



**FACULDADES ESPÍRITO SANTO
CURSO DE PEDAGOGIA**

JULIANA RAMOS DOS SANTOS
MÔNICA RODRIGUES LIMA COSTA
REGEANE SANTOS DE OLIVEIRA

**A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO RECURSO
DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

EUNÁPOLIS – BA
2023

JULIANA RAMOS DOS SANTOS
MÔNICA RODRIGUES LIMA COSTA
REGEANE SANTOS DE OLIVEIRA

**A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO RECURSO
DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia apresentado à FAES – Faculdade Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de Pedagogia.

Orientadora: Prof. Dr. Carlos Alberto Barbosa Silva.

FOLHA DE APROVAÇÃO

JULIANA RAMOS DOS SANTOS
MÔNICA RODRIGUES LIMA COSTA
REGEANE SANTOS DE OLIVEIRA

**A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO RECURSO
DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Banca Examinadora



Prof. Dr. Carlos Alberto Barbosa Silva – Professor orientador



Prof.



Prof.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, Todo Poderoso, pois sem Ele não estaríamos chegando a mais essa etapa de nossas vidas.

Gratidão aos nossos familiares por estarem sempre presentes, seja nos momentos de alegrias ou nos momentos de dificuldades nessa jornada acadêmica. Nossos sinceros agradecimentos a FAES, aos professores que contribuíram com seus saberes e, em especial, à nosso orientador, o Prof. Dr. Carlos Alberto Barbosa Silva. Agradecemos, ainda, aos colegas de curso, pois foram pessoas com quem dividimos muitos momentos especiais que também contribuíram com nosso enriquecimento.

“Quanto mais lúdico e prazeroso for aprender na infância, mais facilidade e interesse a pessoa terá ao longo da vida para saber cada vez mais”.(Pedro Calabrez)

RESUMO

Com este trabalho se pretende apresentar algumas perspectivas do lúdico como estratégia didática na Educação Infantil. Importante se fazem as estratégias de ensino utilizando os jogos, as brincadeiras e aprendizagem como elementos essenciais para o alcance de uma aprendizagem significativa, por meio da promoção de cenários, possibilitando experiências, momentos intencionais dos processos de ensino e de aprendizagem no espaço da comunicação, da apropriação do saber, do desenvolvimento pessoal e da formação integral das crianças. O objetivo é analisar como as estratégias de ensino devem ser orientadas e implementadas de forma a estimular e desenvolver o processo da experimentação, criação e imaginação. Para tanto, foi abordado um tema com suas dimensões específicas: ensino e aprendizagem e estratégias didáticas. Como exemplo de recurso didático, apresentaram-se os jogos e brincadeiras para ilustrar a importância destes recursos lúdicos e o papel dos professores neste processo. Por sua vez, o jogo foi entendido como uma ferramenta educativa que o professor deveria utilizar com seu aluno em suas práticas educacionais para concretizar os processos de aprendizagens significativas que contribuam para o desenvolvimento e sua formação integral como ser humano. Como procedimento metodológico utilizou-se um levantamento bibliográfico sobre a temática em análise.

Palavras-chave: Educação Infantil. Lúdico. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

With this work we intend to present some perspectives of the ludic as a didactic strategy in Early Childhood Education. It is important to make teaching strategies using games and games as essential elements for achieving meaningful learning, through the promotion of scenarios, enabling experiences, intentional moments of teaching and learning processes in the space of communication, appropriation of the namely, personal development and the integral formation of children. The objective is to analyze how teaching strategies should be guided and implemented in order to stimulate and develop the process of experimentation, creation and imagination. Therefore, a topic with its specific dimensions was approached: teaching and learning and didactic strategies. As an example of a didactic resource, games and games were presented to illustrate the importance of these ludic resources and the role of teachers in this process. In turn, the game was understood as an educational tool that the teacher should use with their students in their educational practices to achieve meaningful learning processes that contribute to the development and their integral formation as a human being. As a methodological procedure, a bibliographic survey on the subject under analysis was used.

Key-words: Child education. Ludic. Teaching. Learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
1. OS JOGOS, AS BRINCADEIRAS E A APRENDIZAGEM	13
1.1. O Brincar	13
1.2. Características e Funções do Jogo	16
2. O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR	20
2.1. Recorte Histórico	20
2.2. O lúdico como estratégia didática na Educação Infantil	21
3. O PAPEL DOS PROFESSORES NA EXPERIÊNCIA LÚDICA DAS CRIANÇAS	25
3.1. A Importância da Experiência Lúdica	31
CONCLUSÃO	35
REFERÊNCIAS	37

INTRODUÇÃO

Com este trabalho temos como finalidade discutir a importância do lúdico na Educação Infantil e a relevância do brincar no desenvolvimento da criança. A ludicidade apresenta um leque de possibilidades educativas que contribui para o desenvolvimento da criança como ser humano. A atividade lúdica infantil nas suas diversas variantes e formas é um momento privilegiado para aprender sobre a personalidade da criança, observar atentamente as suas reações, aprendendo sobre as suas necessidades e os seus interesses.

O lugar que brincar ocupa na dinâmica escolar fica limitado, muitas vezes, ao horário do recreio. Talvez seja este o único momento em que a brincadeira infantil é vista como uma atividade. Na verdade, ela é muito mais que isso: permite a vivência para a aprendizagem, desenvolve a criatividade, é capaz de colocar em movimento vários processos do desenvolvimento infantil e é uma atividade mediadora da criança com o mundo em que vive.

Na concepção de Lev Vigotsky¹, quando está jogando e brincando a criança está sempre em posição elevada de sua idade média, acima de suas ações corriqueiras. Desta forma, na brincadeira, as crianças manifestam competências que não seriam esperadas para sua idade. É na brincadeira que a criança está mais propensa para a aprendizagem, conforme explica Lev Vigotsky²:

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, principalmente, a pré-escola poderiam se utilizar desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças.

Ainda segundo Lev Vygotsky³, as maiores aquisições das crianças são conseguidas no brinquedo, que no futuro se tornarão níveis básicos do real e da moralidade. No brinquedo, a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Assim, o brinquedo antecipa o desenvolvimento que só pode ser completamente atingido com assistência de seus companheiros da mesma idade e mais velhos.

¹ VYGOTSKY, Lev Semyonovich. A formação social da mente: o desenvolvimento social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

² Idem, 2007, p. 67.

³ Idem, 2007, p. 144.

Durante a brincadeira, todos os aspectos importantes da vida da criança tornam-se tema do jogo. Vygotsky⁴ vê a aprendizagem como um processo social. A interação com os adultos e a linguagem fazem o desenvolvimento cognitivo acontecer.

Hoje, considerar o jogo como estratégia didática na Educação Infantil é uma questão de muitos debates, sendo que alguns profissionais da educação carregam consigo que os jogos e as brincadeiras não desenvolvem o aprendizado, tendo como metodologias a escrita (para memorizar) e a oralidade. Desconhecem ou não querem reconhecer que os momentos de brincadeira são considerados como espaços para a criança construir sua identidade, conhecer-se, participar, explorar, conviver, brincar e expressar-se, baseado nos direitos da aprendizagem e desenvolvimento da Educação Infantil. Esses momentos geralmente se dão em espaços abertos, fora do ambiente escolar, ou nos momentos em que meninos e meninas deixam de realizar as tarefas atribuídas pelo professor.

Nas palavras de Philippe Ariès⁵, ao longo dos anos, a educação tem sido considerada – principalmente nas sociedades em que os estudos são valorizados excessivamente – como forma ideal de promoção social e o jogo como algo improdutivo (que não ensina). Por isso, muitas vezes é excluído da escola ao final da etapa pré-escolar, sendo reduzido a uma simples atividade lúdica.

Além disso, de acordo com Airton Negrine⁶, o papel do jogo está longe de ser reconhecido por todas as instituições educacionais. Alguns adultos, de fato, o desconsideram, até mesmo reprimindo as brincadeiras da criança, como se fossem uma perda de tempo e energia, quando há coisas mais urgentes e mais sérias que ela deveria empregar-se. Tal é a atitude de alguns educadores ávidos por ver a criança atingir a idade da razão o mais rápido possível e de alguns pais para quem o filho é um investimento que deve ser lucrativo para eles a partir do momento em que saibam andar, falar e distinguir a mão esquerda da direita.

Todas essas conotações do jogo, há vários anos, estiveram presentes nas creches, privando crianças de algo tão natural e espontâneo como o brincar. As ações dos professores vêm mudando, no entanto, ainda se vê atitudes que negligenciam as recomendações legais.

⁴ Idem, 2007.

⁵ ARIÈS, Philippe. História Social da Criança e da Família. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 2015.

⁶ NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento Infantil: simbolismo e Jogo. São Paulo: Cortez, 2012.

Brincar deve ser um direito garantido a toda criança no âmbito do espaço escolar em todas as fases de ensino da educação formal. Uma maneira de organização do currículo similarmente está estabelecida nas Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (DCN) e que “acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural⁷”.

Entende-se que o professor precisa estar consciente do papel do lúdico, portanto, precisa estar embasado de planejamento e objetivos tendo a observação como recurso avaliativo no momento dos jogos e brincadeiras para além de uma estratégia didática, já que é nas brincadeiras que se desenvolvem a atenção, a imitação, a memória, a imaginação e desenvolvem a socialização, a interação e experimentação de regras e papéis sociais.

Partindo desse pressuposto, considera-se que o jogo efetivamente se torna uma estratégia didática, o que permitirá aos professores da Educação Infantil assumi-lo em sua prática pedagógica como uma experiência essencial para a aprendizagem. Deste modo, se discute sobre a importância do lúdico como recurso didático na Educação Infantil, considerando que as brincadeiras e os jogos propostos às crianças devem ter a ludicidade inerente a eles de acordo com os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil inseridos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)⁸.

A escolha do tema se deu primeiramente por um interesse particular. A partir dos estudos no curso de Pedagogia começamos a compreender que os jogos e as brincadeiras podem melhorar a criatividade, ajudar na formação da personalidade, na socialização e, por consequência, o desenvolvimento integral de uma pessoa. Daí a importância não somente pessoal para se compreender melhor este tema, mas também o valor social e acadêmico, uma vez que aprender na teoria sobre a importância de se trabalhar o aspecto lúdico, ajudará, conseqüentemente, em nosso fazer pedagógico diário junto aos alunos. A este respeito, a pesquisa tem como problemática responder à seguinte questão norteadora: qual a importância da utilização do lúdico como recurso didático na Educação Infantil?

⁷ BRASIL. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013, p. 38.

⁸ BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC, Brasília, DF, 2017.

Com base nas informações obtidas e fontes secundárias consultadas, será analisada a teoria necessária para responder às questões do problema, corroborando cada afirmação dos teóricos especialistas no assunto.

O objetivo geral consiste em apresentar a importância dos jogos e brincadeiras como recurso didático na Educação Infantil. Entre os objetivos específicos destaca-se: caracterizar um recorte histórico sobre o lúdico e a aprendizagem; discutir sobre o lúdico como estratégia didática na Educação Infantil; analisar o papel dos professores na experiência com os jogos e brincadeiras das crianças.

Da mesma forma, considera-se a relevância pedagógica do estudo, pois aborda o jogo como uma estratégia lúdica no ensino dos alunos, representando uma ferramenta que favorece um processo educacional, no qual, estudantes e professores estão envolvidos. Nesse sentido, o jogo é baseado em uma aprendizagem significativa que só pode ser alcançada quando o aluno participa ativamente do processo de ensino e aprendizagem.

Para alcance do objetivo da pesquisa empreendida que gerou a redação do presente artigo, optou-se pela abordagem qualitativa. Marconi e Lakatos⁹ explicam que este caráter qualitativo é eleito quando se deseja compreender ou explicar o comportamento de um grupo-alvo, mas também se estiver em busca de novas ideias ou se simplesmente quiser testar algo.

Utilizou-se a técnica da pesquisa bibliográfica para embasar a teoria no contexto de uma ideia para explicar a importância da ludicidade como estratégia para obter nos processos de desenvolvimento e aprendizado das crianças dentro e fora da escola. Marconi e Lakatos¹⁰ afirmam que este tipo de pesquisa se baseia em um contexto teórico e seu propósito fundamental consiste em desenvolver uma pesquisa por meio de ampliar generalizações ou princípios já pesquisados.

⁹ MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7. ed. 6. reimpr. São Paulo: Atlas: 2017.

Tal metodologia versa sobre os aspectos metodológicos que procura discernir, examinar e realizar um resumo das informações e a aplicabilidade de resultados procedentes de pesquisas já existentes.

Deste modo, esse gênero de revisão é considerado uma das mais genéricas, porque consente a incorporação de pesquisas experimentais e não-experimentais para o entendimento do que se almeja examinar¹¹.

O material utilizado para a coleta de dados foi oriundo de fontes secundárias: livros, artigos e demais materiais, tanto físicos como os publicados em bases de dados eletrônicos. Foram feitas leituras, resumos e fichamentos a fim de analisar o aporte teórico selecionado e proceder à discussão aqui apresentada.

As possibilidades de análise se encaminharam para a análise qualitativa, discussões e abordagens críticas acerca das ideias dos autores estudados. Não foi desenvolvida, deste modo, pesquisa em campo ou estudo de caso.

¹⁰ Idem, 2017.

¹¹ Idem, 2017.

1 . OS JOGOS, AS BRINCADEIRAS E APRENDIZAGEM

O brincar é um elemento muito importante na Educação infantil porque promove o desenvolvimento integral das crianças, ajudando-as a conhecer a si mesmas e ao mundo ao seu redor. No entanto, não existe uma forma única de pensar sobre isso, mas encontramos opiniões diferenciadas entre os diferentes autores e a forma de realizar o jogo entre os professores.

Este tópico tem como foco investigar sobre o brincar e os benefícios que o aspecto lúdico pode trazer para o desenvolvimento das crianças. Da mesma forma, ao longo deste, focaremos nas crenças e concepções que os professores têm sobre o jogo e a forma como o utilizam em sala de aula. Para isso, apresentaremos um referencial sobre o brincar e a importância de sua utilização no processo ensino-aprendizagem.

1.1 . O Brincar

São muitos os autores que falam do brincar e também os que o consideram um elemento essencial na vida de todo ser humano, principalmente das crianças. A maioria dos autores considera que os jogos e as brincadeiras são uma atividade inata, que surge naturalmente. Leonor Rizzi e Regina Haydt¹² explicam que é através da brincadeira que as crianças interagem com outras crianças, com os adultos e com o seu ambiente, aprendendo assim a agir com diferentes pessoas e a conhecer o mundo que as rodeia. Através da brincadeira, as crianças exploram e aprendem, comunicam-se pela primeira vez com os adultos, desenvolvem a sua personalidade, potencializam as suas aptidões sociais, as suas capacidades intelectuais, resolvem conflitos, etc.

A este respeito, Tizuko Kishimoto¹³ afirma que o jogo é “uma atividade livre e flexível em que a criança se impõe e aceita livremente pautas e propósitos que pode mudar ou negociar, pois no jogo o resultado não conta tanto quanto o próprio processo do jogo.”

As crianças brincam por prazer e são elas mesmas que estabelecem suas regras e seus objetivos para superá-las. Deve-se notar também que as crianças são as pessoas mais justas quando se trata de brincar e cumprir suas regras.

¹² RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia C. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Editora Ática, 2011.

¹³ KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2013, p. 18.

Por outro lado, é importante destacar que é aceito por todos que o jogo esteve presente ao longo da história com um caráter universal, o que permite afirmar que os jogos e brincadeiras é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento psicomotor, afetivo e social das crianças¹⁴.

Embora tenhamos começado com uma definição de jogo, como vimos comentando, existem alguns elementos do jogo que são comuns à maioria dos autores. Tizuko Kishimoto¹⁵ destaca que a natureza do jogo e o grande número de funções que o jogo possui a atividade lúdica torna-o complexo o suficiente para que não seja possível ter uma definição única ou generalizada deste.

Isso pode ser em parte devido ao fato de que, como foi referenciado anteriormente, o jogo existiu ao longo de toda a história da humanidade e assim como o conceito de infância foi mudando ao longo do tempo até vê-la como a vemos hoje, isso também aconteceu com o conceito do jogo. Logo, não existe uma forma única de definir o jogo, observaremos a seguir algumas das definições mais relevantes que são dadas a respeito.

Para fazer isso, começaremos descrevendo o jogo do ponto de vista etimológico. Desta forma, podemos lançar o fundamento do significado que a palavra nos dá. De acordo com Almeida¹⁶, “a palavra jogo vem do latim *iocus* ou *ludus* referindo-se a algo engraçado, uma piada, algo humorístico ou divertido”. Segundo Tizuko Kishimoto¹⁷, o jogo é “um exercício recreativo ou competitivo sujeito a regras, e no qual se ganha ou se perde”.

Como podemos ver, essas definições são muito amplas, então vamos agora analisar as definições que alguns autores deram sobre o jogo ao longo do tempo.

¹⁴ KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2013.

¹⁵ Idem, 2011.

¹⁶ ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2009, p. 15.

¹⁷ Idem, 2013, p. 27.

Começaremos com a definição de Johan Huizinga¹⁸ (2018), para ele o jogo é resultado de um excesso de energia. Já Marli Santos¹⁹ (2008, p. 16), tem outra definição, que concebe o jogo como:

[...] uma forma de exercitar ou praticar os instintos antes de estarem plenamente desenvolvidos, (...) o jogo consiste num exercício preparatório para o desenvolvimento de funções necessárias para a vida adulta.

Se nos reportarmos às ideias de Jean Piaget²⁰, que considera que o brincar é o meio através do qual a criança se desenvolve e entra em contato com o meio que a rodeia, é desse modo que melhor pode compreender e assimilar a realidade. Este autor considera o brincar uma atividade subjetiva, espontânea, que produz prazer e ajuda a resolver conflitos. No entanto, afirma que embora uma característica básica seja a espontaneidade, é preciso distinguir dois polos dentro do jogo.

Um polo de atividade verdadeiramente espontânea, porque não controlada, e um polo de atividade controlada pela sociedade ou pela realidade: o jogo é uma assimilação do real a si mesmo em oposição ao pensamento "sério" que equilibra o processo assimilativo com um acômodo aos outros e as coisas²¹.

Importante também fornecer uma definição de Lev Vygotsky²² (2007, p. 31) sobre o jogo, que definiu o jogo como:

Um fator básico de desenvolvimento, um contexto específico de interação em que as formas de comunicação e ação entre iguais se tornam estruturas flexíveis e integradoras que dão origem a processos naturais de aquisição de habilidades específicas e conhecimentos concretos relacionados aos campos de temas que estão representados no jogo e os recursos psicológicos nele empregados.

Por outro lado, encontramos a definição de Johan Huizinga²³ no qual afirma que:

O jogo é uma ação e ocupação livre, que ocorre dentro de determinados limites temporais e espaciais, segundo regras absolutamente obrigatórias, embora livremente aceitas, ação que tem seu fim em si mesma e é acompanhada por um sentimento de tensão e alegria e de ser diferente do que a vida comum.

¹⁸ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

¹⁹ SANTOS, Marli Pires dos. A criança, o adulto e o lúdico. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

²⁰ PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação. São Paulo: Zahar, 2015.

²¹ Idem, 2015, p. 39.

²² VYGOTSKY, Lev Semyonovich. A formação social da mente: o desenvolvimento social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007, p. 31.

²³ Idem, 2018, p. 27.

Tizuko Kishimoto²⁴ nos aproxima de uma definição de jogo que o descreve como:

Uma projeção da vida interior para o mundo, em contraste com o aprendizado pelo qual interiorizamos o mundo externo e o tornamos parte de nós mesmos. Brincando transformamos o mundo de acordo com nossos desejos, enquanto aprendendo nos transformamos para melhor nos conformarmos com a estrutura do mundo.

Por outro lado, Paulo Almeida²⁵ define o brincar como uma atividade que está presente em todos os seres humanos, geralmente considerada como uma atividade contrária ao trabalho e, portanto, relacionada à diversão e ao descanso.

E, finalmente, a definição de Celso Antunes²⁶, que afirma que através dos jogos e brincadeiras as crianças desenvolvem plena e harmoniosamente todas as suas habilidades e capacidades, tanto individuais quanto sociais.

12 . Características e Funções do Jogo

A seguir, e uma vez investigadas e desenvolvidas as diferentes definições e teorias sobre o jogo, podemos comentar uma série de características e funções do jogo que nos parecem importantes e são defendidas pela maioria dos autores. Portanto, reformulando suas ideias, as funções e características serão definidas a seguir:

O jogo é uma atividade vital universal e é o motor do desenvolvimento humano: O jogo é uma atividade necessária não só para as crianças, mas também para os adultos. Isso porque através da brincadeira não apenas se aprende a atuar no mundo ao seu redor, mas também através da atividade lúdica as pessoas aprendem a identificar nossas capacidades e limitações, ou seja, quais coisas somos capazes de fazer e quais não somos e, aprendemos a lidar com nós mesmos frente a outras pessoas. A atividade lúdica também é algo que surge em todas as culturas. Ao mesmo tempo, o jogo é um grande elemento de socialização, questão essencial para o ser humano. Não menos importante é o fato de que através dos jogos eliminamos o

²⁴ Idem, 2013, p. 50.

²⁵ Idem, 2009.

²⁶ ANTUNES, Celso. O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Rio de Janeiro, Vozes, 2003.

estresse que temos e nos livramos de todas as nossas preocupações por um momento²⁷.

Devemos entender o jogo como uma atividade lúdica, prazerosa, divertida e alegre: O jogo é uma atividade que visa produzir prazer e satisfação a quem a pratica, é uma atividade prazerosa que produz bem-estar, alegria e diversão e, em geral, satisfaz os desejos imediatamente²⁸. A este respeito, Celso Antunes²⁹ explica que:

As crianças encontram prazer em brincar: porque enquanto brincam satisfazem a sua curiosidade sobre o mundo que as rodeia; porque se sentem ativos, capazes e protagonistas, pois são elas quem decidem jogar ou não e o que jogar; porque experimentam e colocam em prática suas forças, suas habilidades, sua imaginação, sua inteligência, suas emoções e seus afetos.

Embora, como realçamos no ponto anterior, o jogo seja necessário para todas as pessoas (crianças e adultos), é essencial a função lúdica que tem especialmente para as crianças, uma vez que não dispõem de uma variedade de atividades tão ampla para se divertir, se distrair e entreter, como tem os adultos.

Por sua vez, Johan Huizinga³⁰ considera que a atividade lúdica deve ser realizada em salas de aula nas instituições escolares, pois, sendo uma atividade atraente e motivadora, capta a atenção dos alunos em qualquer disciplina.

O jogo também é um fim em si mesmo: ou seja, joga-se pelo prazer de jogar. O importante não é o que conseguimos com o jogo, não procuramos um fim, mas o que importa mesmo é o processo³¹.

O jogo surge de forma voluntária e livre: Isso indica que quem joga tem a liberdade de fazer do jeito que quiser, levando em consideração apenas as restrições que o próprio jogo impõe por meio, por exemplo, de suas regras. Portanto, podemos afirmar que o jogo possui uma motivação intrínseca. O jogo não pode ser de maneira coagida, mas a pessoa tem que se sentir livre para poder escolher jogar, caso contrário o jogo estaria perdendo sua essência como jogo. Portanto, é possível definir este como uma atividade justificada e autossustentável³².

²⁷ Idem, 2011.

²⁸ Idem, 2011.

²⁹ Idem, 2003, p. 87.

³⁰ Idem, 2018.

³¹ Idem, 2018.

³² Idem, 2011.

O jogo implica atividade: Muitas vezes, quando jogamos, estamos em movimento, nos comunicamos, nos expressamos, imitamos, etc. Mas mesmo quando os jogos não são motores também somos ativos (psiquicamente). Portanto, deve-se notar que isso sugere algum esforço³³.

Ao mesmo tempo, devemos considerar o jogo como uma atividade séria: Para as crianças, brincar é tão importante quanto o trabalho pode ser para os adultos. O jogo, se bem utilizado, pode ser considerado mais uma ferramenta de aprendizagem³⁴.

O brincar tem uma função que potencializa o desenvolvimento e a aprendizagem: Através da brincadeira e devido às suas características, torna-se um meio ideal para a aprendizagem, pois com ela as pessoas encontram motivação para aprender, ao mesmo tempo que há uma aprendizagem significativa porque a aprendizagem através da atividade lúdica é feita por meio da capacidade do indivíduo e, portanto, devemos aplicar nossos conhecimentos e habilidades anteriores e, ao mesmo tempo, colocá-los em comum com os conhecimentos e habilidades que estamos desenvolvendo ou aprendendo no momento. Outro dos pontos essenciais tanto do jogo como da sua função para potencializar a aprendizagem está relacionado com o fato de as crianças aprenderem desenvolvendo uma realidade fictícia, pelo que o medo do fracasso desaparece ou diminui, pois através da brincadeira as crianças não têm muita preocupação com os resultados da atividade, já que o jogo não está planejado para isso. No entanto, o medo do fracasso pode reaparecer se o adulto "pressionar" a criança de alguma forma, por exemplo, impondo algum objetivo que ela deve cumprir³⁵.

O jogo tem uma função de adaptação afetivo-emocional: as crianças, principalmente as mais novas, enfrentam continuamente mudanças tanto sentimentais quanto emocionais. Algumas dessas mudanças lhes causam insegurança e ansiedade e, devido aos poucos recursos, as crianças não são tão capazes de superar esses problemas quanto os adultos. Portanto, para elas, a brincadeira é uma boa maneira de se expressar e expressar seus sentimentos e

³³ SANTOS, Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

³⁴ Idem, 2011.

³⁵ Idem, 2011.

preocupações. Por meio da imitação, as crianças compreendem e assimilam essas preocupações, pois a brincadeira ajuda a reduzir a ansiedade, facilita a compreensão de diferentes papéis e favorece a incorporação das normas sociais de seu meio e, assim, superará essas preocupações e sentimentos mais poderosos, o que provavelmente melhorará sua autoestima³⁶.

A atividade lúdica favorece a comunicação e a socialização: O jogo oferece às crianças uma ferramenta fundamental para entrar em contato tanto com seus pares quanto com os adultos, muitas vezes é através da brincadeira que as crianças têm o primeiro contato com outras pessoas. O jogo ajuda as crianças a estabelecerem relações de comunicação e por meio de atividades lúdicas os professores podem ensinar aos estudantes, bem como conhecer o nível de descoberta ou aprendizado que seus alunos tiveram ou alcançaram por meio de determinada atividade. Além disso, pode-se dizer também que é uma atividade socializadora, pois muitas vezes é através da relação entre crianças e adultos que estes aprendem a brincar³⁷.

Por fim, e como podemos observar através de todas essas características e funções, gostaríamos de destacar o caráter integral dos jogos e brincadeiras, ou seja, o jogo proporciona ao ser humano um desenvolvimento integral e significativo. Podemos observar isso também com as palavras de Marli Santos³⁸ que afirma que:

Toda atividade física e mental que realizam quando brincam produz, por sua vez, a ativação de fibras nervosas, associações e conexões neurais, que promovem a maturação e desenvolvimento do sistema nervoso, base fisiológica do desenvolvimento e aprendizagem.

Ao mesmo tempo, Tizuko Kishimoto³⁹ afirma como o jogo favorece o crescimento mental, biológico e emocional das crianças; também o jogo favorece o desenvolvimento psicomotor e intelectual da criança, social e afetivo emocional.

³⁶ Idem, 2011.

³⁷ Idem, 2011.

³⁸ Idem, 2022, p. 76.

³⁹ Idem, 2013.

2. O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

Antes de abordar o tema central que trata do lúdico como recurso didático indispensável no contexto escolar para crianças, importante se faz mencionar sobre a história dos jogos e brincadeiras. De fato, a brincadeira, a imaginação e o “faz de conta” são inerentes à criança em todo momento do desenvolvimento humano. Esse aspecto lúdico foi sendo valorizado no desenvolvimento da criança e no processo histórico, foi sendo percebido como excelente recurso para o ensino.

2.1. . Recorte Histórico

Ao que tudo indica, é pertinente afirmar que o brincar é um conceito que vem sendo trabalhado na Educação Infantil como um recurso didático que favorece a aprendizagem; mas vale ressaltar que, há muitos anos, o jogo já era considerado um recurso de ensino importante no que diz respeito a crianças e sua aprendizagem, tendo em vista que a diferença no brincar está ligado as brincadeiras livres, como o faz de conta e outras atividades e o jogo como forma de interação e desenvolvimento, não de disputa para ver quem é o melhor. Conforme Johan Huizinga⁴⁰,

O jogo é algo essencial para a espécie humana, a atividade lúdica é tão antiga quanto a humanidade. O ser humano sempre brincou, em todas as circunstâncias e em todas as culturas, desde a infância vem brincando e, por meio do jogo, vem aprendendo a viver. Ousaria afirmar que a identidade de um povo está fielmente ligada ao desenvolvimento do jogo, que por sua vez é gerador de cultura.

Na mesma linha de pensamento, Gisela Wajskop⁴¹ afirma que “as brincadeiras infantis refletem o curso da evolução dos hominídeos pré-históricos até o presente. A história da espécie humana estaria recapitulada em todo o desenvolvimento individual da criança”. É importante, portanto, reconhecer que o jogo, desde antes da Idade Média, começou a despertar interesse em adultos e crianças devido às várias formas de passar o tempo livre, fazendo atividades prazerosas e divertidas.

Qualquer atividade que envolvesse diversão estava relacionada ao jogo, diferentes objetos foram colocados à disposição do cotidiano para se divertir e esquecer um pouco compromissos ou obrigações. Segundo Gisela Wajskop⁴², o jogo

⁴⁰ HUIZINGA, Johan. O jogo como elemento da Cultura. Trad. João Paulo Monteiro, São Paulo: Ed. Perspectiva, 2014, p. 21.

⁴¹ WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Ed. Cortez, 2007, p. 35.

⁴² Idem, 2007.

teve uma extensão e um significado entre os gregos como nenhum outro povo. Então, as crianças brincavam com o pião, a corda e a bola. Elas usavam o balanço e as pernas-de-pau; a brincadeira significava as próprias ações das crianças e expressava principalmente a travessura como é chamada hoje.

Conforme dado na explicação do modelo aristotélico, “brincar é uma atividade tolerada apenas como meio de atrair a criança para ocupações sérias ou como uma exigência para o descanso posterior do trabalho⁴³”. Com o passar da história, o jogo foi ganhando vida aos poucos e começou a entrar na escola. Passou, então, a ser considerado como o meio lúdico pelo qual as crianças podem construir e desenvolver conhecimentos.

22 . O lúdico como estratégia didática na Educação Infantil

De acordo com Paulo Almeida⁴⁴, é significativo considerar a importância do lúdico na Educação Infantil como fonte de progresso e aprendizagem. Seu valor pedagógico permite um crescimento harmonioso do corpo, inteligência, afetividade, criatividade e sociabilidade. Em suma, é fundamental para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas fases, pode ter um fim em si mesmo, como meio de aquisição de aprendizagem e pode ocorrer tanto de forma espontânea e voluntária, como dar-se de forma organizada sempre que se respeite o princípio da motivação.

Como o lúdico vem sendo assimilado na Educação Infantil, pois é a atividade mais interessante e divertida, é também um elemento fundamental para o desenvolvimento de potencialidades e configuração da personalidade adulta. Por meio dele, libera tensões, desenvolve habilidades e é criativo e espontâneo; o jogo é praticado livremente e por puro prazer, devido a todas essas circunstâncias o jogo constitui uma estratégia didática muito útil⁴⁵.

Sobre este aspecto Tizuko Kishimoto⁴⁶ também esclarece como a ludicidade pode estar presente em várias ações:

⁴³ Idem, 2015, p. 35.

⁴⁴ ALMEIDA, Paulo Nunes. Dinâmica Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2011.

⁴⁵ Idem, 2011.

⁴⁶ Idem, 2011, p. 77.

A criança brinca com todos os elementos de que dispõe: primeiro a voz e o corpo; depois os brinquedos adquiridos ou por ele criados com os mais variados elementos. Elementos que oferecem um campo muito amplo para descobrir, provar, testar, criar brinquedos.

As crianças, desde seus primeiros meses de vida brincam exercitando determinadas funções, conhecendo e dominando o próprio corpo, a partir do contexto social e cultural em que estão inseridas.

Com o passar do tempo, as crianças se adaptam ao ambiente que as cerca, onde todos os tipos de atitudes e comportamentos adultos passam a ser uma grande influência. Desse modo, o contexto configura-se como “a estrutura caracterológica do indivíduo na formulação de suas expectativas em relação ao mundo e na determinação de sua atitude para com as outras pessoas⁴⁷”. Nesse sentido, o jogo é uma estratégia de ensino que permite ao professor se aproximar das crianças na Educação Infantil, proporcionando-lhes os recursos necessários e ao seu alcance para utilizar a combinação perfeita com outras atividades educativas, conseguindo assim uma aprendizagem repleta de situações motivadoras e divertidas, isto é, a ludicidade em ação.

Por meio dos jogos, é possível introduzir estímulos positivos nos processos de ensino e de aprendizagem, despertar o interesse das crianças pelos temas que serão abordados ao longo do currículo.

Para Paulo Almeida⁴⁸, o professor poderá enriquecer seu trabalho em dois aspectos:

- Motivar os alunos, despertando o seu interesse pelo conhecimento dos conteúdos que vão abordar ao longo do ensino.
- Enriquecer e agilizar os processos de aprendizagem e ensino das disciplinas escolares, promovendo uma aprendizagem personalizada e significativa.

Além disso, os professores da Educação Infantil devem entender que a criança aprende brincando e brincando, ela cria, desenvolve-se e constrói conhecimentos. Sua fantasia e imaginação transformam um objeto no que quiser utilizando a imaginação e criatividade nas brincadeiras; atribuem às coisas funções diferentes da

⁴⁷ Idem, 2011, p. 26.

⁴⁸ Idem, 2011.

realidade e daquelas que adultos podem imaginar. A este respeito Gilles Brougère⁴⁹ afirma:

Complementando o que foi mencionado, a compreensão do jogo no campo educacional e o que isso implica, considerou-se pertinente fazer uma pequena definição do que é estratégia didática. Em primeiro lugar, se define o que é uma estratégia, entendida como: “um sistema de planejamento aplicado a um conjunto articulado de ações, permite alcançar um objetivo, serve para obter determinados resultados”.

A estratégia didática é um planejamento do processo de ensino e aprendizagem, “implica um conjunto de decisões que o professor deve tomar, de forma consciente e reflexiva, em relação às técnicas e atividades que podem ser utilizadas para atingir os objetivos de seu curso” (BROUGÈRE, 2015, p.14).

Além disso, “a estratégia didática é o conjunto de procedimentos, apoiados em técnicas de ensino que visam a fruição da ação didática, ou seja, o alcance dos objetivos de aprendizagem⁵⁰”. Em resumo, entende-se que os professores devem planejar os processos de ensino de forma reflexiva com o fim de promover a aprendizagem que é proposta em suas práticas educacionais.

Para Adriana Friedmann⁵¹, é preciso destacar que as crianças, em seus primeiros anos, praticam sua brincadeira de forma solitária, e aos poucos, à medida que crescem e interagem com os outros, pode tornar-se uma atividade social e comunitária. A partir dos dois anos, as crianças começam a compartilhar o jogo, passam a se socializar através da aceitação de si próprias e dos outros e, por sua vez, começam a compreender o significado de dar e receber de uma maneira compreensiva e equilibrada.

É importante também ter em mente que com prazer implícito, “todos os jogos constituem um meio eficaz para educar sentimentos de segurança, firmeza, independência, responsabilidade, ampliando conjuntamente o campo da afetividade⁵²”.

⁴⁹ BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 2015, p. 14.

⁵⁰ Idem, 2015, p. 15.

⁵¹ FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2013.

⁵² SOLER, Reinaldo. Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2011, p. 25.

De acordo com Reinaldo Soler⁵³, o jogo é uma expressão espontânea da individualidade livre que estimula o crescimento, que modifica e socializa impulsos e desejos ao invés de reprimi-los, aumenta sua importância consideravelmente se se tornar realmente criativo.

Tudo isso mostra que o jogo deve ser criativo, e que os professores que atuam na área da Educação Infantil devem fornecer os recursos de forma adequada, para que se sintam motivados e interessados em participar nos jogos e brincadeiras que envolvem diferentes grupos, os quais se satisfaçam em um quadro de liberdade, espontaneidade e respeito mútuo.

De acordo com Lev Vygotsky⁵⁴,

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

Neste aspecto, entende-se como o brincar nos primeiros anos de vida das crianças começa a se tornar um aprendizado cooperativo na medida em que, aos poucos, vão encontrando simpatia e empatia nos outros que o levam a transformar o jogo em algo mais harmonioso e prazeroso. Constroem sua personalidade e o modo de ver o mundo, adquirindo segurança em suas ações.

Suas habilidades sociais são baseadas em sua experiência com adultos cooperativos e ela tem que aprender como manter um encontro mutuamente prazeroso com um colega que é tão inconstante quanto ela⁵⁵.

⁵³ Idem, 2011.

⁵⁴ Idem, 2009, p. 16-17.

⁵⁵ Idem, 2013.

3. O PAPEL DOS PROFESSORES NA EXPERIÊNCIA LÚDICA DAS CRIANÇAS

Quando as crianças estão na Educação Infantil, são participativas e gostam de realizar tarefas com outras pessoas, sejam crianças ou adultos, ou simplesmente a se envolver com as outras formas de participação nas atividades, que de certa forma é o brincar quem as ajuda a facilitar essa interação. Nas palavras de Paulo Almeida⁵⁶,

Nas salas de aula das crianças parece haver um clima de comunidade. Dentro desse clima, alguns valores são priorizados, como compartilhar, colaborar, integrar os solitários e proteger o bem comum. Brincar é um espaço rico para estar com outras pessoas. Essa participação com os outros é pautada por normas acordadas pelas crianças, muitas vezes sem a mediação do professor.

Constata-se então que o brincar também é o facilitador das relações sociais entre as crianças, permite reconhecer o outro como parte de um grupo, no qual podem construir, por meio de negociações, diferentes modos de participação. Além disso, acolhe todos os membros participantes, em um ambiente cooperativo, em que as crianças que tendem a se distrair ou a pouco participar nas propostas do professor, em situações lúdicas, assumem atitudes de liderança e apresentam processos de construção de conhecimentos sociais de elevada complexidade. A este respeito, Maria Rau diz⁵⁷:

Da mesma forma, os professores que trabalham na Educação Infantil devem compreender a importância da observação na hora da brincadeira. Isto se refere a compreender que brincar junto significa chegar a um acordo, colaborar com o outro e sanar conflitos. As crianças colaboram umas com as outras para garantir que brinquem e protejam o bem comum. Jogar com outras pessoas é tão importante que as crianças param, segmentam ou mudam as regras todas as vezes que, devido à incompetência dos jogadores, percebem que o jogo não se sustenta.

Em outras palavras, o jogo parece ser um argumento convincente para minimizar a tensão que pode surgir diante de um espaço ou material exigido por mais de uma criança ou para evitar situações em que a dificuldade da tarefa pareça ameaçar a resolução do que está sendo proposto.

No entanto, a brincadeira faz parte do aprendizado e devem ser considerados como, a partir de uma experiência lúdica, deriva a aprendizagem e o desenvolvimento

⁵⁶ Idem, 2011, p. 78.

⁵⁷ RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2012, p. 19.

das crianças. Como afirma Reinaldo Soler⁵⁸, “os indivíduos, tanto o adulto quanto a criança, podem brincar de acordo com seu próprio estilo, tirando dessa experiência qualquer aprendizado que estejam dispostos nesse dado momento”.

O referido autor mostra absoluta certeza de que as decisões formuladas por adultos e crianças em suas brincadeiras e, o que aprendem com elas, é regido pela experiência. É considerado de extrema importância que durante os primeiros meses e anos de vida as crianças e os jovens, face ao “mundo”, vão conhecendo o que os rodeia, o que lhes dá a confiança de quererem saber mais.

Por tudo isso, pode-se afirmar que brincar proporciona uma ética de aprendizagem em que as necessidades básicas de aprendizagem das crianças podem ser atendidas, tais necessidades incluem, segundo Maria Rau⁵⁹, a oportunidade de:

Praticar, escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar e obter competência e confiança.

Adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamento e compreensão coerentes e lógicos.

Alcançar a possibilidade de criar, observar, experimentar, mover, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar.

Comunicar-se, questionar, interagir com outras pessoas e fazer parte de uma experiência social mais ampla em que sejam imprescindíveis a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina.

Conhecer e valorizar a si mesmos e seus próprios pontos fortes e compreender as limitações pessoais.

Atuar em um ambiente sereno e seguro que estimule e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais.

Os professores que atuam na Educação Infantil devem ser os iniciadores que constituam o aprendizado possível, proporcionando às crianças situações lúdicas em que possam atender a todas as necessidades de aprendizagem dos alunos e, ao mesmo tempo, que sejam capazes de expandir ainda mais essa aprendizagem. É preciso lembrar como as crianças podem aprender e aprendem de maneiras diferentes.

O papel do professor, então, deverá ser o de garantir, no contexto escolar, que a aprendizagem seja contínua e evolutiva, compreendendo muito além do que já se sabe, e que, junto com aspectos de cunho emocional, físico e moral se unem para construir um aprendizado cada vez mais complexo que leve às crianças a poderem

⁵⁸ Idem, 2011, p. 56.

⁵⁹ Idem, 2012, p. 54.

tomar decisões diante de vários problemas, construindo-se autônomos e cooperativos.

O brincar também deve ser considerado uma estratégia de aprendizagem válida e de extrema importância, pois aprender por qualquer meio deve constituir um desafio estimulante e agradável e, mais do que em qualquer outro lugar, no próprio ambiente escolar. A noção de desenvolvimento pessoal da criança como um indivíduo independente e autoconfiante deve ser fortalecida. Isso a ajudará a saber quem ela é e do que é capaz, a construir sua identidade.

Além disso, o jogo é considerado como além da escola, motiva as crianças a explorar e experimentar em casa, no jardim, na rua, nas lojas, na vizinhança, etc. Proporciona uma escala de tempo e um aprendizado mais longo que provavelmente será estendido e continuado, pois a criança em desenvolvimento será absorvida pela situação, em diferentes momentos e graus de acordo com a necessidade. O jogo dentro da escola motiva uma aprendizagem diferente e é caracterizado por uma maior fragmentação e por concentrar-se nos segmentos de tempo⁶⁰.

Não se deve descuidar que em crianças de quatro a oito anos, e no contexto da aprendizagem escolar, é necessário dar especial ênfase aos seguintes aspectos: Participação ativa em todas as experiências de aprendizagem destinadas a estimular o uso de todos os sentidos, incluindo o movimento.

Devem ser introduzidas oportunidades para novas situações de aprendizagem e, o que é mais importante, deve ser dada a possibilidade de reestruturar o conhecimento existente e de transferir as competências e conhecimentos inerentes a novas situações e problemas para encontrar soluções.

Oportunidades para a descoberta e a criatividade pessoal, apoiadas por adultos, que levam ao aprendizado da independência de pensamento e ação. Interação com outras crianças e adultos através da qual aprendem uma nova variedade de habilidades, morais e valores sociais.

Participação em situações lúdicas significativas e construtivas que permitem o desenvolvimento, aliadas à vivência de uma grande variedade de materiais e recursos de aprendizagem.

Oportunidades de praticar e revisar habilidades em um ambiente firme e estável e de aprender sem medo de falhar⁶¹.

⁶⁰ Idem, 2015.

⁶¹ Idem, 2011, p. 29.

Também é importante entender como as salas de aula da Educação Infantil, de certa forma, se inserem em um ambiente lúdico que dá cor às atividades e define uma determinada cultura. Nestes termos, não se deve ignorar que a criança também é uma produtora de história e cultura, conforme esclarecem Celso Antunes⁶²:

A criança é um ser humano também do hoje que não pode ser limitado ao amanhã, precisa ser compreendida a partir de si mesma e do seu próprio contexto. Representa um sujeito social, que não está passivo em seu processo de socialização, faz história e produz cultura. Esse reconhecimento de ator social ativo é um dos pressupostos básicos propostos pela Sociologia da Infância.

De acordo com Gisela Wajskop⁶³, nas creches, tudo parece estar organizado de forma a favorecer um ambiente lúdico e todos (crianças e adultos) utilizam o jogo para se vincular e responder às demandas do contexto.

A autora faz referência aos objetos e cores que se encontram e fazem parte em cada uma das salas de aula. Tudo isso implica que se trata de um espaço ideal, onde o brincar deve estar associado a meninos e meninas e aos objetos que lhe são impostos. Como Gisela Wajskop⁶⁴ tão bem diz, essa estruturação do espaço e dos objetos tem o objetivo pedagógico de garantir que as crianças possam se mover com liberdade e responsabilidade, dependendo o mínimo possível dos adultos responsáveis.

Além disso, não é só importante o que está inserido no contexto escolar, também a organização do espaço livre tem um papel significativo. Sobre isso, Airton Negrine⁶⁵ afirma que a contrário de outros níveis de escolaridade, uma das características da Educação Infantil é que os pátios ou setores ao ar livre contam com uma série de escaladas e jogos (escorregadores, balanços, etc.). A variedade de jogos depende mais das possibilidades econômicas das escolas do que da tendência pedagógica adotada. Lev Vigotsky⁶⁶ assegura que:

É neste aspecto que se entende por que nas crianças a brincadeira espontânea estará sempre presente em todos os momentos em que ela estiver na Educação Infantil. O faz de conta é uma atividade psicológica de grande expressividade que desencadeia a imaginação, desejos e satisfação por parte da criança, enriquece sua identidade ampliando suas concepções

⁶² Idem, 2003, p. 38.

⁶³ Idem, 2007.

⁶⁴ Idem, 2007.

⁶⁵ Idem, 2012.

⁶⁶ Idem, 2007, p. 118.

de como lidar com regras e normas sociais. Um dos objetivos básicos do brincar é permitir que a criança aprenda a questionar, elaborar e resolver situações problemas do dia a dia. O que na vida real passa despercebido pela criança, torna-se uma regra de comportamento no brincar.

Por conseguinte, deve ser entendido como os aspectos do jogo podem determinar ou não a intervenção do professor e brincar como estratégia metodológica proporcionadora de aprendizagem e desenvolvimento nas crianças. Pressupõe a existência de atividades que o professor projeta especificamente para instruir alguns conteúdos⁶⁷.

O jogo está presente como um motivador para a transmissão de conhecimentos e sobre o alcance dos objetivos propostos. Isso sugere que os professores que ensinam crianças na Educação Infantil devem compreender o jogo como estratégia didática que lhes permite fazer deste um recurso didático e poderoso para o aprendizado que se deseja promover em seus educandos.

Além disso, o jogo precisa não só da criança que brinca, pares com quem brincar, espaços, tempos e objetos, mas também profissionais da educação e contextos que possam enriquecer e ampliar os significados que emergem do brincar. E a instituição educativa, com seu formato relacional entre adultos e crianças e sua capacidade de oferecer contextos de sentido cada vez mais amplos, constitui um contexto social privilegiado no qual acontecem os jogos e as brincadeiras (CARNEIRO; DODGE, 2007).

Aos poucos fica mais compreendido o significado do jogo e como os professores de Educação Infantil devem promover, nos espaços coletivos de interação, estratégias didáticas adequadas para as crianças de modo a contribuir efetivamente para seu desenvolvimento integral.

Em primeiro lugar, é necessário compreender o que Airton Negrine⁶⁸ chama de “ambiente lúdico” entendido como o conjunto de circunstâncias que delimitam o território do jogo. Como portas de entrada, podem ser iniciados tanto pelo professor quanto pelas crianças. O autor se refere a compreender como o professor é aquele que usa essa entrada para iniciar, sustentar ou encerrar uma atividade que pode ou

⁶⁷ Idem, 2007.

⁶⁸ Idem, 2012.

não significar, para as crianças, uma marca que diferencia o brincar de outras atividades, consideradas por muitos como sérias.

Para as crianças a brincadeira é “coisa séria” e assim deve ser para os professores da Educação Infantil que de fato se comprometem com a garantia dos direitos e dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

As crianças podem e devem participar na tomada de decisões junto com os docentes e sugerir atividades ou mesmo evitar que algumas aconteçam, por isso o papel dos professores é de garantir que as crianças se expressem, comuniquem e participem de forma cooperativa nestas ações. Mas, o professor também tem um papel relevante neste processo: “O educador utiliza jogos simples que mantêm a atenção, ajudam a pensar e, por sua vez, permitem preparar a atividade que se segue⁶⁹”. Os professores também começam a brincadeira quando estão esperando ou quando precisam recuperar a atenção das crianças.

De acordo com Adriana Friedmann⁷⁰, para as crianças estes jogos propostos pela professora (quando são jogos reais e não situações disfarçadas de componente lúdico) são recebidos com entusiasmo. Elas também querem e esperam que o professor comece novos jogos.

Tudo isso nos faz compreender que tanto professores quanto as crianças, nos espaços educacionais, se movem dentro de um quadro alternativo de significados, que lhes permite entrar e sair das situações de jogo; as crianças entendem o significado da atividade proposta, entendem e diferenciam entre atividades lúdicas (aquelas propostas pelo professor em um quadro lúdico), e as do jogo (dadas por eles em situações de jogo livre).

É preciso ter em mente que quando os professores iniciam um jogo não devem disfarçar a situação, como mencionado acima, em situações de trabalho, as quais eles querem se tornar marcantes com o simples fato de nomeá-los como jogo. As crianças facilmente descobrem como, a partir de uma situação que geralmente começa como um jogo, aos poucos, à medida que se desenvolve, percebem que não se trata

⁶⁹ Idem, 2011, p. 46.

⁷⁰ Idem, 2013.

inteiramente de um jogo, mas de uma atividade de trabalho que devem cumprir⁷¹. Como diz Adriana Friedmann⁷², “nem toda situação que compromete a imaginação é um jogo. Às vezes, os professores convocam propostas que não são brincadeiras, deixando as crianças a meio caminho entre o que esperavam que acontecesse e a tarefa em si”.

Conseqüentemente a essa referência, deve-se ter em mente a mediação que o professor projeta na estruturação do formato particular do jogo e as regras que ele põe em ação.

A mediação pode ser analisada a partir de três perspectivas: dependendo do momento em que o jogo é proposto (ou seja, para a sequência interna de uma atividade), dependendo do tipo de jogo que as crianças desenvolvem e dependendo da estrutura da atividade⁷³.

O quadro exposto mostra que os professores e professoras da infância devem proporcionar um ambiente lúdico, organizado para as experiências das crianças. Faz-se relevante, ainda, acompanhar as brincadeiras da criança, não só quando ela precisa de sua ajuda para resolver um conflito, mas sobretudo permanecer com elas até que elas consigam brincar sem a sua intervenção. Com essa postura promove a autonomia e a independência dos meninos e meninas da Educação Infantil.

31. . A Importância da Experiência Lúdica

Ainda na atualidade, é aparente o desafio de proporcionar e pôr em prática situações/ estratégias de aprendizagens (tradicionais e não tradicionais) no ambiente escolar, em prol da participação ativa dos estudantes. “Há uma constante necessidade de a escola trabalhar conteúdos programáticos com aplicabilidade prática, correspondendo aos anseios de um aluno que hoje é mais questionador”⁷⁴.

Se faz necessário, cada vez mais, que o professor enquanto mediador do conhecimento, procure propiciar a integração das vivências dos educandos com o contexto ao qual estão inseridos no espaço escolar, de modo que promova o aprender

⁷¹ Idem, 2011.

⁷² Idem, 2013, p. 56.

⁷³ Idem, 2013, p. 122.

⁷⁴ Idem, 2012, p. 26.

como um processo prazeroso, de descobertas, valorização e estímulos, que se configure ali a promoção da criatividade, do pensamento crítico, autonomia, coletividade, pois nessa interação também estão presentes as relações interpessoais, a partilha a partir da convivência com os demais, se fazendo primordial entender e respeitar a singularidade de cada um, não só de saberes mas de vivência pessoal e social.

A exposição acima está conferida nos descritivos da Base Nacional Comum Curricular - BNCC⁷⁵, quando estabelece as dez competências gerais da Educação Básica, sendo algumas evidenciadas a seguir:

[...] 2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. [...]

[...] 6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. [...]

[...] 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza. [...]

A promoção do lúdico enquanto atividade prazerosa, que convida e desafia, pode estabelecer uma relação com o meio que nos cerca e de que fazemos parte, de modo que o processo de aprendizagem por meio da ludicidade se faça de forma mais leve, integrante, estimulante, ampliando os horizontes, buscando novas maneiras de saberes, visando o pleno desenvolvimento do indivíduo enquanto sujeito social.

Conforme bem argumentam Juliana Suzuki *et al*⁷⁶, “vale destacar que, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, ou seja, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido (...) experiência de autoconhecimento, bem como conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro”. Sob essa ótica, o prazer em aprender está intrinsecamente relacionado com o

⁷⁵ Idem, 2017, p. 9-10.

⁷⁶ SUZUKI, Juliana Telles Faria; et al. Ludicidade e Educação. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012, p. 4.

prazer em ensinar, variar a intensidade do envolvimento e das atividades cria ciclos de valorização entre os envolvidos, conforme denota a socióloga Françoise Lantheaume⁷⁷:

A variabilidade também afeta o conteúdo da atividade. A busca permanente de melhoras (renovar suas aulas, seus exercícios) faz parte de uma ética do trabalho docente e manifesta o respeito aos alunos. Mediante esse esforço, opera-se a própria valorização aproximando-se do ideal do ofício, inscrevendo-se em sua história e na ideia do belo trabalho; é também viver seu ofício de forma criativa. Propor inovações supõe um tempo de trabalho e um investimento importantes. Sua introdução visa a encontrar um modo de interessar os alunos facilitando o trabalho dos professores e aumentando sua satisfação profissional.

Desse modo, conforme Maria Rau⁷⁸ “os professores não têm poupado esforços para buscar metodologias que sejam significativas e atendam aos interesses e às necessidades não apenas de seus alunos, mas também de todos os envolvidos no processo ensino-aprendizagem”.

Nessa perspectiva, as escolas, como espaço de aprendizagem enquanto meio coletivo, “precisam elaborar propostas pedagógicas que considerem as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes, assim como suas identidades linguísticas, étnicas e culturais⁷⁹”. Concordando com Juliana Suzuki *et al*⁸⁰, enquanto respeito ao coletivo, “assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva”.

De acordo com Marili Santos⁸¹:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Entende-se que, as atividades lúdicas enquanto propostas metodológicas, respeitando a rotina educacional na sala de aula tão diversificada, podem ser

⁷⁷ LANTHEAUME, Françoise. Professores e dificuldades do ofício: preservação e reconstrução da dignidade profissional. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, v. 42, n. 146, p. 368-387, Agosto 2012, p. 378.

⁷⁸ Idem, 2012, p. 26.

⁷⁹ Idem, 2017, p. 17.

⁸⁰ Idem, 2012, p. 4.

⁸¹ SANTOS, Marli Pires dos. A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2011, p. 12.

incorporadas em todas as fases do ensino e adaptadas às disciplinas de modo geral, principalmente as tidas como ásperas pelos alunos, consideradas por vezes como mecanicistas, de difícil compreensão ou muito teóricas.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa foi construída com o objetivo de incrementar o diálogo com os docentes e pesquisadores da Educação Infantil que desejam refletir sobre as estratégias didáticas que priorizam a brincadeira a fim de proporcionar experiências positivas com crianças.

Com o objetivo de analisar como as estratégias de ensino devem ser orientadas e implementadas de forma a estimular a experimentação, criação e imaginação, evidenciou-se que o brincar se constitui como uma excelente estratégia didática, sugerindo que nos jogos e brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades e revelam conhecimentos diversos.

Os resultados apontam para a relevância das brincadeiras e jogos como uma estratégia didática, que permite aos professores e professoras da Educação Infantil proporcionar experiências às crianças que de fato, garantam os seus direitos e possibilitem sua aprendizagem contribuindo de forma efetiva para seu desenvolvimento integral.

Observamos, portanto, que a criança é um ser pensante que precisa ser respeitada em totalidade, em seu processo construtivo, sua visão e potencialidades, respeitando seu tempo e espaço, como dizia Emília Ferrero “Por traz da mão que pega o lápis, dos olhos que olham, dos ouvidos que escutam, há uma criança que pensa”.

A brincadeira, seja com colegas ou adultos, estimula o desenvolvimento de habilidades sociais. Através das atividades lúdicas, as crianças ampliam seu vocabulário e aperfeiçoam suas habilidades de comunicação não verbal. Fazem novos amigos e aprendem a compartilhar e cooperar, colocando em prática suas primeiras estratégias de resolução de conflitos. Também começam a entender como o mundo dos adultos funciona, imitando suas atitudes e comportamentos, o que as ajuda a se apropriar das normas sociais.

Vimos também que o brincar na educação infantil também é um pilar essencial para o desenvolvimento emocional. Graças às atividades lúdicas, as crianças aprendem a expressar e gerenciar estados como frustração, ansiedade ou raiva. O jogo permite que elas liberem a tensão e recriem suas preocupações e medos, por

isso é um meio de encontrar soluções para seus problemas. Além disso, o jogo é uma fonte de emoções positivas que faz com que se sintam bem consigo mesmas, estabelecendo as bases para uma forte autoestima.

Como futuro educador, é preciso aproveitar o potencial dos diferentes tipos de jogos na Educação Infantil. A brincadeira livre é ideal para estimular a criatividade, imaginação e autonomia das crianças, mas os jogos guiados que seguem um padrão mais estruturado também oferecem excelentes oportunidades de aprendizagem. Portanto, o professor da Educação Infantil, terá que usar o jogo como seu aliado, criando um ambiente de aprendizagem enriquecedor, onde a criança possa desenvolver ao máximo suas habilidades de forma lúdica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2011.

_____. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2009.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Rio de Janeiro, Vozes, 2003.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC, Brasília, DF, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2015.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2013.

HUIZINGA, Johan. **O jogo como elemento da Cultura**. Trad. João Paulo Monteiro, São Paulo: Ed. Perspectiva, 2014.

_____. **Homo Ludens**. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2013.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.

LANTHEAUME, Françoise. Professores e dificuldades do ofício: preservação e reconstrução da dignidade profissional. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 42, n. 146, p. 368-387, Agosto 2012.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 7. ed. 6. reimpr. São Paulo: Atlas: 2017.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento Infantil: simbolismo e Jogo**. São Paulo: Cortez, 2012.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. São Paulo: Zahar, 2015.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na Educação**: uma atitude pedagógica. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2012.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Editora Ática, 2011.

SANTOS, Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

_____. **A criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

_____. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2011.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2011.

SUZUKI, Juliana Telles Faria; et al. **Ludicidade e Educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**: o desenvolvimento social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico: livro para professores. São Paulo: Ática, 2009.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Ed. Cortez, 2007.