

---

## **Ludicidade da Educação Infantil: Aprendizagem e Desenvolvimento das Crianças da Educação Infantil**

Kaline Padilha Silva

*Universidade de Cuiabá – UNIC, Campus de Tangará da Serra*

---

**Resumo:** Este trabalho procurou analisar a configuração da ludicidade no desenvolvimento pedagógico na educação infantil. Tendo como objetivo geral a abordagem conceitual e suas especificidades, discutir os preceitos da ludicidade no desenvolvimento infantil. Para tanto utilizou-se da pesquisa eminentemente bibliográfica o que possibilitou concluir que a ludicidade na educação infantil possui diversos aspectos, tais quais os aspectos físicos, psicológicos, mentais e sociais. Conclui-se que a ludicidade é subjetiva, de tal maneira os docentes precisam de planejamento, compreensão como um aspecto inerente a educação, porém de forma ímpar para sua aplicabilidade.

**Palavras-Chave:** Ludicidade. Subjetividade. Educação Infantil.

## **Playfulness of Early Childhood Education: Learning and Development of Children in Early Childhood Education**

**Abstract:** This work sought to analyze the configuration of playfulness in pedagogical development in early childhood education. Having as general objective the conceptual approach and its specificities, discuss the precepts of playfulness in child development. For this purpose, the eminently bibliographical research was used, which made it possible to conclude that playfulness in early childhood education has several aspects, such as physical, psychological, mental and social aspects. It is concluded that playfulness is subjective, so teachers need planning, understanding as an inherent aspect of education, but in a unique way for its applicability.

**Keywords:** Playfulness. Subjective. Child education.

## Introdução

O presente trabalho procurou apresentar acerca da conceituação e evolução histórica da ludicidade na educação infantil, visando analisar como o lúdico pode influenciar no desenvolvimento da criança nos primeiros anos de escolaridade, analisar seus aspectos, discutir seus preceitos, analisar a subjetividade do lúdico, abordar a aplicabilidade em tempos de evolução tecnológica. A proposta do presente trabalho é entender o que vem a ser lúdico na educação infantil, correlacionando com sua eficácia no desenvolvimento educacional.

Ao longo do tempo a educação teve que se adequar aos avanços da humanidade, principalmente no que diz respeito a tecnologia, assim sendo, percebeu-se que a educação sofreu uma grande evolução nos meios e modos de ensino. Com a evolução gradativa da educação e dos métodos educacionais, a aplicabilidade da ludicidade também precisou evoluir, sendo assim esta questão precisa ser mais aprofundada e conhecida pelos educadores, pois o lúdico quando não aplicado da forma correta, não atingirá seu objetivo que é o desenvolvimento educacional, e a boa formação do docente é primordial.

A ludicidade é muito importante no processo de ensino-aprendizagem, estando mais frequente na educação infantil, contribuindo no desenvolvimento cognitivo, motor e na psicomotricidade a criança. As atividades lúdicas possibilitam novos conhecimentos, gerando o interesse e vontade ao aluno de querer aprender, estimulando o desenvolvimento e aprendizado.

O problema de pesquisa visa entender como a ludicidade pode influenciar no desenvolvimento e no aprendizado das crianças na educação infantil? Os três objetivos específicos desta pesquisa, são: Compreender a importância da ludicidade no desenvolvimento do ensino e aprendizagem das crianças na educação infantil, tendo com parâmetro a contextualização da ludicidade, fundamentar a ludicidade, jogos e brincadeiras e o desenvolvimento no ensino, refletir ainda o papel da família e professor como mediadores do ensino correlato a aplicabilidade da ludicidade.

Este trabalho se apoia nos procedimentos

metodológicos, sendo a pesquisa eminentemente bibliográfica, embasando-se em uma análise sistêmica, o presente estudo tem como objetivo geral a necessidade de discutir os preceitos da Ludicidade no âmbito da educação infantil e sua efetividade na prática educacional.

Em síntese o designo de tal estudo é revelar os fatores e métodos utilizados para aplicabilidade do lúdico na educação infantil, diante dos efeitos gerados pela sua aplicabilidade, analisando os fatores que contribuem para tal prática. Em virtude de uma análise embasada em artigos e livros, teve como fonte principal a internet e livros pertinentes ao tema, desenvolvendo uma pesquisa bibliográfica-exploratória.

## A Ludicidade e a Aprendizagem

Em um primeiro momento será conceitualizado a ludicidade, analisando sua evolução histórica, abordando a figura da família como instrumento de auxílio para o desenvolvimento eficaz, enfatizando acerca da formação do docente, de tal modo, diante da análise teórica, se aprofundará quanto à aplicabilidade da ludicidade na educação infantil.

Assim sendo, primeiramente será estudado acerca da evolução histórica da ludicidade na educação infantil.

### *Evolução Histórica*

Inicialmente, visando uma melhor compreensão quanto ao tema do presente estudo, necessário se faz uma análise da evolução histórica sobre a aplicabilidade da ludicidade na educação infantil. De tal modo, primeiramente vejamos o conceito de ludicidade para Winnicott (1995, p. 230) é: “o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo”. Ademais, segundo o dicionário Aurélio (2021) ludicidade significa: “Característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas; ludismo: a ludicidade na educação infantil”.

Segundo Piaget (1975, p. 03): “conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao

longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear a sua forma de brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento”. Conforme Velasco (1996, p.13): “a brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade, e que ajuda no desenvolvimento e na socialização”.

Diante de diversas definições, pode-se entender como atividade lúdica, como sendo aquela que estimula o pensamento, buscando conhecimento de forma natural e prazerosa. Quando o lúdico é inserido de forma correta, se alcança resultados positivos para melhoria do aprendizado. Ao longo dos anos, os métodos de ensino evoluíram, em especial os meios de informações tornaram-se cada vez mais acessíveis por meio da tecnologia. A alguns anos atrás as informações eram bem mais controladas.

Os avanços foram gradativos, primeiramente veio o telegrafo, pois começou a alterar a forma de controle das informações, simultaneamente ao telegrafo surgiram outros meios de comunicação, tais quais: rádio, televisão e o telefone, que tornaram as informações cada vez mais acessíveis.

Nesse sentido, é defendido por Andrade (2007, p. 21) que:

As atividades lúdicas desenvolvem os esquemas de conhecimento que podem colaborar na aprendizagem de qualquer novo conhecimento, como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir. A infância deve constituir um objeto sociológico, ser resgatada das perspectivas biologistas (a reduzem ao estado intermédio de maturação e desenvolvimento humano), e psicologizantes o desenvolvimento da criança é independente “[...] da construção social das suas condições de existência e das representações e imagens historicamente construídas sobre e para eles.

É percebido que a evolução histórica, transformou gradativamente os métodos de ensino, ao correlacionar os métodos adotados quanto a ludicidade, também precisou se adequar, cada vez mais as crianças se prendem aos meios tecnológicos, tais como computadores, celulares, de tal maneira para manter o lúdico no desenvolvimento educacional a correlação com os meios tecnológicos se fez necessária.

## A Importância de Brincar

Os anos iniciais da criança são significativos para o desenvolvimento do aprendizado, é sabido que o lúdico faz parte da vida da criança, assim, desde quando aplicado de forma correta no ambiente escolar, pode influenciar no desenvolvimento educacional da criança de forma significativa. Brincar, vai muito além, pois desperta a imaginação, o pensamento crítico, a compreensão de mundo e regras, favorecendo o desenvolvimento das crianças.

Nesse sentido, Aberastury (1992, p. 73) menciona que:

Através de brincadeiras as crianças expressam situações que são traumáticas ou pesadas para seu ego frágil, e as vai dominando. Ela torna ativo aquilo que sofreu passivamente, podendo modificar um final que tenha sido doloroso.

Jogos e brincadeiras são utilizados na educação para enquadramento de ludicidade, são exercícios que trabalham a fantasia e imaginação. A ludicidade é um grande instrumento para o processo de ensino-aprendizagem. É mais presente na educação infantil pois, na infância, a criança interpreta e conhece sobre o mundo, espontaneamente, de forma lúdica.

O brincar desenvolve um papel importante na formação do pensamento infantil, propiciando no desenvolvimento cognitivo da criança com o mundo exterior. Por meio da brincadeira a criança reproduz o discurso externo, o internaliza, interpreta e constrói seu próprio pensamento. Dessa forma, a valorização e o direcionamento desse recurso, quando usado de forma pedagógica, auxilia para que a aprendizagem flua com maior facilidade.

Entretanto, é preciso ter cuidado para não tirar a brincadeira desse aspecto natural, pois o lúdico é uma metodologia pedagógica que ensina brincando e tem objetivos, mas nunca cobranças. Nesse sentido Froebel (2002, p. 60) defende que, “A brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança [...]; pois ela é a representação do interno, da necessidade e do impulso interno”.

O jogo é a atividade mais pura e espiritual dos seres humanos e também uma característica típica da vida humana - a vida interior natural oculta pelos seres humanos e por todas as coisas. É por isso que dá

às pessoas alegria, liberdade, contentamento, descanso interior e exterior e paz com o mundo. Ele tem a fonte de todas as coisas boas. Uma criança que persiste em exercer seu entusiasmo até que o cansaço físico proíba, certamente será um ser humano determinado, que tem a capacidade de fazer grandes sacrifícios para promover a felicidade de si mesma e dos outros. Não é esta a expressão mais bonita na vida de uma criança quando ela está brincando? Uma criança totalmente concentrada em sua brincadeira? Como mencionado a brincadeira neste período não é trivial, é altamente sério e tem um significado altamente importante.

Correr, pular, dançar, escalar e aprender sobre o mundo por meio da intuição e do sentimento permitem que as crianças explorem melhor seus corpos. Aliado à diversão, traz confiança, autoestima e habilidades de superação, eliminando as inseguranças do mundo externo e as restrições internas. A ludicidade como metodologia significa respeitar a interpretação das crianças sobre o mundo e seu lugar no mundo. Por meio da brincadeira, da criatividade, da curiosidade e do desejo de que o conhecimento ocorra de forma natural, ampla e flexível, a educação pode ocorrer de forma libertadora, emocional e diversa.

As atividades lúdicas vão além do âmbito pedagógico, a escola em si, pois está inserida em todas as relações em volta da criança, seja na família, na igreja ou escola. Considerando que os jogos são uma atividade lúdica, e que essas atividades colaboram para o desenvolvimento intelectual das crianças, não apenas preenchendo os horários e consumindo energia, Piaget destacou que os jogos são essenciais para o sentido sensorio-motor e simbólico. É uma espécie de assimilação da realidade para a própria realidade, proporcionando-lhe a nutrição necessária.

É mencionado por Piaget (1976, p. 67) que:

Os processos ativos da educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material adequado, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, continuam exteriores à inteligência infantil.

Por meio da brincadeira, as crianças podem revelar sua própria cognição, visão, audição, tato, estado de movimento, estilo de aprendizagem e

relação cognitiva com eventos, indivíduos, coisas e mundos simbólicos. Essa criança reproduz e internaliza palavras externas por meio da brincadeira, estabelecendo assim seus próprios pensamentos.

Segundo Galvão (1995, p. 08):

Jamais pude dissociar o biológico e o social, não porque o creia redutíveis entre si, mas porque eles, me parecem tão estreitamente complementares, desde o nascimento, que a vida psíquica só pode ser encarada tendo em vista suas relações recíprocas.

A construção da aprendizagem pode ser dividida nessas três características. As emoções são responsáveis pelas funções normais do corpo, promovem confiança, motivação e, mais importante, integram os sentimentos em seu ambiente, o que envolve o desenvolvimento geral do movimento físico, inteligência, emoções e aspectos sociais.

Para Galvão (1995, p. 127):

Toda atividade que a criança realiza é divertida, desde que gratuita, ela sente prazer na simplicidade de realizá-la, é livre para aparecer. Porém, a partir do momento em que a atividade é instruída ou imposta, ela se torna um trabalho e não mais um jogo. Wallon divide os jogos infantis em quatro fases: a) Jogos funcionais - jogos que proporcionam a exploração do corpo por meio dos sentidos.

*É importante que em cada atividade proposta, o melhor seja incluir atividades lúdicas na primeira etapa da atividade, de modo que o conteúdo possa ser usado e manipulado livremente antes de dar recursos instrumentais. Segundo sua teoria, as crianças brincam, cantam, dançam, pintam e ouvem histórias sobre si mesmas. Em suma, nesta fase, brincar é semelhante a fazer arte.*

### A Formação do Docente

É enfrentado um verdadeiro dilema, pois o professor, não é valorizado, se depara com baixos salários, não possui apoio das famílias dos alunos, lhe é entregue uma carga obrigacional que vai além de suas atividades, gerando assim diversos obstáculos no processo educacional.

Primeiramente se depara com a fragilidade da sua formação, ao passo que o parecer CFE nº 252/69 surgiu para estabelecer os conteúdos básicos para

formação. Sendo que somente em 2001, com o Plano Nacional de Educação, Lei nº 10.172/2001 proporcionou oferecer maiores oportunidades de aprendizagem, assegurando assim o ingresso mais cedo das crianças no ensino, de igual modo busca-se com essas alterações um alcance maior no nível de escolaridade.

É evidente que a qualidade do ensino está intrinsecamente ligada a uma boa formação do profissional. Nesse sentido, menciona Demo (2002, p. 72) que: “Qualidade da educação depende, em primeiro lugar, da qualidade do professor, o que leva ao entendimento de que compete ao professor a responsabilidade de formar cidadãos, tornando sua própria formação fundamental.”

Atualmente, as mudanças são constantes, com novas tecnologias cada vez mais avançadas, tornando cada vez mais trabalhoso acompanhar e transmitir conhecimento em sala de aula. Em contrapartida, o docente que acompanha as mudanças e avanços tecnológicos possuem uma possibilidade ao qual através de novos métodos, poder prender a atenção do aluno possibilitando a transmissão de conhecimento.

Além do mais, não é e nem será a tecnologia que extinguirá o lúdico, mas sim possibilitará um avanço transformador no método, cabendo ao docente acompanhar as mudanças, agregando valor à aprendizagem, a formação do aluno e os métodos de ensino. É o momento de transformação do ensino, atentar-se ao cotidiano e as mudanças, é um fator de suma importância para a formação do docente.

Nesse sentido Facci (2004, p. 273) menciona que:

Os docentes possuem um papel essencial no desempenho dos esforços para atingir uma educação de qualidade para todas as crianças. Em muitos países, crianças ficam fora da escola sem adquirir competências básicas, porque não possuem um número suficiente de professores qualificados e isso tem consequências negativas para as crianças e o desenvolvimento da sociedade. Os professores são peças fundamentais para alcançarmos metas de educação, em que os governos se comprometem a proporcionar uma educação de qualidade a todas as crianças. A escassez, cada vez maior de professores qualificados, constitui o principal obstáculo para a realização desses objetivos.

A ludicidade correlacionando com a educação infantil sofre um dilema, por nem sempre é entendida como método de aprendizagem, ao passo que muitas

vezes é aplicada de forma errada, restringindo apenas a uma atividade criativa, para e passar o tempo. E com isso o princípio básico de liberdade se perde. É preciso ter uma amplitude da aplicabilidade da ludicidade, pois não se restringe apenas a jogos e brincadeiras de infância, mas sim a toda atividade que permite a criança uma liberdade para criar, escolher o que fazer, proporcionando prazer correlato ao aprendizado, mexendo tanto com os aspectos físicos quanto emocionais da criança.

Segundo os referenciais curriculares nacionais de educação infantil, o professor poderá utilizar-se de jogos e brincadeiras em atividades de leitura e escrita, em matemática, artes, filosofia, natureza e sociedade, música e movimento desde que haja intencionalidade. Segundo RCNEI (1998, p. 211):

O jogo pode se tornar uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes.

Para que haja empenho destes profissionais de educação infantil, é necessário que redescubram e reconstruam o gosto do fazer lúdico, buscando em experiências próprias ou novas pesquisas, brincadeiras que auxiliem o desenvolvimento das crianças.

### **A Ludicidade e a Aprendizagem na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**

A ludicidade pode ser entendida como sendo as situações ou atividades em que a criança brinca e se diverte. Isso no contexto de aprendizagem, é melhor entendido quando se tem a noção de que os jogos, brinquedos e brincar fazem parte do desenvolvimento da criança, sendo que ao correlacionar jogos, brinquedo e brincar com o aprendizado, alcançam a máxima para uma aplicabilidade de método educacional eficaz.

Os jogos, brinquedos e brincar quando aplicados visando o aprendizado pode ser entendido como

sendo pedagógico, quando simplesmente aplicados sem critério ou perspectiva, permitindo que a criança brinque livremente será considerado educativo. É sabido que a criança começa a entender o mundo de forma lúdica, pois brincando além de se divertir ela se desenvolve. Será compreendido neste capítulo, quanto aos aspectos da ludicidade e sua aplicação analisando o contexto familiar e escolar.

### Aspecto Subjetivo da Ludicidade

A ludicidade e sua aplicabilidade como forma de desenvolvimento do aprendizado estão ligados intrinsecamente ao sujeito, que é a criança, e seu contexto deve ser aplicado de forma individualizada diante do fato de que cada criança se desenvolve e aprende de forma distinta.

Assim sendo, ao analisar o lúdico no ambiente escolar, é percebido que sua aplicabilidade precisa de certo cuidado, diante de uma ação planejada na educação infantil, pois cada criança possui aspectos individualizados de aprendizado, e o que é bom para o desenvolvimento de uma criança nem sempre será bom para outra criança, analisar o indivíduo é perceber a distinção e peculiaridades de cada qual.

Nesse sentido é defendido por Luckesi (2002, p. 31) que:

Deste modo, quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude[...] estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderá lhe oferecer, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito.

Diante das singularidades de cada criança, conseqüentemente as experiências serão distintas, assim sendo a ludicidade é subjetiva, pois se correlacionará com as vivências pessoais e coletivas, de tal maneira a ludicidade proporciona significativamente no desenvolvimento do sujeito, pois a criança começa a criar sua personalidade.

As brincadeiras desencadeiam nas crianças a socialização, um meio de expressar seus desejos e criar regras, cada criança cria seu próprio mundo imaginário, e mesmo que o brincar seja em grupo, cada criança subjetivamente e distintamente alcançara seu desenvolvimento e aprendizado.

Nesse sentido, é defendido por Kishimoto (1997, p. 36) que:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), à manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

O educador precisa entender que cada criança é única e necessita de cuidados distintos, cada criança tem sua disposição para aprender e que o lúdico será uma ferramenta essencial para o desenvolvimento e aprendizado, desde que respeitado a subjetividade de cada criança.

### Família e Escola

As primeiras experiências, visão de mundo que a criança vai ter, geralmente são proporcionadas no âmbito familiar, os comportamentos da família refletem significativamente no desenvolvimento da criança, mesmo os pais não tendo muita consciência da influência que é gerado no desenvolvimento e aprendizado da criança, sem perceber a criança está captando tudo a sua volta. A criança começa a conceituar o mundo e seu lugar nele, desenvolve suas atitudes para com as outras pessoas, o que é aprendido nessa fase vai refletir para toda sua vida.

No ambiente escolar o lúdico propicia a continuidade do desenvolvimento e estimulam o aprendizado de forma facilitada e prazerosa, a criança aprende sem perceber com facilidade e entusiasmo pois é algo que ela já desenvolve no ambiente familiar e é carregado para o ambiente escolar de forma natural. Nesse sentido Modesto (2014, p. 70) defende que:

O termo jogo compreende uma atividade de ordem física ou mental, que mobiliza ações motrizes, pensamentos e sentimentos, no alcance de um

objetivo, com regras previamente determinadas, e pode servir como um passatempo, uma atividade de lazer, ter finalidade pedagógica ou ser uma atividade profissional.

O lúdico tem relação com o comportamento infantil, e a ponte entre o brincar livremente em casa deve ser incorporado no ambiente escolar, pois ao se divertir a criança também aprende. É o que defende Silva (2003, p.16):

São poucas as atividades que permitem a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente pelo professor. Entre professores e pais, há uma presença acentuada da ideia de que o jogo infantil é perda de tempo na escola e que deve ser utilizado quase exclusivamente em momentos de lazer e descanso

As atividades lúdicas, não são apenas um passatempo, mas uma forma de aprender, interagir, compartilhar, passando a ensinar uma visão de mundo para a criança em uma troca expressiva e implícita no brincar. Em síntese, a criança que convive com atividades lúdicas, aprende de forma natural, desenvolvendo assim, suas atitudes e ações como indivíduo.

### **Jogos, Brinquedos e Brincar**

A partir do momento que se entende a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, ele se torna um fator primordial para a evolução do aprendizado, pois influencia significativamente nos fatores afetivo, motor, cognitivo e social da criança. Como o passar dos anos o entendimento de brincadeira foi mudando, ao ponto que atualmente as crianças correlacionam o brincar por jogos eletrônicos.

Os benefícios de brincar são inúmeros, desde a questão estática quanto a questão cognitiva, porém é evidente que não é a mesma intensidade de alguns tempos atrás, mas isso demonstra que nem tudo foi esquecido, mas sim evoluiu e foi se transformando. Nesse sentido menciona Friedmann (2000, p. 39) que:

Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que criam as suas próprias, específicas. Assim usando o antigo e o novo, cada geração tem suas próprias características

e padrões de sensibilidade. Na sociedade infantil, a atividade lúdica é a forma através da qual essa sensibilidade e potencial são liberados e modelados, o que outorga à mesma um papel importante nas realizações culturais e sociais.

A importância de brincar é percebida principalmente na fase de construção da personalidade da criança, pois a criança explora tudo a sua volta, por meio do manuseio, se esforçando mentalmente e fisicamente, não existindo de certa forma uma coação por parte do adulto, tornando o aprendizado prazeroso, tento liberdade e satisfação.

É através dos brinquedos que o aprendizado se torna prazeroso, propicia o desenvolvimento da interação e socialização por meio do brincar de forma coletiva, e ao mesmo tempo desenvolve a criatividade, raciocínio pelo brincar de forma individual.

Nesse sentido, Cunha (1971, p. 73), classifica os jogos da seguinte forma:

Jogos Solitários, é quando a criança brinca sozinha, escolhe seus equipamentos e/ou brinquedos de acordo com critérios de utilização que lhes são próprios. Jogos Paralelos, é quando representam o conjunto de jogos em que a criança brinca com os mesmos brinquedos semelhantes aos que outras brincam a sua volta, sem, contudo, interagir. Jogos cooperativos, representam o conjunto de jogos em que a criança interage com outras, trocando ideias e/ou estabelecendo novos critérios de utilização dos brinquedos, ou simplesmente realizando a mesma atividade.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento da criança, a aplicabilidade do lúdico contribui para enriquecer os métodos de aprendizagem.

Almeida (1990, p. 43), defende que:

O brinquedo faz parte da vida da criança. Ele simboliza a relação pensamento x ação e, sob este ponto, constitui provavelmente a matriz de toda atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação.

O brinquedo estimula o desenvolvimento, por meio dos brinquedos, dos jogos, do brincar, a criança sente mais interesse, com a variedade de situações, refletindo no desenvolvimento. Ao explorar, é despertado na criança sua atenção, seu

desenvolvimento auditivo e verbal, por meio das interações.

Em síntese, os jogos, brinquedos e brincar, estão relacionados ao desenvolvimento da criança, por meio de aprender fazendo, aflorando a criatividade, o senso de se relacionar e o desenvolvimento da linguagem.

### **O Professor e a Ludicidade na Educação Infantil**

Será destacado no presente capítulo quanto a importância do planejamento para aplicabilidade da ludicidade na educação infantil, e o desenvolvimento da criança de forma eficaz. É enfrentado um verdadeiro dilema, pois o professor, não é valorizado, se depara com baixos salários, não possui apoio das famílias dos alunos, lhe é entregue uma carga obrigacional que vai além de suas atividades, gerando assim diversos obstáculos no processo educacional.

Primeiramente se depara com a fragilidade da sua formação, ao passo que o parecer CFE nº 252/69 surgiu para estabelecer os conteúdos básicos para formação. Sendo que somente em 2001, com o Plano Nacional de Educação, Lei nº 10.172/2001 proporcionou oferecer maiores oportunidades de aprendizagem, assegurando assim o ingresso mais cedo das crianças no ensino, de igual modo busca-se com essas alterações um alcance maior no nível de escolaridade.

É evidente que a qualidade do ensino está intrinsecamente ligada a uma boa formação do profissional. Nesse sentido, menciona Demo (2002, p. 72) que:

Qualidade da educação depende, em primeiro lugar, da qualidade do professor, o que leva ao entendimento de que compete ao professor a responsabilidade de formar cidadãos, tornando sua própria formação fundamental.

Atualmente, as mudanças são constantes, com novas tecnologias cada vez mais avançadas, tornando cada vez mais trabalhoso acompanhar e transmitir conhecimento em sala de aula. Em contrapartida, o docente que acompanha as mudanças e avanços tecnológicos possui uma possibilidade ao qual através de novos métodos, podem prender a atenção do aluno possibilitando a mediação do conhecimento.

Além do mais, não é e nem será a tecnologia que

extinguirá o lúdico, mas sim possibilitará um avanço transformador no método, cabendo ao docente acompanhar as mudanças, agregando valor à aprendizagem, a formação do aluno e os métodos de ensino. É o momento de transformação do ensino, atentar-se ao cotidiano e as mudanças, é um fator de suma importância para a formação do docente.

Nesse sentido Facci (2004, p. 273) menciona que:

Os docentes possuem um papel essencial no desempenho dos esforços para atingir uma educação de qualidade para todas as crianças. Em muitos países, crianças ficam fora da escola sem adquirir competências básicas, porque não possuem um número suficiente de professores qualificados e isso tem consequências negativas para as crianças e o desenvolvimento da sociedade. Os professores são peças fundamentais para alcançarmos metas de educação, em que os governos se comprometem a proporcionar uma educação de qualidade a todas as crianças. A escassez, cada vez maior de professores qualificados, constitui o principal obstáculo para a realização desses objetivos.

A ludicidade correlacionando com a educação infantil sofre um dilema, por nem sempre é entendida como método de aprendizagem, ao passo que muitas vezes é aplicada de forma errada, restringindo apenas a uma atividade criativa, para passar o tempo. E com isso o princípio básico de liberdade se perde.

É preciso ter uma amplitude da aplicabilidade da ludicidade, pois não se restringe apenas a jogos e brincadeiras de infância, mas sim a toda atividade que permite a criança uma liberdade para criar, escolher o que fazer, proporcionando prazer correlato ao aprendizado, mexendo tanto com os aspectos físicos quanto emocionais da criança.

Segundo os referenciais curriculares nacionais de educação infantil, o professor poderá utilizar-se de jogos e brincadeiras em atividades de leitura e escrita, em matemática, artes, filosofia, natureza e sociedade, música e movimento desde que haja intencionalidade. Segundo RCNEI (1998, p. 211):

O jogo pode se tornar uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair

do jogo atividades que lhe são decorrentes.

Para que haja empenho destes profissionais de educação infantil, é necessário que redescubram e reconstruam o gosto do fazer lúdico, buscando em experiências próprias ou novas pesquisas, brincadeiras que auxiliem o desenvolvimento das crianças. Analisando as características diante das peculiaridades de aplicação eficaz da ludicidade no âmbito a educação infantil e os aspectos do desenvolvimento tecnológicos correlatos à aplicabilidade de jogos, brinquedos e brincar

Para o desenvolvimento eficaz do aprendizado, é preciso uma compreensão adequada quanto a aplicabilidade dos jogos e brinquedos, pois deve gerar interesse na criança, além de que adequar as necessidades e capacidades da criança, pois não se pode generalizar e aplicar o mesmo método para crianças de faixa etárias diferentes, pois o que é atrativo para determinado grupo, não terá o mesmo efeito para outro grupo.

Além do mais, cada criança se difere de outra criança, pois possuem ritmos e características pessoais únicas, conseqüentemente influenciará no seu desenvolvimento e aprendizado. Dessa maneira, Piaget (1975, p. 45), menciona acerca dos estágios do desenvolvimento infantil, qual seja:

Sensório Motor (0 a 2 anos), Comportamentos reflexos (0 a 1 mês) • Reações circulares primárias (1 a 4 meses) • Reações circulares secundárias (4 a 8 meses) • Coordenação de esquemas secundários (8 a 12 meses) • Reações circulares terciárias (12 a 18 meses) • Invenções de novos meios através de combinações mentais (18 a 24 meses). Operações Concretas (2 a 12 anos) • Pré Operacional (2 a 7 anos) • Pré Conceitual (2 a 4 anos) • intuitivo (4 a 7 anos) • Operações Concretas (7 a 12 anos); Operações Formais (12 anos em diante) • Desenvolvimento do pensamento abstrato e concreto (uso da razão e da lógica).

Nesse sentido, é compreendido no estágio sensório motor que é um período em que a atividade lúdica se desenvolve de forma simples, através de atividades de repetição, por meios exploratórios, gerando uma espécie de prazer na criança por conseguir de forma funcional dominar o que aprendeu.

Ao que se refere ao estágio das operações concretas, refere-se a uma fase, refletem no

desenvolvimento da imitação e imaginação, por meio do jogo simbólico, ocasionará na criança o desenvolvimento dos sentimentos, fantasias e vontades, é uma fase em que a criança se relaciona com outras crianças, é uma fase que refletirá no equilíbrio social e emocional, é o momento de incorporação dos conhecimentos sistematizados, o momento em que a criança terá conhecimento de seus atos, passando a ter atitudes de cooperação, tendo discernimento do certo e errado.

É uma fase em que os jogos e brincadeiras aparecem em forma de interação, com regras, é uma fase de grande importância, ao qual a escola assumirá um papel de suma importância no desenvolvimento e aprendizado, pois, refletirá a liberdade e responsabilidade, pois será o momento em que a criança vai agir de forma inteligente, e entendendo a diferença do certo e do errado.

E por fim, a fase das operações concretas reflete nas séries iniciais, na alfabetização escolar, será o período de aprendizado por excelência, será um momento que exigirá mais empenho quanto à aplicabilidade do lúdico, pois será o momento de aprendizagem sistematizando o conhecimento existente.

Nesse sentido, menciona Vygotsky (1991, p. 47) que:

A transmissão racional e intencional de experiências e pensamentos, requer um sistema mediador cujo protótipo é a fala humana, oriunda da necessidade de intercâmbio durante o trabalho. Assim, a verdadeira comunicação humana, pressupõe uma atitude generalizante, que constitui um estágio avançado do desenvolvimento do significado da palavra e seus diferentes jogos de linguagem.

A ludicidade contribui de forma significativa para o desenvolvimento da criança, pois reflete no aprendizado, cooperando para a compreensão de mundo e conseqüentemente na sua formação psicossocial como um todo.

### **Tecnologia, Heroína ou Vilã**

Com o avanço e progresso tecnológico, influenciou no distanciamento entre adultos e principalmente entre as crianças. Nesse sentido, surge a problemática para aplicabilidade dos métodos

lúdicos pedagógicos. Diante do encantamento do lúdico, deve ser resgatado o brincar de todas as formas, resgatando a ludicidade natural, porém a adaptação correlata entre ludicidade e tecnologia precisa ser analisada.

Nesse sentido, Santos (1997, p. 20) afirma que:

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento.

É preciso distinguir o momento certo da intervenção do lúdico no desenvolvimento visando estimular o aprendizado. O brincar foi resignificado, o que antes era visto de forma livre, com brincadeiras de rua em grupo, propiciando o aprendizado e relacionamento entre crianças, foi se transformando, ao ponto de ser mais individualizado e direcionado.

Atualmente, para aplicação do lúdico como forma de desenvolvimento do aprendizado, deve seguir as novas formas de jogos e brincadeiras, levando em conta os avanços tecnológicos, porém mesmo sofrendo essa influência tecnológica, ainda persistem fatores originários do lúdico mediante brincadeiras passadas, logicamente não com a mesma intensidade, mas readequadas.

Nesse sentido menciona Friedmann (2000, p. 39) que:

Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que criam as suas próprias, específicas. Assim usando o antigo e o novo, cada geração tem suas próprias características e padrões de sensibilidade. Na sociedade infantil, a atividade lúdica é a forma através da qual essa sensibilidade e potencial são liberados e modelados, o que outorga à mesma um papel importante nas realizações culturais e sociais.

Os jogos educativos computadorizados vieram ganhando amplitude com os avanços tecnológicos, pois também visam à exploração do aprendizado, a maneira que esses jogos se apresentam é de suma importância para alcançar o objetivo eficaz do lúdico, de forma clara e objetiva, respeitando cada faixa etária, pode ser uma ótima ferramenta de desenvolvimento educacional. Mesmo ainda sendo

resistido por algumas escolas, pois tanto profissionais quanto familiares possuem uma visão errônea de que brincadeiras e escola são instâncias distintas.

A escola ainda tem a visão de formar indivíduos úteis, tecnicamente preparados e disciplinados uma ideia maçante que não prepara o sujeito para o mundo real, seguindo métodos muitas vezes ineficazes. É preciso reformular os meios de ensino, embasado em preparar e formar alunos capazes de desenvolvimento prático para a realidade, buscando seu próprio conhecer, de forma construtiva.

O ensino possível acompanha o desenvolvimento da humanidade, a brincadeira na escola é essencial quando aplicada da forma correta, tendo utilidade clara, buscando desenvolver habilidades, autoconhecimento, comportamentos adequados, aliviando tensões de aulas maçantes e consequentemente engajando o aprendizado.

### Considerações Finais

A partir do Trabalho desenvolvido pode-se averiguar que a ludicidade influencia de forma significativa para o desenvolvimento da criança, principalmente quando correlacionada com o aprendizado. Isso porque, possibilita o despertar de interesses, de igual modo o lúdico é um agente facilitador, ao passo que o desenvolvimento da criança ocorre com maior facilidade, diante dos incentivos que a lúdica oferta se tornando instrumento de aprendizagem.

O lúdico na educação deve ser valorizado, os anos iniciais são essenciais para internalização de situações, e os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são incentivos para o desenvolvimento do aprendizado, portanto é preciso que os professores repensem a visão de aplicabilidade do lúdico, pois mesmo nos dias atuais, ainda existe certa resistência, entender que existem atividades que vão além do papel, do computador ou do lápis, que são tão eficazes quanto tais métodos é entender o avanço e as mudanças no modo de ensinar.

Através dessa pesquisa, pode-se alcançar o objetivo proposto que foi perceber a importância do lúdico, e o quanto essa ferramenta precisa ser aplicada, afastando a resistências por parte de professores e até mesmo familiares, mesmo existindo dificuldades de implementação é essencial

acompanhar os avanços, e para isso os professores precisam se preparar para que sejam cada vez mais completos.

Assim sendo, pode-se concluir que a ludicidade é de suma importância para a educação, uma vez que as atividades lúdicas são a essência da infância, contribuindo para o desenvolvimento psicológico e

físico da criança. pois em um mundo com tecnologias cada vez mais avançadas, buscar métodos que possibilitem prender a atenção da criança ao passo que paralelamente possibilitem o aprendizado é essencial, de igual o lúdico pode ser visto como uma ferramenta prazerosa para a criança aprender.

## Referências

- Almeida, P. N. (2005). *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola.
- Andrade, C. D. M. (1997). *A senha do mundo*. Rio de Janeiro: Record.
- Cunha, N. H. (2000). *Brinquedoteca: Um Mergulho no Brincar*. São Paulo: Ed. Maltese.
- Dicionário Aurélio*. (2015). Barueri, SP: Ciranda Cultural.
- Facci, M. G. D. (2004). *Valorização ou esvaziamento do trabalho do professor? Um estudo crítico-comparativo da teoria do professor reflexivo, do construtivismo e da psicologia vigotskiana*. Campinas-SP: Autores Associados.
- Friedmann, A. (2000). *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Ed. Moderna.
- Froebel, F. W. A. (2002). *A educação do homem*. Passo Fundo: UPF.
- Galvão, I. (1995). *Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Modesto, M. C., & Rubio, J. A. S. (2014). *A importância da ludicidade na construção do conhecimento*. São Paulo: São Roque.
- Piaget, J. (1975). *Formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro. Zahar.
- Silva, L. S. P. (2003). *O brincar de faz-de-conta e a imaginação infantil: concepções e a prática do professor*, 2003. Tese (doutorado) Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Departamento de Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Velasco, C. G. (1996). *Brincar: o despertar psicomotor*. Rio de Janeiro: Sprint Editora.
- Vygostky. (1991). In: Garcia, R. L. *Revistando a pré-escola*. São Paulo: Ed. Cortez.
- Winnicott, D. W. (1995). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

*Kaline Padilha Silva*

Licenciada em pedagogia pela Universidade de Cuiabá – UNIC, Campus de Tangará da Serra – MT.

E-mail: kaline321padilha@gmail.com

 <http://orcid.org/0000-0001-9582-697X>

Recebido em: 07/12/2021

Aceito em: 16/12/2021