

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL SOB UM OLHAR CONTEMPORÂNEO

THE PLAYFULNESS IN CHILDHOOD EDUCATION FROM A CONTEMPORARY LOOK

PEIXOTO, Ana Karolina de Moura¹; ALVES, Luciene Souza Oliveira Justino de Moraes²; LOPES, Rafaela de Souza³; MOURA, Raquel Maria de⁴; SOUZA, Luciane Silva de⁵.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo evidenciar o conceito de ludicidade, a importância das brincadeiras e do lúdico no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Por fim, o papel do professor como mediador diante de um cenário contemporâneo. Recorrendo a metodologia de pesquisas bibliográficas e de campo. A aprendizagem é melhor aproveitada junto com a ludicidade. Ela, na Educação infantil, desenvolve um papel muito importante. Segundo Bezerra (2011 *apud* MOREIRA, 2021, p.12) “o brincar se torna importante visto que contribui para a formação e desenvolvimento das habilidades cognitivas, afetivas, sociais e motoras do educando. Isto é, as atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar o processo de suas funções psicológicas, intelectuais e morais”. A infância é o momento em que a criança se descobre e aprende tanto sozinha quanto com os pares e os adultos, assim, o lúdico auxilia o processo da aprendizagem. Por fim, o papel do professor como mediador diante de um cenário contemporâneo.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação infantil. Contemporâneo.

ABSTRACT

The article aims to highlight the concept of playfulness, the importance of games and play in the child's development and learning. Finally, the role of the teacher as a mediator in a contemporary scenario. Using the methodology of bibliographic and field research. Learning is best enjoyed with playfulness. She plays a very important role in early childhood education. According to Bezerra (2011 *apud* MOREIRA, 2021, p.12) “playing becomes important as it contributes to the formation and development of the student's cognitive, affective, social and motor skills. That is, recreational activities have the power over the child to facilitate the process of his psychological, intellectual and moral functions”. Childhood is the time when the child discovers himself and learns both alone and with peers and adults, thus, the ludic helps the learning process. Finally, the role of the teacher as mediator in a contemporary scenario.

Keywords: Ludicity. Early childhood education. Contemporâneo.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo é composto pelo estudo referente a ludicidade em tempos contemporâneos, por meio de pesquisas bibliográficas e de campo visto que a dinamicidade da sociedade atual e o estilo de vida fazem com que a criança realize inúmeras tarefas em um curto período, em um meio atípico onde ela tem inúmeras adversidades em sua volta. Neste artigo vem a ser

¹ Ana Karolina de Moura Peixoto. Curso de Pedagogia. E-mail: Karow4321@gmail.com.

² Luciene Souza Oliveira Justino de Moraes Alves. Curso de Pedagogia. E-mail: sapateiraluciene@gmail.com.

³ Rafaela de Souza Lopes. Curso de Pedagogia. E-mail: Rafaella.s.I.maciell@gmail.com

⁴ MOURA, Raquel Maria de Moura. Curso de Pedagogia. E-mail: Raquel_moura@live.com

⁵ Luciane Silva de Souza. Professora orientadora. Doutora em Educação. Mestre em Letras e Linguística. Graduada em Pedagogia, pela Alfa/SP. Graduada em Letras, pela UFG. Graduada em Direito pela Fasam. Professora universitária desde 2003. E-mail: profalucianealunos@gmail.com.

relevante uma vez que o brincar é um estímulo que, de maneira indireta, propaga a aprendizagem.

A respeito da importância da ludicidade e do lúdico no processo de aprendizagem da criança na educação infantil, sua conceituação e o papel do professor diante de um cenário desafiador contemporâneo mediante análise de artigos e de campo referentes ao tema.

Neste ângulo, nota-se a importância das brincadeiras e a valorização da criança como ser social de direitos capaz de construir conhecimento, com a capacidade de formação da sua própria identidade individual e coletiva. No Brasil a Educação Infantil foi considerada a principal etapa da educação básica e foi incluída na Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2013), que, priorizando o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, apresenta:

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 (BRASIL, 2013, p. 38).

A ludicidade é importante na educação infantil visto que o brincar é um incentivo que indiretamente, promove a aprendizagem. Portanto, o lúdico tem sido utilizado como instrumento desenvolvidor da aprendizagem significativa com a faixa etária de 2 e 3 anos.

A diminuição das práticas educativas com as crianças pode torná-las agentes passivos desse conhecimento, tendo em vista que o seu mecanismo de aprendizagem é muito dependente das experiências sensoriais, ou seja, da sua socialização dentro e fora da escola.

Neste sentido, nota-se a importância das brincadeiras e a valorização da criança como ser social de direitos capaz de construir conhecimento, com a capacidade de formação da sua própria identidade individual e coletiva.

Portanto, a ludicidade é importante na educação infantil desde a Antiguidade e tempos primitivos onde o brincar pode ser de diversas formas em por meio de pesquisa bibliográfica, a importância da ludicidade e do lúdico no processo de aprendizagem na educação básica, no Centro Municipal de Educação Infantil sua conceituação e o papel do professor diante de um cenário desafiador contemporâneo mediante análise de artigos referentes ao tema fotos e arquivos pessoal das professoras.

3. LUDICIDADE – CONCEPÇÕES E CONCEITOS

A palavra ludicidade, segundo Leal (2011 *apud* Sene *et al.* 2021) é um termo utilizado na educação infantil e tem sua origem da palavra latina “*ludus*”, que significa jogo. O seu conceito está atrelado ao de jogos e brincadeiras, mas não se restringe a elas.

Segundo Ribeiro *et al.* (2019, p. 93), a história do lúdico tem seu início na vivência e no conhecimento dos índios, negros e portugueses no território brasileiro. Ao passar dos anos, com a miscigenação dos fatores étnico-raciais e o aparecimento da fusão dos aspectos culturais, culminando em diferentes tipos de cultura, também surgiu diferentes tipos de conceitos do termo ludicidade.

Para muitos autores, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo. É na brincadeira que a criança expõe o seu mundo interior, contribuindo na formação da sua individualidade. Sene *et al.* (2021, p. 1.485) coloca que para cada fase da vida humana, o lúdico adquire valores e papéis específicos, que são fundamentais no desenvolvimento do ser humano. Desta forma, na infância, o lúdico se manifesta, sobretudo, de forma pedagógica.

Piaget (1998) defende a atividade lúdica como o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Luckesi (2006) *apud* Sene *et al.* (2021) diz que a ludicidade se expande para além da ideia de atividade recreativa. Ela está associada a experiência interna dos indivíduos. Propiciando uma experiência plena para o sujeito.

No entanto, Vygotsky (1989) defende que o brincar propicia o desenvolvimento de aspectos específicos de personalidade. Brincando, as crianças constroem seu próprio mundo; o que querem e gostam. Os brinquedos são ferramentas que contribuem para esta construção, pois proporcionam à criança demonstrar e criar fantasias, de acordo com suas vivências e experiências.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, pois, na brincadeira, a criança expõe sua interioridade, contribuindo na formação da sua individualidade. Por meio da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento intelectual e, o que é mais respeitável, vai se socializando, aprendendo a conviver em grupo e participar cumprindo regras e por isso a importância do lúdico na infância.

De acordo com Gomes *et al.* (2021) as brincadeiras caminham lado a lado com os jogos na educação infantil e representam algo da realidade. Quando a criança brinca, ela

reproduz e faz imitações do que provavelmente vivenciou. Assim como os jogos, as brincadeiras promovem a interação social, possibilitando a elas diferenciarem o próprio eu e o mundo ao seu redor.

Na Antiguidade e nos tempos primitivos, a educação básica deveria ser buscada pelos alunos com a aquisição dos conhecimentos e de suas habilidades, através da utilização do lúdico e da imitação das atividades do cotidiano. A sociedade transmitia, de geração a geração, as experiências. Assim, os jogos e as brincadeiras eram vistos como uma estratégia promissora no campo do conhecimento (OLIVEIRA, 2011, AGUIAR, 2006 *apud* RIBEIRO, 2019).

2. 1. Ludicidade na Educação Infantil

O ato de brincar é um direito da criança contemplado em dispositivos legais como a Constituição Federal de 1988, em seu Art. 227, que assegura:

É dever da Família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1998,).

Todavia, mesmo sendo direito da criança, não é somente papel do Estado garantir esses direitos básicos, mas também da família como descrito acima.

Dentro do direito de brincar, a Convenção dos Direitos da Criança, da Organização das Nações Unidas - ONU, no Art. 31, afirma que “Os Estados-partes reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística” (Decreto, 99.710,21 de novembro de 1990).

As esferas públicas ficam incumbidas de auxiliarem e motivarem a criação de ambientes lúdicos, parques nas comunidades, nas escolas, brinquedotecas escolares, hospitalares, em clínicas e universidades, que estimulem a brincadeiras das crianças. A Lei Nº 13.257, de março de 2016, dispõe, em seu Art. 17, que:

A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de

crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades (BRASIL, Lei 13.257/2016).

A Educação Infantil foi considerada a principal etapa da Educação Básica no Brasil. Assim, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018), composta por campos de experiências específicos para cada faixa etária da Educação Infantil, priorizando o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, traz orientações que destacam a importância das brincadeiras e a relevância da valorização da criança como um ser social pensante.

Para o trabalho dos profissionais da educação, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998) considera que: é direito da criança brincar como uma forma particular de expressão de pensamento e integração com o meio; a brincadeira favorece a autoestima das crianças:

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. (BRASIL, 1998, p. 27).

De acordo com Fontes (2019), O brincar proporciona aprendizagem às crianças tanto quanto possibilita aos educadores observarem e conhecerem suas especificidades.

A escola, sendo a segunda casa dos alunos, oportuniza e adota metodologias lúdicas que favorecem o processo de alfabetização e letramento das crianças. Pensando neste sentido, a formação dos professores deve ser especializada para utilizar métodos para a ampliação do desenvolvimento cognitivo e motor da criança.

É através do brincar, como ferramenta pedagógica, que o professor pode desempenhar o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem. O docente deve planejar sua prática pedagógica de modo a oportunizar a inclusão do jogo e da brincadeira ao ministrar suas aulas e levar em consideração o desenvolvimento e a construção do conhecimento da criança enquanto indivíduo.

Segundo Ramos (2022), brincando, a criança constrói seu aprendizado e a alfabetização torna-se divertida. É importante a presença do professor em cada atividade lúdica, com planejamento prévio diversificado, visto que a ludicidade exerce um poder facilitador na formação da personalidade integral do aluno quanto das funções psicológicas, intelectuais e morais.

Oliveira (2011 p. 128) defende que o professor

deve conhecer não só teorias sobre como cada criança reage e modifica sua forma de sentir, pensar, falar e construir coisas, mas também o potencial de aprendizagem presente em cada atividade realizada na instituição infantil.

Assim, o professor é, agora, um educador e mediador no processo de ensino-aprendizagem, o qual utiliza os jogos e brincadeiras como recurso didático a fim de promover a aprendizagem significativa.

Kishimoto (2011 *apud* GOMES, 2021) afirma que, para a atividade lúdica ter significado, é necessária a mediação do professor. É importante citar o jogo como instrumento pedagógico significativo, sendo uma atividade livre, alegre que engloba uma significação social e oferecendo inúmeras possibilidades de educação, favorecendo, também, o desenvolvimento corporal, psíquico e desenvolvendo inteligências nas crianças.

As atividades lúdicas não excluem a seriedade na apresentação dos conteúdos às crianças, visto que o objetivo é mostrar que é possível trabalhar esses conteúdos de forma criativa e dinâmica.

Com as várias dificuldades que envolvem o contexto escolar, o pedagogo, segundo Moreira *et al.* (2021), também encontra dificuldades na realização de suas ações e planejamentos pedagógicos. Porém, é preciso que ele se reinvente a fim alcançar seu objetivo na aprendizagem e bem-estar do aluno, por exemplo, cuidando de suas necessidades e dificuldades; auxiliando no crescimento da autonomia; e promovendo atividades pedagógicas a partir de jogos e brincadeiras que estimulem a criança a desenvolver e construir conhecimento.

Cuidar da criança é, sobretudo dar atenção a ela como pessoa que está num contínuo crescimento e desenvolvimento, compreendendo sua singularidade, identificando e respondendo às suas necessidades. Isto inclui interessar-se sobre o que a criança sente, pensa o que ela sabe sobre si e sobre o mundo, visando à ampliação deste conhecimento e de suas habilidades, que aos poucos a tornarão mais independente e mais autônoma (BRASIL, 2013, p. 25).

Nas constantes transformações pelas quais passam o cenário educativo, o pedagogo deve estar sempre em movimento, atualizando e se qualificando na inserção de brincadeiras e jogos nas atividades educativas em benefícios dos alunos. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2013, p.82) “Parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças”.

4. METODOLOGIA

Para este artigo, com o intuito de alcançar os objetivos propostos, a pesquisa contou com: Pesquisa Bibliográfica, de Campo, Documental e Descritiva. Como método, utilizamos o qualitativo. E como técnica, a Observação.

Basicamente, a Pesquisa bibliográfica acontece quando as informações sobre um determinado assunto são retiradas de documentos elaborados por especialistas, como livros, artigos, teses, monografias, outros. Nesse artigo, ela foi feita através de livros e artigos já citados que tratam sobre o tema “Ludicidade”.

O Estudo de Campo foi realizado em um Centro Municipal de Educação Infantil localizado no município de Goiânia, com as professoras Daniela e Ana Carolina, regentes da instituição para crianças na faixa etária de 2 e 3 anos.

Para que a pesquisa seja bem-sucedida, segundo Gil (2002, p. 53 *apud* GOMES *et al.*, 2021, p. 02) “o pesquisador visualiza os eventuais acontecimentos do objeto de estudo na atuação prática. É nesse momento que são identificados e registrados os acontecimentos e as razões dos sujeitos pesquisados em relação ao ato experimentado”.

É importante destacar a relevância da ludicidade no desenvolvimento e na aprendizagem da criança com as atividades orientadas e mediadas pelos profissionais da educação. Com isso, em todo o estudo realizado, os autores enfatizam que, através da ludicidade, dos jogos e das brincadeiras, as crianças encontram, além do prazer, o melhor aproveitamento no ensino-aprendizado proposto nas atividades.

A técnica de observação desse projeto será realizada mediante a verificação do ambiente e tarefas diárias (rotina) das crianças durante o período letivo. Mediante a essa observação, a Pesquisa de Documental desse artigo foi realizada através de fotos de arquivo pessoal das professoras.

A respeito da Pesquisa Descritiva, que consiste em retirar e descrever a evolução do aprendizado das crianças nas atividades realizadas, Almeida (1996, p. 104) considera que:

Tal pesquisa observa, registra, analisa e ordena dados, sem manipulá-los, isto é, sem interferência do pesquisador. Procura descobrir a frequência com que um fato ocorre, sua natureza e características, causas, relações com outros fatos. Assim, para coletar tais dados, utilizam-se de técnicas específicas, dentre as quais destacam-se a entrevista, o formulário, o questionário, o teste e observação.

Seguindo este conceito de observação, o Método Qualitativo, que consiste em investigações de dados não estatísticos, buscando compreender processos dinâmicos, como pensamentos e comportamentos, foi empregado.

De acordo com Carneiro (2012, p. 02 *apud* RIBEIRO, 2019):

não basta colocar o lúdico em prática, sem a troca de experiências entre os pais e os educadores, com base em auxiliarem nas dificuldades decorrentes do aprendizado, que na maioria das vezes soa solucionados com a adoção de medidas dinâmicas, que evidenciam as causas daquelas, fazendo que a criança por meio da ludicidade interaja de forma alegre com as outras, favorecendo no período de transição para a fase adulta a manutenção das suas potencialidades.

O Método Qualitativo, nesse artigo, foi realizado por meio de estudo e coleta de dados dos artigos pré-selecionados com o intuito de registrar as opiniões dos autores referente ao tema estudado.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este artigo faz um estudo e análise de artigos científicos em uma pesquisa bibliográfica sobre o tema. O levantamento destes, seguiu o critério de selecionar autores relacionados à educação com pontos de vistas dinâmicos que compartilharam seus estudos sobre a importância da ludicidade na educação infantil na contemporaneidade.

Para melhor discorrer sobre o tema, Sene *et al.* (2021) aborda o conceito de ludicidade, seus aspectos históricos e defende que o significado do conceito de ludicidade está fortemente atrelado ao conceito de jogar ou brincar.

Seguindo com o conceito de ludicidade, Fontes *et al.* (2019) observa a polissemia do termo ludicidade e seus sinônimos como brincar, jogar, brinquedo, recrear e lazer. Defende que o brincar é uma atividade natural e própria do ser humano, sendo importantíssima para o desenvolvimento infantil.

Sobre a importância da ludicidade, encontramos Gomes *et al.* (2021) que discorre sobre “a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo de crianças na educação infantil”. Esta autora aborda a ludicidade como ferramenta da aprendizagem significativa e o jogo sendo um instrumento pedagógico. As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempo e sim de descobertas, construção e compreensão de si, estimulando à autonomia, à criatividade e a expressão pessoal por parte da criança.

Para falar sobre o processo, temos Ribeiro *et al.* (2019) considera a ludicidade no processo ensino aprendizagem como uma ferramenta educacional, auxiliando a compreensão das dificuldades dos alunos no processo de ensino aprendizagem e compreendendo os princípios da ludicidade no desenvolvimento intelectual infantil.

Encontramos ainda Moreira *et al.* (2021) que estuda a contribuição da brincadeira na educação infantil como uma das ferramentas utilizadas para desenvolver aspectos cognitivos e motores das crianças. A autora trata a influência positiva que a brincadeira e a ludicidade trazem para a aprendizagem infantil. Por meio do conteúdo teórico dessa autora, observamos a ludicidade no aspecto escolar e a formação do pedagogo na inserção da brincadeira e da ludicidade na educação infantil.

O objetivo dessa Pesquisa Bibliográfica Qualitativa foi obter informações sobre o assunto que envolve os benefícios das brincadeiras na educação infantil como atividades pedagógicas.

O conceito de infância, segundo Sene *et al.* (2021), sofreu inúmeras mudanças com o passar do tempo, e está relacionado ao modo como os adultos interagem com as crianças. Na Idade Antiga, não se tem muitos relatos sobre o conceito de infância. No entanto, na Idade Média, as crianças eram inseridas muito cedo na dinâmica do trabalho, o que ocasionou um grande índice de mortalidade infantil. Entretanto, na Idade Moderna, a infância ganha maior importância através do renascimento e o uso da razão e o conceito de infância muda. Nesse período, surge a ideia de que se investir nas crianças é investir no futuro. A criança começa a ser enxergada como um ser social de papel intrínseco e importante na sociedade.

A concepção de infância, atualmente, leva em consideração as peculiaridades dessa fase, possibilitando um melhor entendimento sobre o desenvolvimento infantil, traçando maneiras de estimular o desenvolvimento cognitivo, motor, intelectual e social.

Para melhor entendermos essas peculiaridades, Piaget (1998) e Vygotsky (1989), em suas pesquisas, propõem que a ludicidade possui um grande papel no desenvolvimento cognitivo e social da criança na fase da infância. Enquanto elas brincam, se desenvolvem e se socializam, descobrindo o seu verdadeiro papel na sociedade.

Assim, as relações entre o desenvolvimento infantil e a aprendizagem resgatam a importância dos jogos e das brincadeiras na formação da inteligência. Ao brincar, a criança estimula sua linguagem quando se comunicam com outras crianças. Dessa maneira, ela passa a entender o mundo e a desenvolver seu conhecimento.

Na concepção de Piaget (2010 *apud* RAMOS 2022), a evolução do desenvolvimento se dá por um processo de assimilação, em que a criança participa ativamente do seu

desenvolvimento e que somente depois surge a aprendizagem. É necessário que a criança amadureça e, posteriormente, a aprendizagem aconteça através do contato com o meio social.

Neste sentido, Piaget (1996) classifica as etapas do desenvolvimento cognitivo conforme a evolução das estruturas mentais humanas e de como o lúdico se manifesta em cada estágio. Os primeiros símbolos lúdicos surgem a partir do período sensório-motor (de 0 a 1 / 2 anos), e constituem jogos simples. Esses jogos caracterizam-se pelos movimentos realizados com o próprio corpo.

A criança inicia os jogos simbólicos entre os 2 anos até os 6/7 anos (pré-operatório). Nesse período, a criança pode atuar com jogos de imitação ou até mesmo de ficção. A partir dessa brincadeira, ela se aproxima da sua realidade e acaba por assimilar situações nela presentes. No período de 6/7 anos, inicia-se a fase do jogo de regras, em que se desenvolve plenamente até os 10/ 12 anos, período que vai do estágio pré-operatório até o operatório formal.

De encontro com esse entendimento, Vygotsky também desenvolveu estudos relacionados ao lúdico e sua relação com a aprendizagem humana. Ele coloca que o homem é um ser social em sua essência, e toda a sua aprendizagem vem de uma atividade interpsicológica (social externa) para, posteriormente, se transformar em intrapsicológica (individual e interna), ou seja, o aprendizado se dá inicialmente do meio social para depois atingir a esfera do indivíduo.

O desenvolvimento da criança acontece, inicialmente, com a interação entre ela e as pessoas mais próximas. Oliveira (2011, p. 132 e 133) cita que, segundo Vygotsky, o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP é:

[...] a criança transforma as informações que recebe de acordo com as estratégias e conhecimento por ela já adquiridos em situações vividas com outros parceiros mais experientes. A noção de zona de desenvolvimento proximal refere-se a distância entre o nível de desenvolvimento atual do indivíduo (ou seja, sua capacidade de apresentar uma ação independentemente de pistas externas – compreendendo, portanto, funções já amadurecidas) e a capacidade de responder orientado por indicações externas a ele (ou seja, baseada em funções em processo de amadurecimento) (OLIVEIRA, 2011, p. 132 - 133).

As brincadeiras são importantes para as crianças, principalmente por englobarem as funções cognitivas e motoras, que são indispensáveis no processo de aquisição das potencialidades educativas assim como da interação social. “Ao brincar, as crianças envolvem atividade psicomotora complexa, enriquecendo sua organização sensorial, estruturando sua

organização perceptiva, cognitiva e neural conjuntamente com a organização adaptativa” (FONSECA, 2008 *apud* RIBEIRO *et al.*, 2019).

A educação infantil e o lúdico se completam, pois, segundo Maluf (2008, *apud* GOMES *et al.*, 2021, p. 10), “o brincar está diretamente ligado à criança uma vez que esse ato desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação, e, além disso, traz felicidade para ela”.

Contudo, para que a atividade lúdica seja significativa, é necessária a mediação do professor. Este deve planejar sua prática educativa de modo que consiga entrar no mundo imaginário da criança. O ambiente também desenvolve papel importante pois cria um potencial para que esta se socialize, conheça seus limites, faça escolhas, manifeste desejos, opiniões e anseios, desenvolvendo a identidade, a imaginação e a criatividade.

Nas práticas educativas, Verdum (2013, *apud* Sene *et al.*, 2021,), afirma que “a construção do conhecimento é vista como um processo realizado por ambos os atores, professor e aluno, na direção de uma leitura crítica da realidade”. A atividade educativa resulta em uma via de mão dupla, onde professor e aluno, ensinam e aprendem, construindo um conhecimento dinâmico.

Os jogos e as brincadeiras para as crianças são uma forma de diversão e para os educadores um recurso de aprendizagem. O professor deve estar atento para intervir e mediar o processo de aprendizagem. Por isso, Oliveira (2011, p. 164) reforça que:

ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente ligadas. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui par o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo.

Neste sentido, Moyles (2010) retifica que como a sociedade está mudando em um ritmo rápido. Os educadores que trabalham com crianças precisam estar em dia com as teorias e pesquisas educacionais. Não apenas os professores mas também todos os profissionais da educação infantil devem atualizar-se quanto as pesquisas, metodologias e práticas educativas.

No ponto de vista de Moreira *et al.* (2021), as práticas pedagógicas são instrumentos de aprendizagem fundamentais para o desenvolvimento das habilidades, das capacidades cognitivas, intelectuais e técnicas. E que estas são ações elaboradas e planejadas pelo professor, sendo organizada de forma atrativa que estimule a vontade de aprender por parte do aluno. Entretanto, “é importante que o educador determine uma área livre onde as crianças

possam mexer, montar, fazer e criar, dando certo tempo pra que a criatividade e imaginação aconteçam”. (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014 *apud* MOREIRA *et al.*, 2021 p. 165).

Para garantir o desenvolvimento criativo da criança, o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil – RCNEI (1998, – grifo do autor) considera:

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta. A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”.

Sabemos que existem várias dificuldades encontradas pelos pedagogos na realização de sua prática pedagógica e que este, além de promover atividades pedagógicas através de jogos e brincadeiras, também auxiliam na criação de vínculos sociais e culturais em seus alunos. Para ajudá-los, o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil – (RCNEI 1998,) dispõe:

Além da dimensão afetiva e relacional do cuidado, é preciso que o professor possa ajudar a criança a identificar suas necessidades e priorizá-las de forma adequada. Assim, cuidar da criança é, sobretudo dar atenção a ela como pessoa que está num contínuo crescimento e desenvolvimento, compreendendo sua singularidade, identificando e respondendo às suas necessidades. Isto inclui interessar-se sobre o que a criança sente, pensa o que sabe ela sabe sobre si e sobre o mundo, visando à ampliação deste conhecimento e de suas habilidades, que aos poucos a tornarão mais independente e mais autônoma.

Pensando na autonomia e na independência das crianças, as inovações tecnológicas trouxeram um novo cenário à educação. Segundo Kenski (2013 *apud* CARLS, 2017), as inovações tecnológicas ocorrem de maneira rápida e a inserção destas na sociedade ocorre na mesma intensidade e velocidade. O mundo das tecnologias e da comunicação se tornou um processo natural e cotidiano como respirar ou beber água, tornando a vida dinâmica, ensinando, distraindo, vendendo, fazendo rir ou chorar, proporcionando inúmeras possibilidades e circunstâncias de aprendizagem e ações.

Para Ramos *et al.* (2022), neste novo cenário imposto pela pandemia mundial (Covid19), a Educação precisou rever as metodologias de ensino e aprendizagem devido ao isolamento social sofrido neste período. Com o ensino à distância, toda a sociedade teve que se reinventar com o auxílio da Tecnologia de Informação e Comunicação – TIC’s.

A relação entre TIC’s e a educação, quando bem articulada, favorece o desenvolvimento humano. Assim, Almeida e Prado (1999, *apud* RAMOS *et al.*, 2022,)

reiteram que:

Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável.

Para regulamentar estas novas atividades pedagógicas, o Conselho Nacional de Educação (2020), através do Artigo 14, assegura:

Por atividades pedagógicas não presenciais na Educação Básica, o conjunto de atividades realizadas, com mediação tecnológica ou por outros meios, a fim de garantir atendimento escolar essencial durante o período de restrição, aos estudantes na unidade educacional.

Moraes e Andrade (2009 *apud* CARLS, 2017) abordam que a escola e os educadores devem incorporar as novas tecnologias no meio educacional acompanhando e orientando os alunos a transformar as informações científicas e cotidianas adquiridas em conhecimentos e aprendizados.

Neste cenário, a ludicidade aliada às tecnologias, transformam alunos e professores em produtores de mídia, expandindo o seu modo de pensar, a lógica, a criatividade, a imaginação, a aptidão e a sua linguagem (CARLS, 2017 p. 10).

Trabalhar com jogos e brincadeiras na Educação infantil requer uma organização do tempo e espaço. Segundo Moreira *et al.* (2021), “esta organização estimula a imaginação, as habilidades e a motricidade infantil sempre com a mediação e cuidado do pedagogo”.

É por meio do lúdico que a criança aprende a atuar no campo cognitivo. Para Dhome (2003, *apud* CARLS, 2017, p. 10),

ludicidade se refere aos jogos pedagógicos, brincadeiras, dinâmicas de grupos, recorte e colagem, dramatização, exercícios físicos, cantigas de roda, atividades rítmicas, atividades nos computadores, histórias, músicas, danças e outras atividades.

A Pesquisa de Campo foi realizada em um dos CMEI da rede Municipal de Goiânia, com as professoras Daniela e Ana Carolina, regentes da instituição, onde se trabalha com a faixa etária de 2 e 3 anos.

Nesse CMEI, as professoras preparam seus planejamentos com antecedência, sendo semanalmente. A coordenadora verifica os planejamentos e faz as observações necessárias. O

planejamento contempla o eixo de brincadeira e interação, sempre trabalhando o lúdico com as crianças para que elas possam aprender e se desenvolver.

As professoras realizam diversas atividades e projetos, envolvendo brinquedos, jogos e brincadeira, dentro da sala e aula e fora dela. Basicamente, as docentes: utilizam o pátio para apresentar as brincadeiras (pula-pula, bola, bambolês, balões) e brinquedos (boneca, carrinhos, blocos lógicos e palitoches); trabalham a imaginação das crianças na contação de histórias com os personagens para desenvolver a oralidade e a conexão neurais na tentativa de que essas crianças aprendam a lidar com seus sentimentos e emoções.

Imagem 1 – Dança com balões e bambolês para musicalização



Fonte: Autores (2022).

Com balões e bambolês, realizamos a atividade em que as crianças formam um círculo. Cada uma recebe um balão de uma cor. A quantidade de bambolê é menor do que a de balão. As crianças começam a dançar com os seus balões, sem deixá-los cair no chão. Quando a música para, elas entram no círculo do bambolê e quem ficar fora perde a rodada. A música recomeça e mais um bambolê é retirado da roda, e volta a dança com os balões.

A musicalização é uma atividade que auxilia o processo de construção do conhecimento tendo como objetivo desenvolver a habilidade e inteligência musical, cooperando para ampliação da sensibilidade e criatividade através da música. Nesta atividade podemos observar como as crianças se divertem ao manusear os balões. Elas aprimoram sua coordenação motora dos membros superiores e inferiores juntamente com o ritmo da música.

Imagem 2 – Roda de conversa



Fonte: Autores (2022).

Na roda de conversa, podemos introduzir o debate acerca de determinadas temáticas, dialogando com os sujeitos que se expressam e escutam por meio de atividades reflexivas com mediação do educador. Nessa atividade, as crianças desenvolvem o diálogo, o senso crítico e psíquico.

Na infância, acontece os primeiros anos de ingresso escolar da criança. A brincadeira e o lúdico proporcionam cooperação coletiva, tornando-se ferramentas importantíssima para o desenvolvimento cognitivo e interação entre pares nesta importante fase escolar.

Com a turma, realizamos a roda de conversa com o seguinte tema: A importância da higiene pessoal. Damos a oportunidade de cada criança falar e expressar sua opinião sobre o tema, contando a vivência de casa e seu dia a dia.

Imagem 3 – Brinquedos



Fonte: Autores (2022).

Nessa atividade, os alunos têm acesso a peças para montar brinquedos de sua convivência. Usando a criatividade e a imaginação nas ações e movimento com as peças, as crianças trabalham o movimento de encaixar e fixar as peças.

O brinquedo é importante para a comunicação infantil. É através dele que a criança entra no mundo só dela para refletir o mundo a sua volta. O brinquedo é um facilitador para o educador avaliar o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, além de proporcionar o desenvolvimento cognitivo, motor e socioafetivo. Nesta atividade podemos observar que as crianças participam, em grupo, da atividade proposta.

Imagem 4 – Contação de história



Fonte: Autores (2022).

Na contação de histórias, apresentamos para as crianças os personagens, as falas diferentes a cada novo movimento e os personagens da narrativa. Em seguida, entregamos o livro com a mesma história para os alunos tivessem contato com o livro da narrativa para olharem as figuras e as cores logo após a história ser contada para toda a turma.

Através da contação de história, as crianças estimulam a imaginação, a oralidade e a escrita. Elas exercitam as conexões neurais e situações, desenvolvem meios de lidar com seus sentimentos e emoções. Nesta atividade, observamos a criatividade das crianças através da contação de histórias e encenação delas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade, através de jogos e de brincadeira, é essencial para o desenvolvimento e a aprendizagem do educando, despertando a imaginação, desenvolvendo capacidades e

habilidades, a afetividade e, também, a sociabilidade. Por meio de recursos lúdicos, a criança percebe o meio e o transforma.

As brincadeiras e os jogos são utilizados como ferramentas de ensino por professores e profissionais da educação com objetivo melhor compreender o desenvolvimento da criança em um meio onde esta recebe informações tanto da família quanto da escola. É por meio da ludicidade que a criança se expressa possibilitando uma aprendizagem prazerosa.

Hoje, a criança inserida em uma sociedade tecnológica não consegue sozinha selecionar a quantidade de informação que os meios de comunicação lançam diariamente sobre elas. Assim, o papel do professor é importantíssimo como de mediador entre as inovações tecnológicas e a aprendizagem formal da escola.

Estes novos recursos didáticos contribuem para uma prática docente moderna, assim como em campo foi observada pela grupo a forma de trabalhar a ludicidade no dia a dia, fomos recebidas pelas crianças e professores. Desenvolvemos atividades nas turmas do maternal, trabalhando o lúdico como mostra as imagens acima, possibilitando a prática com a teoria. As brincadeiras e o jogos foram bem recepcionada pelas crianças apesar das dificuldades delas, isso possibilitou ver o desenvolvimento de cada uma e o quanto que a ludicidade e importante da vida dessas crianças.

Neste sentido, na educação infantil, é preciso promover o desenvolvimento das crianças de forma organizada e com integração com o meio em que está inserida. “A criança é um sujeito lúdico que está em fase de aprendizagem e, por isso, interage desde pequena com os objetos (concretos ou simbólicos) que estão à sua disposição em atividades (individuais ou coletivas). Logo, o professor cria oportunidades de aprendizagem baseadas em experiências que tenham caráter cultural e comunitário.

7. REFERÊNCIAS

Piaget /Vygotsky. A importância do lúdico na infância . Site: <https://acaoediversao.com/a-importancia-do-ludico-na-infancia-piaget-x-vygotsky/#> . Acesso em: 11 de abril de 2022 às 9:00.

ALMEIDA, A. R. S. **A emoção na sala de aula**.8 ed. Campinas: Papirus, 2012.

BRASIL, Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 01 / Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em:< <http://portal.mec.gov.br> >. Acesso em: 12 de abril de 2022, às 9:30.

CARLS, Rosângela Inês; BARCHET, Catherine de Lima. **A ludicidade e o uso das TICs na educação infantil: desafio contemporâneo**. Três Passos – RS, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/12273> >. Acesso em: 24 de março de 2022, às 16:27.

FONTES, Dra. Isaura, SANTOS, Katiele Ferreira dos, SILVA e Dra. Márcia Raimunda de Jesus Moreira da. Uma releitura colaborativa sobre conceito de ludicidade. **Revista Elite: Educação, Linguagens e Tecnologias**. Ano 1, n. 01, jan./dez., 2019. Disponível em: <https://revista-elite.webnode.page/> . Acesso em: 24 de março de 2022, às 15:49.

GOMES, Abadia Rosa, ESPERANÇA, Claudionice de Jesus, SANTOS, Daiane Cecília Moura dos, TORRES, Edna Maria Rocha Rodrigues e YOSHIDA, Gláucia. A importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo de crianças na educação infantil. **Revista Científica BSSP**. V. 02 n. 02, 2021. Disponível em: <https://revistacientificabssp.com.br/> . Acesso em: 07 de abril de 2022, às 7:42.

MOYLES, Janet. **Fundamentos da educação infantil: enfrentando o desafio**. Tradução de Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2010.

MOREIRA, Janice Gorete dos Reis, MOTA, Rafael Silveira da, VIEIRA e Mauricio Aires. A contribuição da brincadeira na educação infantil: uma das ferramentas utilizadas como forma de desenvolvimento cognitivo e motor. **Revista Latino-Americana de Estudos Científicos**. v. 02, n. 12, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/> >. Acesso em: 07 de abril de 2022, às 7:55.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 7. ed. São Paulo. Editora Cortez, 2011.

RAMOS, Ângela Silva, MIRANDA, Magda Maria da Silva de, SOARES, Magna da Conceição Coelho e ALBUQUERQUE, Patrícia Paes de. **A Criança e o Lúdico**. Editora Epitaya, Rio de Janeiro, 2022, p. 187. Disponível em: <<https://www.portal.epitaya.com.br/> >. Acesso em: 07 de abril de 2022, às 8:04.

RIBEIRO, Tânia Aparecida dos Reis, BARBOSA, Marcos Rafael Rafael de Souza, OLIVEIRA, Paloma Rodrigues de, SILVA, Luciana de Araujo Mendes e RAMOS, Guilherme. **Revista Saúde e Educação**, Coromandel, v.04, n. 1, p. 90, 2019. Disponível em: <<https://www.ojs.fccvirtual.com.br/> >. Acesso em: 24 de março de 2022, às 16:23.

SENE, Marlene Santana, SILVA, Jucilene Campos de Almeida, SANTOS, Denis de Moraes Dias dos e PINHEIRO, Maria Marlene. Ludicidade na educação infantil: aspectos históricos e pedagógicos. **Revista Ibero-americana de Humanidade, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 07, n. 11, nov. 2021. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/> >. Acesso em: 24 de março de 2022, às 16:02.

SOUZA, Vanessa. O que é Ludicidade? Foco no Lúdico (wordpress.com) <https://foconoludico.wordpress.com/2020/07/20/o-que-e-ludicidade> Acesso em: 11 de abril de 2022 às 8:27

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO

Eu ANA KAROLINA DE MOURA PEIXOTO RA 38630
Declaro, com o aval de todos os componentes do grupo a:

AUTORIZAÇÃO (X)

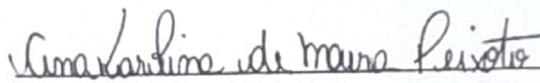
NÃO AUTORIZAÇÃO ()

Da submissão e eventual publicação na íntegra e/ou em partes no *Repositório Institucional da Faculdade Unida de Campinas – FACUNICAMPS* e da *Revista Científica da FacUnicamps*, do artigo intitulado **A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL SOB UM OLHAR CONTEMPORÂNEO**

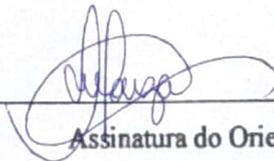
De autoria única e exclusivamente dos participantes do grupo constado em Ata com supervisão e orientação do (a) Prof. (a): LUCIANE SILVA DE SOUZA

O presente artigo apresenta dados válidos e exclui-se de plágio.

Curso: PEDAGOGIA . Modalidade afim ARTIGO.



Assinatura do representante do grupo



Dra. Luciane Silva de Souza
Professora

Assinatura do Orientador (a):

Obs: O aval do orientador poderá ser representado pelo envio desta declaração pelo email pessoal do mesmo.

Goiânia, 28 de JULHO de 2022.