo, procura-se saber se nas escolas em que os respondentes da pesquisa atuam possui espaço adequado para o desenvolvimento de jogos e brincadeiras, o Gráfico 5 ilustra as respostas.

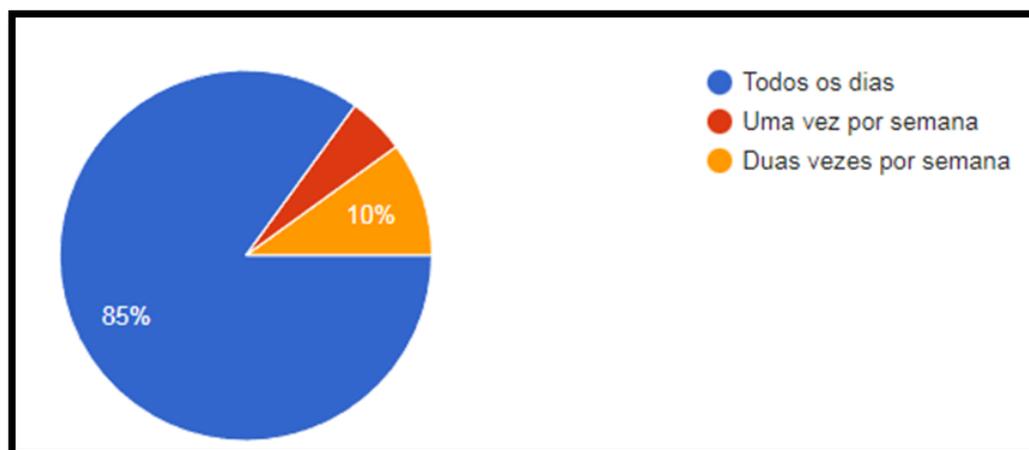
Gráfico 5: Local adequado para brincadeiras e jogos



Fonte: elaboração da autora com base na coleta de questionários. (2021)

Seguindo com os resultados, os professores foram questionados sobre a frequência das atividades lúdicas e brincadeiras são trabalhadas na escola durante as aulas, como podemos observar no Gráfico 6.

Gráfico 6: frequência do lúdico durante as aulas



Fonte: elaboração da autora com base na coleta de questionários. (2021)

Mesmo, os professores ressaltando sobre a importância do brincar em sala de aula, principalmente no que se refere a educação infantil, o gráfico 5 mostra que nem todos utilizam do brincar diariamente em suas aulas.

O processo de aprendizagem de um ser humano vem desde a infância, pois é nas brincadeiras que as crianças podem desfrutar de atividades lúdicas, o que gera conhecimento, aguça pensamento, autoestima, é nesse momento em que elas aprendem limites, regras e questões culturais.

O lúdico através do brincar são ações importantes em todas as fases da vida humana, ao brincar a criança expressa à linguagem e instiga o desenvolvimento do pensar, através dos brinquedos, os mesmos vêm expressar suas emoções. (CARMO, 2013)

E como mostra o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (2002, p.27):

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (...) A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Segundo Carvalho (1992, p. 28), “o ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade”.

Considerações finais

Através do trabalho de conclusão de curso, verificou-se a importância do lúdico na educação infantil, afim de responder à problemática e identificando a importância de trazer atividades lúdicas na educação infantil.

A ludicidade na educação infantil se torna uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem, pois é na infância que a criança consegue se expressar e criar seu mundo, adquirindo experiências e criando sua identidade, sendo que o uso de jogos e brinquedos podem e auxiliam neste desenvolvimento criando uma interação com os demais colegas, formando um vínculo social com as pessoas a sua volta. O brincar é um ato espontâneo, no qual as crianças usam suas imaginações, aprendem a relacionar-se ao meio em que se vive.

Cabe ao professor proporcionar aos seus alunos situações de aprendizagens significativas que o auxiliem na construção do conhecimento e a maneira que essas situações de aprendizagem são colocadas se tornam um fator de muita importância para que se concretize esse aprendizado.

Assim, a realização desta pesquisa proporcionou momentos de aprendizagem e experiências para o trabalho futuro como profissional da educação, onde foi possível analisar que o brincar é um processo permanente se estendendo por toda a vida, não se esgotando na infância, fazendo parte da natureza humana que busca incessantemente por novos conhecimentos e saberes.

Com a realização do presente trabalho foi possível adquirir um grande conhecimento teórico, o qual terá muita valia para a formação acadêmica e contribuirá para o futuro profissional, o qual acredita-se que a ludicidade é fundamental para o ensino e que o brincar na educação infantil vai além, pois trabalhar com o lúdico proporciona a criança uma ampliação do seu conhecimento, abrindo novos horizontes e aprendizagem.

Por fim, compreendendo que a ludicidade pode ser considerada como fundamental para o ser humano, onde a mesma traz muitos benefícios para o desenvolvimento social, psíquico e motor de cada indivíduo, proporcionando um aprendizado mais leve e fácil compreensão, cativando a criança e reconhecendo suas habilidades e dificuldades.

Referências

ANDRADE, C.D. de.2016. Disponível em :

<<http://mkt.antroposofy.com.br/w/2e6eQy9e8i8GvP2qqB4e4a-ca52-> >
Acesso em Jan/2022.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Tradução Dora Flaksman. 2ª ed. – Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, DF, 2019.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 1: Introdução. Brasília, 1998.

BIZERRA, E. T. C. **A ludicidade na relação ensino-aprendizagem: o papel do professor de uma escola de educação infantil de Castanhal – PA**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Pará. Castanhal, 2017.

CARMO, E. T. do. **Importância do lúdico na educação infantil na escola municipal morro encantado em Cavalcante**. Ago.2013, p.1a41. Disponível em
<http://bdm.unb.br/bitstream/10483/5363/1/2013_ElidianeTorresdoCarmo.pdf
>. Acesso em 13 set. 2021.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CIPRIANO, Wagner. Disponível em:<<https://revistaeducacao.com.br/2018/08/27/bncc-vai-redirecionar-educacao-do-pais/>> Acesso em Jan/2022.

COSTA, M. **O lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 08, Vol. 04, pp. 173-187. Agosto de 2020. ISSN: 2448-0959. Disponível em:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogar-brincar>
Acesso: Jan/2022

CRAIDY, C. M.; KAERCHER, G. E. P. da S. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar.** Abr 2016; p 1-13. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>> Acesso em 01 de set de 2021.

FERNANDES, Priscila Da Silva. Nível de desempenho motor de escolares praticantes e não praticantes de educação física. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011.

GAGNÉ, R. M. **Princípios essenciais da aprendizagem.** Tradução de Rute Vivian Ângelo. Porto Alegre, RS: Globo, 1980.

KUHLMANN JR. M. Histórias da educação infantil brasileira. **Revista Brasileira de Educação**, n. 14, p. 5-18. 2000.

LA ROSA, J. (Org). **Psicologia e Educação: o significado do aprender.** 7. ed. Porto Alegre: Edipucurs, 2003.

LUCKESI, C., C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese.** Salvador. Gepel 2000.

MENEZES, R. de S. **A ludicidade como recurso metodológico na educação infantil: Análise do CMEI Primeiros Passos, em Itaituba- Pará.** Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Faculdade de Itaituba. ITAITUBA, 2019. Disponível em <<http://www.faculdadedeitaituba.com.br/pdf.php?id=118&f=TCC%20-okk-Raimundinha%20docx.pdf>>. Acesso em Set/2021.

MOREIRA, M. A. **Teoria de Aprendizagem.** São Paulo: EPU, 1999.

NUNES, T. Concepções de aprendizagens de Piaget, Vygotsky e Wallon. Disponível em: <<http://didatica.com.br>> Acesso em Jan/2022.

PAVNOSKI, L. **A importância do brincar no desenvolvimento da criança na educação infantil.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 07, Vol. 09, pp.49-63. julho de 2019. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia-do-brincar> > Acesso em Jan/2022

PORTO, S. G. S. **Ludicidade: um caminho para ressignificar a prática pedagógica e o desenvolvimento da criança na educação infantil.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 08, Vol. 12, pp.72-83, Ago/2018. ISSN:2448-0959

PRODANOV, C. C; FREITAS, E. C. de. **Estrutura do Projeto de Pesquisa.** In: PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani César de. Metodologia do trabalho científico recurso eletrônico: métodos e técnicas de pesquisa e do trabalho acadêmico. 2 ed. Novo Hamburgo: Fev/2013.

RIVERO, A. S. ROCHA, E. A. C. **O Brincar e a Constituição Social das Crianças em um Contexto de Educação Infantil.** 38ª Reunião Nacional da ANPED – 01 a 05 de outubro de 2017 – UFMA – São Luís/MA.

ROLIM, A., A., M.; GUERRA, S., S., F.; TASSINY, M., M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SILVESTRINI, L. G. **Brincar ontem e hoje.** 2014. Disponível em, <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_edfis_pdp_lucineia_gesualdo_silvestrini.pdf> Acesso em 25 set. 2021.

SIMON, S. K. ALBERICI, T. P. D.; MORAES, C. S. R. Instituto Saber de Ciências Integradas – Revista Científica. **A Importância da Ludicidade na Educação Infantil.** Disponível em: <[http://www.isciweb.com.br/revista/15-numero-01-2015/93-a-importancia-da-ludicidade-na-educacao-infantil#:~:text=2025/08/2018 sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil](http://www.isciweb.com.br/revista/15-numero-01-2015/93-a-importancia-da-ludicidade-na-educacao-infantil#:~:text=2025/08/2018%20sobre%20o%20brincar%20na%20aprendizagem%20e%20no%20desenvolvimento%20infantil)>. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

VIGOTSKI, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.