

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO

PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS

NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese (doutorado) | <input type="checkbox"/> Artigo científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação (mestrado) | <input type="checkbox"/> Capítulo de livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia (especialização) | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC (graduação) | <input type="checkbox"/> Trabalho apresentado em evento |

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Rosa Elina de Araujo Martins

Matrícula:

2018201221350130

Título do trabalho:

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: / /

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Caldas Novas - Go

Local

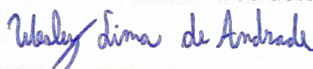
14 / 11 / 2022

Data



Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:



Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

Formulário 1222/2022 - DE-UR/CMPURT/IFGOIANO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Aos vinte e sete dias do mês de outubro de dois mil e vinte e dois, às 17 (dezessete) horas reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Wesley Lima de Andrade (orientador), Fernando da Rocha Rodrigues(membro), Nathália Santos de Castro (membro) para examinar o Trabalho de Curso intitulado “ O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM” da estudante Rosa Elina de Araújo Martins, Matrícula nº 2018201221350130 do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida a estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição da candidata pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO da estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

(Assinado Digitalmente)

Wesley Lima de Andrade
(Presidente e Orientador)

(Assinado Digitalmente)

Fernando da Rocha Rodrigues
(Membro 01)

Nathália Santos de Castro

Nathália Santos de Castro
(Membro 02)

(Assinado Digitalmente)

Rosa Elina de Araújo Martins
Acadêmico

Documento assinado eletronicamente por:

- Rosa Elina de Araújo Martins, 2018201221350130 - Discente, em 28/11/2022 12:36:11.
- Fernando da Rocha Rodrigues, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 28/11/2022 11:36:57.
- Wesley Lima de Andrade, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 28/11/2022 09:38:17.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/11/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 447371

Código de Autenticação: b4f438ebe4



INSTITUTO FEDERAL GOIANO

Campus Urutaí

Rodovia Geraldo Silva Nascimento, Km 2,5, Zona Rural, None, None, URUTAÍ / GO, CEP 75790-000

(64) 3465-1900

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Rosa Elina de Araujo Martins¹

Wesley Lima de Andrade²

RESUMO

Muito do conteúdo e significado das brincadeiras infantis é constituído por atividades lúdicas nas quais a criança desempenha algum papel e imita aquele aspecto mais significativo das atividades adultas e seu contato com elas. A evolução da criança e do jogo está relacionada com o ambiente em que ambos se desenvolvem, o que irá mediar o desenvolvimento de competências e habilidades. Teve-se como metodologia uma revisão da literatura de abordagem qualitativa. Os principais autores que embasaram este trabalho foram: Kishimoto (2017), Joia (2018) e Andrade (2018). Este trabalho ficou assim estruturado: a sessão um (1) contém a introdução em que constam as teorias de autores que discorreram sobre o tema, os objetivos, a justificativa, as hipóteses e a pergunta. A sessão dois discute o material e os métodos utilizados para a realização dessa revisão bibliográfica e elenca os autores que deram as suas contribuições sobre o tópico. Na sessão três são apresentados os resultados e a discussão e por último, mas não menos importante, são feitas as considerações e as recomendações para estudos posteriores. Os resultados indicaram que, para que o lúdico se torne um instrumento de ensino e aprendizagem, as seguintes condições devem ser atendidas: aumentar a criatividade; permitir o desenvolvimento geral da criança; eliminar o excesso de competitividade, buscando mais o cooperativo do que o competitivo; dar mais importância ao processo do que ao resultado; estabelecer como uma forma de aprendizagem cooperativa que evita situações de marginalização; ser motivador e interessante; e ser um desafio para a criança, mas que seja alcançável.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino e aprendizagem. Benefícios do lúdico. Educação Infantil.

ABSTRACT

Much of the content and meaning of children's play is playful activities in which the child plays some role and imitates that most significant aspect of adult activities and their contact with them. The evolution of the child and the game is related to the environment in which both develop, which will mediate the development of skills and abilities. The methodology used was a literature review with a qualitative approach. The main authors that supported this work were: Kishimoto (2017), Joia (2018) and Andrade (2018). This work was structured as follows: section one (1) contains the introduction, which contains the theories of authors who discussed the topic, the objectives, the justification, the hypotheses and the question. Session two discusses the material and methods used to carry out this literature review and lists the authors who gave their contributions on the topic. In session three, the results and discussion are presented and, last but not least, considerations and recommendations for further studies are made. The results indicated that, for play to become a teaching and learning tool, the following conditions must be met: increase creativity; allow the general development of the child; eliminate excess competitiveness, seeking more cooperative than competitive; give more importance to the process than to the result; establish as a form of cooperative learning that avoids situations of marginalization; be motivating and interesting; and be a challenge for the child, but achievable.

Keywords: Playful. Teaching and learning. Benefits of play. Child education.

¹Discente do curso de Licenciatura em pedagogia (EPT) na modalidade à distância do Instituto Federal Goiano, Câmpus Urutaí Goiás. E-mail rosaelinaaraujom@gmail.com

² Docente do Instituto Federal Goiano, Câmpus Urutaí Goiás. E-mail wesley.andrade@ifgoiano.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Para uma criança de Educação Infantil, que vai de 0 a 5 anos de idade, as atividades lúdicas passam a ser uma atividade cotidiana, seu desenvolvimento evolutivo é em grande parte marcado pela ludicidade e suas práticas, que se iniciam no ambiente familiar e, posteriormente, continuam até o seu ingresso em uma instituição escolar.

De acordo com Andrade (2018) a medida em que a criança recebe e é constantemente submetida a um aumento de estímulos e pressões advindas das atividades escolares, que impõem a aquisição de informações, ela perde as habilidades adquiridas com as brincadeiras ou jogos lúdicos e isto pode atrapalhar, ou retardar, seu desenvolvimento intelectual e psicomotor e, ainda, a capacidade de usar eficientemente essas informações.

Todos os jogos de movimento (jogos com o corpo e com objetos) desempenham um papel importante no desenvolvimento psicomotor progressivo, completando os efeitos da maturação nervosa e estimulando a coordenação das diferentes partes do corpo. Graças aos primeiros jogos de movimento dos primeiros anos (denominados funcionais por Henri Wallon e sensório-motor por Jean Piaget) a criança constrói esquemas motores que se exercitam na sua repetição, que se integram entre si, tornando o desenvolvimento mais complexo e evolutivo (PORTAL EDUCAÇÃO, 2013).

Segundo Joia (2018), estudos realizados destacam que os jogos simbólicos, jogos de regras e jogos cooperativos possuem qualidades intrínsecas que os tornam relevantes no processo de socialização infantil. Nos resultados e discussão, serão analisados alguns estudos sobre cada um desses jogos.

Desta forma, a delimitação deste trabalho está em discutir o lúdico como um instrumento que pode auxiliar o processo de ensino e contribuir no desenvolvimento da aprendizagem de crianças de 0 a 5 anos de idade e que estão na Educação Infantil.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) deixa evidente que o brincar permanece como atividade essencial para o pleno desenvolvimento infantil, e o que já era garantido pelas legislações anteriores são oficializadas com a nova BNCC.

Com isso, entende-se que é relevante que o professor permita que a criança

participe de todos os processos e do cotidiano pedagógico da instituição na qual está matriculada. Tendo como base para essa discussão e conforme os objetivos elencados é que se faz a seguinte pergunta: como a ludicidade pode contribuir no desenvolvimento das crianças da Educação Infantil no processo de ensino e aprendizagem?

A ludicidade na Educação Infantil, como um processo estimulador proporciona à criança o prazer em aprender e auxilia o seu desenvolvimento integral. O lúdico como uma ferramenta pedagógica possibilita à criança da Educação Infantil uma aprendizagem mais tranquila e prazerosa, visando seu pleno desenvolvimento e uma aprendizagem de forma significativa.

O objetivo geral é o de discutir a importância da ludicidade na Educação Infantil e sua contribuição no ensino e aprendizagem. Os objetivos específicos são: relatar a importância das atividades lúdicas para o processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil e suas contribuições no aprendizado e desenvolvimento psíquico, emocional, social e motor; investigar em que medida o lúdico se relaciona com o desenvolvimento infantil e a aprendizagem; identificar as implicações da cultura lúdica no desenvolvimento afetivo, social, cognitivo na Educação Infantil.

A justificativa pela escolha do tema se faz pela importância do lúdico no processo ensino aprendizagem da criança e em seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. De acordo com Kishimoto (2017), a brincadeira oferece a criança um momento de descontração na qual ela exerce autonomia que é papel fundamental na hora do brincar, e aprende e se desenvolve com outro, criando inventando e reinventando suas próprias regras.

Com base na abordagem de Kishimoto (2017), toda as crianças têm direito aos estudos, a conviver no meio escolar e por essa razão, o professor da Educação Infantil deve propiciar uma aprendizagem de forma divertida para que elas possam carregar em sua memória esses momentos. Fazendo com que se sintam importantes e capazes de enfrentar qualquer desafio. Cada ser é único, com seus anseios, dificuldades e evolução diferentes e com ludicidade é possível desenvolver a socialização, o cognitivo, a criatividade da criança na Educação Infantil.

2. MATERIAL E MÉTODO

Os passos a serem seguidos na construção de uma pesquisa devem obedecer a uma metodologia. O trabalho *in loco* apresenta uma abordagem qualitativa, já que, segundo Minayo (1994, *apud* LIMA; MIOTO, 2007, p. 39) “A realidade social é mais rica do que as teorizações e os estudos empreendidos sobre ela, porém isso não exclui o uso de dados quantitativos”.

Trata-se de uma revisão da literatura, pois proporciona uma excelente introdução a todos os outros tipos de pesquisa, além de que é o primeiro passo necessário em todos eles, uma vez que possibilita o conhecimento de teorias existentes, hipóteses de investigação, experiências, resultados, ferramentas e técnicas utilizadas sobre a questão ou problema que o pesquisador pretende investigar. Confirmando, Gil (2002, p. 65): “Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas [...]”.

A pesquisa se classifica, pela sua natureza, como pesquisa básica ou pura, pois não se tem a intenção de aplicá-la e segundo Gil (2002, p.43), “busca o progresso da ciência, procura desenvolver os conhecimentos científicos sem a preocupação direta com suas aplicações e consequências práticas (...)”. Ela é descritiva, pois descreve o lúdico como um instrumento que pode auxiliar o processo de ensino e contribuir no desenvolvimento da aprendizagem de crianças de 0 a 5 anos de idade e que estão na Educação Infantil.

Na pesquisa descritiva busca-se, de acordo com Gil (2010, p. 44), “juntamente com a exploratória, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática”.

Qualifica-se como exploratória por abordar a opinião de vários teóricos a respeito da temática. A pesquisa exploratória, segundo Gil (2010, p. 43), “tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista, a formulação de problemas mais precisos com hipóteses pesquisáveis”.

Assim a pesquisa realizada adota os seguintes procedimentos e caminhos metodológicos: discussão e viabilidade do projeto de pesquisa; levantamento bibliográfico para dar suporte à pesquisa e construção da fundamentação teórico-conceitual.

O levantamento bibliográfico é realizado por meio da plataforma do Google Acadêmico, em seguida são utilizadas as palavras-chave: lúdico, jogos, brincadeiras,

desenvolvimento da aprendizagem, educação infantil. Feito isto, realizam-se as leituras, análises e fichamentos de artigos indexados, monografias, dissertações e teses submetidas

São analisadas as publicações com o recorte temporal de 2015 a 2021, entretanto não são descartadas as publicações antes deste recorte, pois entende-se que para trazer ideias novas para o tema, é necessário analisar as que vieram antes das datas acima como contribuição e enriquecimento ao trabalho.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade lúdica tem uma natureza e funções suficientemente complexas, de modo que, atualmente, uma única explicação teórica sobre o tema não é possível. Seja porque é abordado a partir de diferentes enquadramentos, seja porque os autores focalizam diferentes aspectos da sua realidade, a verdade é que várias explicações aparecem ao longo da história sobre a natureza do jogo e o papel que desempenhou e continuará a desempenhar na vida humana.

Assim, parte-se do princípio que o termo lúdico não foi construído por acaso e nem é atual, Bittencourt (2013) reflete que Heráclito, cuja produção filosófica data de cerca de 478 a.C., valorizava a expressão lúdica, como evidenciado em seu Fragmento 52, que relaciona o poder de uma criança brincando com o tempo como uma força vital. Da mesma forma, Santo Agostinho, em 1536 a.C, faz referência à ludicidade, ao referir-se ao jogo como a força motriz da curiosidade, do respeito pelos outros e pela vida.

As raízes da compreensão moderna da ludicidade são encontradas na Grécia Antiga. De acordo com Bressan e Carneiro (2018), no auge da civilização grega, por volta de 500 a.C, a ludicidade desempenhou um papel na mitologia em torno da figura do homem livre, por meio da ideia de liberdade. Consequentemente, essa mitologia foi estendida apenas a uma elite e foi recusada aos escravos. Platão e Aristóteles reconheceram o valor do jogo, do lazer e da recreação, considerando-os essenciais para o bem-estar e o crescimento humano.

As palavras *paideia* e *agôn* expressam duas formas distintas de expressão lúdica. *Paideia* descreve o jogo e a ação das crianças em geral, bem como as competições de força, ginástica e tocar flauta. Por sua vez, *agôn* refere-se aos jogos

coletivos e à competição, além de aludir às disputas físicas, poéticas e musicais que, embora competitivas, Huizinga (1951, p. 88, *apud* BRESSAN; CARNEIRO, 2018) “não negavam, seu caráter lúdico”.

Continuando a mesma linha de raciocínio, ao longo do século XX, diversos autores abordaram o tema da ludicidade, dedicando-se principalmente a classificar suas manifestações, suas atividades associadas e seus efeitos. Para descrever a ludicidade, alguns fazem uso primário da palavra “jogo”, outros do verbo “brincar”, com membros de ambos os campos apresentando teorias nas quais os dois termos são usados indistintamente.

O jogo, ou lúdico, é uma atividade voltada à diversão e entretenimento, sendo este um elemento de significativa importância no desenvolvimento cognitivo do ser humano. Para compreender a relevância do jogo no processo de ensino-aprendizagem, é preciso conhecer sua presença nas teorias educacionais ao longo da história.

Freud afirmava que o jogo permite que a criança tenha o controle da realidade em que vive, pois constitui uma forma de expressar suas emoções, podendo assim se expressar livremente (SILVA et al., 2019). Por sua vez, Vygotsky concebia o jogo como uma forma de satisfazer as necessidades da criança e de gerenciar e superar as falhas que ela pode sofrer no seu dia a dia, destacando sua função socializadora e cultural, sem descartar seu papel didático que pode surgir do desejo da criança de saber (MUNIZ, 2021).

Piaget, um dos psicólogos mais proeminentes até hoje, focou na importância do brincar no desenvolvimento infantil (MENDES; SOUSA, 2020). O jogo representa a capacidade de assimilação, tanto funcional quanto reprodutiva, da criança em cada uma de suas fases de desenvolvimento. Por isso, Piaget (1985) estabeleceu três tipos de jogos que se adaptam ao desenvolvimento da criança em cada uma de suas fases evolutivas: jogos como exercícios simples, jogos simbólicos e jogos de regras.

Piaget (1985) destacou tanto em seus escritos teóricos, bem como em suas observações clínicas, a importância do brincar nos processos de desenvolvimento. O psicólogo e pesquisador relacionou o desenvolvimento das fases cognitivas com o desenvolvimento da atividade lúdica. Segundo Piaget, as diversas formas de brincar que surgem ao longo do desenvolvimento infantil são conseqüências diretas das transformações que as estruturas cognitivas da criança sofrem paralelamente.

Dos dois componentes pressupostos por qualquer adaptação inteligente à realidade e a passagem de uma estrutura cognitiva para outra, o jogo é um paradigma de assimilação, pois é a ação infantil por excelência, a atividade essencial por meio da qual a criança interage com uma realidade que a domina.

Os educadores, influenciados pela teoria piagetiana revisada, concluem que a sala de aula precisa ser um lugar ativo, no qual a curiosidade das crianças seja satisfeita com materiais adequados para exploração, discussão e debate (MUNIZ, 2021).

Além disso, Piaget também baseia sua pesquisa no desenvolvimento moral no estudo do desenvolvimento do conceito de norma dentro dos jogos. A forma de relacionar e compreender as regras dos jogos é indicativa da forma como o conceito de norma social evolui na criança.

Por fim, Vygotsky (1991), psicólogo que estudou o desenvolvimento intelectual da criança, diz que o que caracteriza fundamentalmente o jogo é que ele dá origem a um comportamento conceitual ou guiado por ideias. A atividade da criança durante a brincadeira ocorre fora da percepção direta, em uma situação imaginária. A essência do jogo reside fundamentalmente nesta situação imaginária, que altera todo o comportamento da criança, obrigando-a a definir-se nas suas ações e a passar por uma situação exclusivamente imaginária.

O psicólogo sublinha também que fundamental para o brincar é a natureza social dos papéis desempenhados pela criança, que contribuem para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. A teoria histórico-cultural de Vygotsky e as investigações subsequentes, também superaram a ideia piagetiana de que o desenvolvimento da criança deve ser entendido como uma descoberta pessoal, e enfatizam a interação entre a criança e o adulto, ou entre uma criança e outra criança, como um fato essencial para o desenvolvimento infantil.

Nessa interação, a linguagem é o principal instrumento de transmissão de cultura e educação, mas obviamente existem outros meios que facilitam a interação criança-adulto. Como e quando uma criança domina as habilidades que estão prestes a ser adquiridas depende do tipo de jornada fornecida à criança.

Captar e manter o interesse da criança, simplificar a tarefa, utilizar atividades facilitadas com materiais didáticos adequados, como brinquedos, ajudam essa jornada a ser efetiva. Segundo Vygotsky, o jogo não é a atividade predominante da

infância, pois a criança passa mais tempo resolvendo situações reais do que fictícias. No entanto, a atividade lúdica constitui o motor do desenvolvimento na medida em que cria continuamente zonas de desenvolvimento futuro.

O desenvolvimento social das crianças sustenta a ideia de que elas formam um conceito mental de si. Isso é observado pela primeira vez na capacidade de identificar suas partes do corpo quando solicitado a nomeá-las e a se referir a si na primeira pessoa. Mais ou menos ao mesmo tempo em que as crianças demonstram autoconsciência, elas começam a usar palavras como “eu” e “meu”, e apontam preferências nas interações cotidianas. E isto pode ser explorado pelo professor em sala de aula.

Segundo Gonçalves e Lira (2020), o professor, em seu trabalho cotidiano, pode utilizar algumas das atividades lúdicas, a saber: incentivar os alunos a contarem e interpretarem histórias cotidianas, trabalhar com eles o respeito às diferenças, motivá-los a trazerem para a sala de aula, com a devida autorização da família, fotografias que indiquem a profissão ou o labor de cada pessoa constada nas imagens, entre outras atividades lúdicas.

Dessa forma, a ludicidade não é apenas característica da infância, ela é compartilhada por todas as faixas etárias. Conforme Gonçalves e Lira (2020), sendo consequencial, a ludicidade está sujeita à consequencialidade mais geral da comunicação, conforme descrito por Sigman (1995) e Cronen (1995), e não se aplica apenas ao indivíduo como *homo ludens*, mas também compreende as múltiplas e variadas manifestações da ludicidade conforme empregadas por indivíduos, bem como seus efeitos em indivíduos envolvidos em situações lúdicas.

Na sequência, Gonçalves e Lira (2020) fazem uma análise da ludicidade em que se distinguem três dimensões indissolúveis do fenômeno que interagem entre si. A primeira dimensão revela que a ludicidade como parte da condição humana, é constituída internamente, ou seja, mesmo que a pessoa se negue a participar de qualquer momento lúdico, essa ludicidade permanece nele, porque o homem, no sentido geral, é lúdico. A segunda dimensão vê a ludicidade na medida em que se manifesta, constitui-se como consequência da condição humana, que é lúdica, e nas diversas manifestações que decorrem dessas condições e de uma diversidade de percepções humanas. Essas manifestações podem ser divididas em atividades lúdicas, ludo-recreativas, de lazer e construção de objetos lúdicos. A terceira

dimensão constitui a ludicidade com os seus efeitos ocasionados pela diversidade de processos, ou seja, desde a sua manifestação até os resultados gerados pelos indivíduos que interagem em situações lúdicas.

Significativamente, é impossível entender a ludicidade como um conceito se confinarmos nossa análise a uma de suas dimensões isoladamente. Assim, as brincadeiras ludo-recreativas são necessárias, pois a criança precisa de ação, manuseio de objetos e relacionamento com seus pares. A brincadeira é a atividade mais espontânea da criança, a ponto de se afirmar que é a motivação dos pequenos. Do ponto de vista psicomotor, Fonseca (2012) reflete que o brincar favorece o desenvolvimento corporal e dos sentidos. Força, controle muscular, equilíbrio, percepção e confiança no uso do corpo, são utilizados para o desenvolvimento das atividades lúdicas.

Ao brincar, a criança aprende por experiência novas oportunidades de cometer acertos e erros, de aplicar os seus conhecimentos e de resolver problemas. Brincar estimula o desenvolvimento das habilidades de pensamento e criatividade das crianças e cria potenciais espaços de aprendizagem.

Segundo Dias (2013), no plano cognitivo, o desenvolvimento da simulação ou do jogo de ficção incorpora muitas tendências de desenvolvimento cognitivo, todas relacionadas ao desenvolvimento de um pensamento menos concreto e mais coordenado. Essas tendências incluem descentralização, descontextualização e integração, ao mesmo tempo em que desenvolvem o pensamento convergente e divergente, e supõem um suporte para a elaboração de muitas operações cognitivas como correspondência, conservação, classificação, reversibilidade e tomada de perspectiva.

Os jogos de movimento espontâneo promovem uma aquisição crescente de partes do corpo, pois o ato de brincar é o meio natural de aquisição de experiências, de adaptação ao meio físico e social e de aperfeiçoamento dos gestos, para que sejam mais seguros, eficazes e coordenados.

De acordo com Faria e Costa (2016), por meio da brincadeira, as funções psicomotoras são desenvolvidas, tais como:

1. O desenvolvimento das habilidades motoras grossas e finas: coordenação dinâmica global, equilíbrio, precisão de movimentos, força muscular, controle motor ou resistência.

2. O desenvolvimento de capacidades sensoriais, tais como: estruturação do esquema corporal (noção de partes do corpo, lateralidade, o eixo central de simetria) percepção visual-espacial (percepção visual, noção de direção, orientação espacial), percepção rítmico-temporal (percepção auditiva, ritmo, noção de tempo), percepção tátil, percepção olfativa e percepção do paladar.

Segundo Menezes (2016), a relação entre o lúdico, o desenvolvimento infantil e a aprendizagem está em perceber esse instrumento como forma de enriquecer a formação por meio de um espaço dinâmico que promove o significado do que é aprendido com a participação de todos os alunos, dos comandos utilizados pelo professor durante as atividades, das fases do entretenimento, da criatividade, da análise e da reflexão sobre a positividade de seu uso e se obtém resultados positivos em situações problemáticas reais. O resultado esperado é um processo de ensino-aprendizagem eficaz.

Em uma análise global dos inúmeros estudos sobre o brincar, os que foram aqui analisados encontraram evidências de que o jogo contribui para avanços na verbalização, linguagem, vocabulário compreensão, atenção, imaginação, concentração, controle do impulso, a curiosidade, estratégias de resolução de problemas, empatia, cooperação e participação do grupo.

A isso, Santana e Andrade (2017) consideram que estudos realizados a partir de diferentes perspectivas epistemológicas, permitem conceber o lúdico como peça-chave no desenvolvimento integral da criança, uma vez que possui conexões sistemáticas com o que não é brincar, ou seja, com o desenvolvimento em outros níveis como a criatividade, a resolução de problemas, a aprendizagem dos papéis sociais, ou seja, com inúmeros fenômenos cognitivos e sociais.

Por outro lado, Santiago *et al.* (2019), consideram que na perspectiva do desenvolvimento cognitivo, ao brincar, a criança aprende porque ganha novas experiências, porque é uma oportunidade de cometer erros e acertos, de aplicar os seus conhecimentos e de resolver problemas. Brincar estimula o desenvolvimento das habilidades de pensamento e criatividade e potencializa as áreas de aprendizagem.

Dessa forma, os autores Santana e Andrade (2017) e Santiago *et al.* (2019) estão de acordo que as crianças aprendem mais brincando, por isso o lúdico deve se tornar o eixo central da Educação Infantil. A educação pelo movimento faz uso do brincar, pois proporciona à criança grandes benefícios, entre os quais se destacam o

desenvolvimento do potencial cognitivo, da percepção, da ativação da memória e da arte da linguagem.

Do ponto de vista afetivo-social, Joia (2018) destaca que, por meio da brincadeira, a criança entra em contato com seus pares, e isso a ajuda a conhecer as pessoas ao seu redor, aprender regras de comportamento e se descobrir dentro do quadro dessas trocas.

Brandolise (2018) reforça as ideias de Joia (2018) quando alude à interação observada por Vigotski e Leontiev em um estudo comparado, e foi considerada constitutiva do sujeito e dos jogos, particularmente quando se joga protagonizado, uma forma que o pré-escolar encontra para atingir níveis mais elevados de desenvolvimento e aprendizagem.

Com base nas afirmações dos autores supracitados, pode-se afirmar que, por meio da brincadeira, a criança aprende progressivamente a compartilhar, a desenvolver conceitos de cooperação e trabalho comum, ela também aprende a se proteger e defender seus direitos.

Joia (2018) observou em um estudo revisional, que por meio da brincadeira, o conhecimento de fatos, situações e realidades sociais é ampliado, pois cada criança contribui com novas visões de mundo ao representar diferentes papéis e diferentes qualidades de um mesmo papel, expandindo a variedade de funções e atitudes sociais e explorando diferentes modalidades relacionais.

Por outro lado, Ghiggi (2019) tem outra visão do lúdico. Conforme a autora, a brincadeira deve ser incluída nos projetos educacionais não apenas porque as crianças sentem necessidade de brincar, mas também como meio de diagnóstico e conhecimento aprofundado do comportamento do aluno. A brincadeira facilita o desenvolvimento de diferentes aspectos do comportamento: caráter, habilidades sociais, domínios motores e o desenvolvimento de habilidades físicas; ao mesmo tempo, envolve experiências diversificadas, facilitando a adaptação e, como consequência, a autonomia em todas as áreas do comportamento.

O professor deve levar em conta que o jogo envolve uma ação motora, pois, como indica Ghiggi (2019), deve-se cumprir uma série de premissas que reúnam as principais linhas metodológicas construtivistas nas quais se baseia o atual sistema educacional, tais como: participação, variedade, progressão, investigação, significado, atividade, abertura e globalidade.

Outro estudo de revisão, o de Dias (2013), descobriu que a educação baseada no lúdico, em especial na Educação Infantil, promove a aprendizagem a partir da motivação da criança a explorar o ambiente no qual está inserida, aprendendo a conviver no dia a dia com as pessoas e com as suas diversidades. As brincadeiras lúdicas em sala de aula aguçam a inteligência e o desejo em aprender, permitindo que a criança dê asas à sua imaginação e deixando que a sua criatividade apareça, dessa forma, com a imaginação aguçada e a criatividade liberta a concentração nas aulas será maior.

Um estudo de caso realizado por Silva (2016) teve como metodologia a pesquisa de natureza qualitativa e foi desenvolvida por meio de um questionário com questões estruturadas, o qual foi respondido por professoras de Educação Infantil e que atuam na Creche Infância Alegre, no município de Currais Novos/RN. O objetivo da referida pesquisa foi o de demonstrar a importância do lúdico para o processo de aprendizagem na educação infantil, encontrou como resultados que os professores da Educação Infantil valorizam o lúdico e o toma como necessário para a aprendizagem da criança.

Melo (2016) coordenou um estudo observacional em salas de aula da Educação Infantil, o estudo teve como objetivo geral de investigar a importância do lúdico na educação infantil. Para a concretização do processo, a pesquisadora realizou uma interação com crianças, professores e equipe da escola, após, aplicou questionários investigativos com algumas crianças e professores. A pesquisa com a coleta de dados teve duração de uma semana. Os objetivos foram o de observar e investigar como procede a prática educativa das professoras da Escola Municipal Coronel Manoel Emídio de Sousa, que fica situada no Bairro Santo Amaro, em Alexandria-RN, e como ocorre o processo de apropriação dos conhecimentos adquiridos pelas crianças atendidas pela referida escola. Ao final, a pesquisa concluiu que a utilização do lúdico é necessária para a construção de cada criança, bem como para seu desenvolvimento.

Barbosa, Martins e Mello (2017) realizaram uma pesquisa etnográfica com observação participante de crianças de três, quatro e cinco anos de idade, em um Centro Municipal de Educação Infantil de Vitória/ES. Teve como objetivo principal o de compreender as brincadeiras lúdico-agressivas no contexto da Educação Infantil. Como instrumentos de pesquisa os autores utilizaram observações, filmagens,

fotografias e narrativas de episódios brincantes descritos em diário de campo, em momentos de pátio e em aulas de Educação Física. Puderam concluir que existe uma necessidade de a escola abrir espaço no cotidiano infantil para as diferentes maneiras de brincar, o que poderá auxiliar a criatividade e os momentos interativos das crianças.

Andrade (2018) utilizou-se de seus momentos no estágio para coordenar uma pesquisa na Escola Municipal de Ensino Fundamental Antônio Félix. O estudo constou de observações do comportamento e desenvolvimento das crianças no momento das aulas lúdicas. As interações entre os grupos de crianças, segundo a autora, aconteciam de maneira bastante visível e assim ela concluiu que a utilização das atividades lúdicas na educação infantil contribui no envolvimento na socialização e participação da criança no ambiente escolar.

Silva e Pereira (2018) realizaram uma investigação com crianças de ambos os sexos e com idades entre 2 e 4 anos em que constou de um estudo observacional utilizando como instrumento de coleta de dados videograções com a intenção de compreender o sociointeracionismo do desenvolvimento e comportamento da criança em situações lúdicas em sala de aula. Concluíram que as crianças investigadas, ao se verem diante de objetos e de brincadeiras procuram trazer, de forma criativa, os elementos mais significativos de seu dia a dia para perto de si. Tal atitude permite que a criança seja a produtora de seu conhecimento e desenvolvimento.

Em outro estudo de caso, Escarião (2019) coordenou uma pesquisa com crianças de 2 a 3 anos de idade e matriculadas na Educação Infantil de uma Escola de Educação Básica da Universidade Federal da Paraíba. A pesquisa teve como objetivo compreender como a ludicidade, presente em práticas escolares, ajuda a desenvolver a oralidade em crianças em fase de aquisição de linguagem. Ao final, a autora concluiu que as atividades lúdicas realizadas por meio da contação de histórias, impulsionam o desenvolvimento da fala e evidenciou a oralidade como prática social.

Uma investigação de Ferreira (2020) realizada em 2019, teve como objetivo compreender como as atividades lúdicas podem contribuir na aprendizagem de 36 crianças de 4 e 5 anos, matriculadas na Educação Infantil do Centro de Educação Infantil Areinha, São Mateus-ES. Sendo que 19 delas estava no Pré nível I, e 17 no Pré nível II. O motivo da escolha dessa instituição se deu por ser uma escola periférica, com seus problemas sociais e econômicos e pela proximidade que tinha

com a equipe. Quanto à faixa etária, por serem as duas últimas séries desta etapa educacional e por essas crianças estarem prestes a sair da Educação Infantil para o fundamental I. A dinâmica da pesquisa constou de três encontros com atividades diversificadas, a autora observou se no cotidiano escolar estavam sendo trabalhadas as atividades lúdicas com as crianças, dentre essas atividades foram identificadas se as atividades lúdicas colaboram com o relacionamento do educador e educando, foi feita também, uma análise se as interações e as atividades lúdicas podem contribuir com a aprendizagem das crianças. O trabalho foi feito por meio da observação, identificação e questionário. Por meio das ações docentes, a pesquisadora pôde perceber se as atividades lúdicas estavam sendo trabalhadas, identificando assim se as atividades colaboravam com o relacionamento do educador e educando, e por fim foi feita uma análise se a interação e as atividades lúdicas poderiam contribuir com o desenvolvimento das crianças. Ao final, a pesquisadora analisou as respostas abertas das professoras e as observações com os teóricos utilizados e constatou que a maioria das docentes deixou lacunas em suas respostas. Tornando inconclusivo o referido estudo.

Andrade e Moretti (2021) investigaram a relação dos sentidos pessoais, de cinco professoras da Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, sobre a ludicidade e práticas de Educação Matemática no contexto de uma formação continuada que problematizou o lúdico, a coletividade e a organização do ensino à luz da Teoria Histórico-Cultural e da Teoria da Atividade. Os dados analisados foram coletados por meio de registros orais e escritos de discussões, relatos e desenvolvimento de Situações Desencadeadoras de Aprendizagem. Os resultados mostram que, no decorrer do processo analisado, os motivos dos professores para inserirem elementos lúdicos nas suas práticas de educação matemática foram impactados, o que implicou em mudanças na organização do ensino à medida que a ludicidade e o brincar passam a ser compreendidos como uma vivência envolvente e como a atividade principal da criança. Considerando a relevância da temática do brincar na infância, os resultados da pesquisa reforçam a importância dos espaços coletivos de formação docente e das contribuições das ações formativas ancoradas na Teoria Histórico-Cultural, como desencadeadores da produção de novas práticas lúdicas de educação matemática na Educação Infantil.

4. CONCLUSÃO

O desejo de criar é universal, no entanto o comportamento criativo não se coloca espontaneamente sob uma forma plena e completa, mas deve ser apreendido. O comportamento criativo é firmado em uma base própria de cada ser humano, o que leva a expressar singularidade e originalidade, mas às vezes as suas manifestações são raras devido à pouca ação educacional estimulante dessas atitudes criativas.

A brincadeira, como elemento essencial da vida humana, afeta cada período da vida de maneira diferente: a brincadeira livre para a criança e a brincadeira sistematizada para o adolescente. Tudo isso leva a considerar o grande valor que o jogo tem para a educação.

O que se buscou com este trabalho foi trazer à luz das teorias, o lúdico como um instrumento de ensino e aprendizagem. Mas como o lúdico deve ser trabalhado para atender aos pressupostos do ensino e da aprendizagem?

Os resultados indicaram que, para que o lúdico se torne um instrumento de ensino e aprendizagem, as seguintes condições devem ser atendidas: aumentar a criatividade; permitir o desenvolvimento geral da criança; eliminar o excesso de competitividade, buscando mais o cooperativo do que o competitivo; dar mais importância ao processo do que ao resultado; estabelecer como uma forma de aprendizagem cooperativa que evita situações de marginalização; ser motivador e interessante; e ser um desafio para a criança, mas que seja alcançável.

Pode-se concluir que o objetivo geral foi alcançado, pois as pesquisas realizadas confirmam que o lúdico na Educação Infantil, como um instrumento motivador e divertido, proporciona à criança o prazer em aprender e auxilia o seu desenvolvimento integral. Em outras palavras, o aprender brincando motiva o gosto por estudar.

Entretanto, como bem foi abordado por alguns autores analisados, os professores precisam fortalecer o pensamento criativo dos pequenos, uma vez que a criatividade diminui com os anos de escolaridade. Assim, recomenda-se que os professores de Educação Infantil criem momentos pedagógicos com o uso do lúdico para que as crianças possam despertar a sua curiosidade e descobrirem quantas coisas novas podem aprender com este instrumento.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, L. R. **A importância do lúdico na Educação Infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. 2018. 43 f. Monografia (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa-PB, 2018.
- ANDRADE, J. R.; MORETTI, V. D. Movimento dos sentidos de professoras sobre o lúdico: implicações para as práticas de educação matemática na Educação Infantil. **Revista Sergipana de Matemática e Educação – REVISEM**, Sergipe, n. 2, p. 107-126, jun. 2021.
- BARBOSA, R. F. M. MARTINS, R.; MELLO, A. S. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na Educação Infantil. **Movimento**, v. 23, n. 1, pp. 159-170, jan./mar. 2017.
- BITTENCOURT, R. N. O lúdico para questionar. **Filosofia, ciência e vida**, v. 4, n. 82, maio 2013.
- BRANDOLISE, F. M. **Desenvolvimento humano, brincadeira, Educação Infantil e as contribuições de Vigotski e Winnicott**. 2018. 126 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, Piracicaba-SP, 2018.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Consulta Pública. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.
- BRESSAN, J. C. M.; CARNEIRO, K. T. **Lúdico na Escola (CICLADA): Do Ocaso ao Protagonismo**. Curitiba: Appris, 2018.
- DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, n. 1, p. 2-27, 2013. Disponível em: <http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>. Acesso em: 02 set. 2021.
- ESCARIÃO, A. D. **Oralidade em práticas lúdicas na Educação Infantil**. 2019. 219 f. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, Centro De Ciências Humanas, Letras e Artes, João Pessoa-PB, 2019.
- FARIA, Bruna Barcelos; COSTA, Costa, Célia Regina Bernardes. **Educação Física e atividade Lúdica: O papel da ludicidade no desenvolvimento Infantil**. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 9, n. 1, p. 136-155, out./nov. 2016. ISSN. 2448-0959.
- FERREIRA, J. O. **Atividades lúdicas**: um estudo de caso na educação infantil. 2020. 87 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus-ES, 2020.
- FONSECA, V. **Manual de observação psicomotora**: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak editora, 2012.

GHIGGI, G. Educação Infantil: o currículo, as relações, o ambiente e o brincar. **Cadernos de Pesquisa**, 2019, v. 49, n. 174, p. 330-332, 2019.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GONÇALVES, R. C. O.; LIRA, A. A. D. Memória, consciência, *self*: contribuições para a pesquisa (auto)biográfica com crianças. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica**, Salvador, v. 05, n. 15, p. 1154-1169, set./dez. 2020.

JOIA, A. **Brincar e aprender**: dimensões indissociáveis no desenvolvimento da criança. Curitiba: Appris, 2018.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2017.

LIMA, T.C.S.; MIOTO, R.C.T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Katál**, Florianópolis, v.10, spe, 2007.

MELO, M. F. **Importância do lúdico na Educação Infantil**. 2016. 24 f. Artigo Científico (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Educação, Currais Novos-RN, 2016.

MENDES, R. E.; SOUSA, S. R. S. O Lúdico No Ensino Da Matemática. **Revista Multidebates**, Palmas, v. 4, n. 4, p. 151-166, out. 2020.

MENEZES, R. S. **A ludicidade como recurso metodológico na Educação Infantil**: Análise do CMEI Primeiros Passos- Itaituba- Pará. 2019. 71 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Faculdade de Itaituba-FAI, Itaituba, Pará, 2019.

MUNIZ, C. A. **Aprendizagem matemática em jogo**. Contagem, MG: Rede Pedagógica, 2021.

PORTAL Educação. **Esquema corporal e psicomotricidade**, 4 abr. 2013. Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/42204/esquema-corporale>. Acesso em: 6 out. 2021.

SANTANA, N. R. S.; ANDRADE, M. N. O lúdico e o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil. **ENFOPE**, [S.], v. 10, n. 1, 2017.

SANTIAGO, E. S.; SEDÍCIAS, E. P. S.; SILVA, K. B.; BRAZ, M. S. S. Artigo. 2019. **Jogo da memória como instrumento lúdico no entendimento das angiospermas e suas estruturas**. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/trabalho_ev127_md1_s_a16_id5122_10082019140328.pdf. Acesso em: 09 fev. 2022.

SILVA, L. F. **Jogos e brincadeiras**: o lúdico na educação infantil. 2016. 24 f. Artigo Científico (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Educação, Currais Novos-RN, 2016.

SILVA, E. A. R.; PEREIRA, M. C. O papel ativo da criança em situações lúdicas na Educação Infantil. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, p. 532-549, 2018.

SILVA, F. S.; SILVA, C. S.; ALENCAR, D. S.; AMORIM, M. R. **As contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. Educação no Século XXI Infantil, Média, Tecnologia**. Belo Horizonte: Poisson, 2019.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, 1991.