

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE LUDICITY AS A TOOL IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN CHILD EDUCATION

Ana Julia Queiroz Mello¹

Yasmin Lúcio Lôbo²

Elisabeth Maria de Fátima Borges³

RESUMO

A ludicidade na Educação Infantil traz todo um diferencial no processo de ensino-aprendizagem das crianças, pois ela é um instrumento norteador deste processo. Esta pesquisa tem como objetivo analisar o papel da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil brasileira. A metodologia utilizada consiste em pesquisa bibliográfica e documental. Os resultados obtidos através da pesquisa nos possibilitaram refletir sobre a prática pedagógica e as atribuições do uso da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança. Diante do exposto, conclui-se que a ludicidade tem grande importância para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, pois é uma ferramenta favorável e incentivadora para a prática docente, além disso, contribui para um ensino de qualidade e significativo para as crianças.

Palavras-chave: ludicidade; ensino-aprendizagem; educação infantil.

ABSTRACT

The ludicity in child education makes a huge difference in the process of teaching and learning for children, because it is a guiding instrument in this process. This research aims to analyze the role of ludicity in the teaching-learning process of Brazilian child education. The methodology used consists of bibliographic and documentary research. The results obtained through the research allowed us to reflect on pedagogical practice

¹ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Mais - UNIMAIS. Professora no Cmei José Silva Oliveira em Goianira. Ana Julia Queiroz Mello. E-mail: anajuliaqmello@gmail.com

² Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Mais - UNIMAIS. Especialista pela Faculdade Faveni em Docência da Educação Infantil e dos anos iniciais. Especialista pela Faculdade Faveni em Psicopedagogia Institucional, Clínica e Educação Especial. Yasmin Lúcio Lôbo. E-mail: yasminluciolobo@gmail.com

³ Mestre em História. Elisabeth Maria De Fátima Borges. Professora no Centro Universitário Mais - UNIMAIS.. E-mail: elisabeth@facmais.edu.br

and the attributions of using of ludicity for the child's integral development. In view of the above, it is concluded that ludicity is of great importance for the teaching-learning process in Child Education, as it is a favorable and encouraging tool for teaching practice, in addition, it contributes to quality and meaningful teaching for children .

Keywords: ludicity; teaching-learning; child education.

1 INTRODUÇÃO

O tema abordado nessa pesquisa é o uso da ludicidade na Educação Infantil. No decorrer da história da educação a ludicidade vem sendo utilizada em maior ou menor intensidade. Desde meados do século XX a legislação educacional brasileira vem enfatizando a importância do uso da ludicidade na Educação Infantil, assim desde a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), passando pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNS), o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI); até chegar a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). É consenso nestes documentos a relevância do uso da ludicidade na Educação Infantil.

Diante do exposto apresenta-se a questão-problema da pesquisa, qual seja: qual o papel da ludicidade como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil?

Assim, essa pesquisa, fez parte do Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Centro Universitário Mais - UNIMAIS, em 2023, cuja hipótese é a de que a ludicidade desempenha um papel extremamente significativo no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Esta pesquisa tem como objetivo primordial analisar o papel da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil brasileira. Visando atingir tal intento a pesquisa partirá dos seguintes objetivos específicos: investigar sobre os principais teóricos que vêm discutindo a aplicabilidade da ludicidade na educação; analisar como a legislação educacional brasileira aborda a questão da ludicidade; e finalmente, identificar como a ludicidade vem sendo utilizada na educação brasileira desde a Educação Infantil. A metodologia a ser trabalhada na pesquisa será a pesquisa bibliográfica, bem como a pesquisa documental.

Em relação à estrutura inicialmente será apresentado o conceito de ludicidade bem como sua relevância para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, posteriormente serão apresentados os principais teóricos que discutem o uso da ludicidade, e ao final será apresentado sobre o uso da ludicidade e sua importância na Educação Infantil.

2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO: UMA IMPORTANTE ALIADA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A temática da importância do uso da ludicidade na educação vem sendo objeto de estudos devido a sua relevância para o processo de ensino-aprendizagem.

“O conceito “Lúdico” vem do latim ludus e “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e os jogos de azar” (Leal; D’ Ávila, 2013).

Modesto e Rubio (2014) pontuam a dificuldade que alguns educadores encontram em reconhecer a importância da ludicidade nas práticas escolares:

Alguns educadores têm dificuldade em perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Porém profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras (Modesto; Rubio, 2014, p. 02).

Os autores acima evidenciam que o uso da ludicidade é um importante veículo que propicia tanto o desenvolvimento social, quanto o intelectual e até o emocional.

Moraes (2014) apresenta a origem da palavra lúdico e como é reconhecido:

O lúdico tem sua origem na palavra latina ludus, que quer dizer “jogo”. Mas, esta palavra não se refere apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano, deixando de ser simples sinônimo de jogo. As implicações da ludicidade extrapolaram os limites do brincar espontâneo, transformando-se em uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente. O lúdico integra as atividades essenciais da dinâmica do ser humano, caracterizando-se por sua espontaneidade funcional e pela satisfação que outorga ao sujeito que dele participa (Moraes, 2014, p. 62).

Como aponta Moraes, o lúdico vai além do brincar. Ele se tornou uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, integrando as atividades essenciais do ser humano e trazendo satisfação ao sujeito.

Outro importante documento da legislação educacional no Brasil é o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Este documento, publicado em 1998 está dividido em 3 volumes: Introdução, Formação Pessoal e Social e Conhecimento de Mundo. Assim, conforme Brasil (1998),

Na instituição de Educação Infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil (Brasil, 1998, p. 23).

Estar sempre inovando é um aspecto importante na Educação Infantil, vendo que as crianças têm um tempo de concentração muito curto, então oferecer e propor atividades de forma lúdica será o ideal para as crianças se interessarem e aprenderem de forma satisfatória.

Outro autor que pontua a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem é Melo (2018):

À vista disso, a ludicidade aplicada de forma adequada privilegia a aprendizagem dos discentes, porque proporciona um espaço criativo, alegre e motivador. Nessas experiências, as crianças escutam, observam, experimentam e representam suas vivências (Melo, 2018, p. 40).

Melo pontua que a ludicidade quando é utilizada de forma correta nas atividades conduzidas pelo professor, tem grande relevância para a aprendizagem das crianças, principalmente porque as crianças se expressam, observam e refletem suas vivências.

Melo (2020) aponta onde está contida a ludicidade:

Assim, entendemos que na Ludicidade está contido o brincar, os jogos, as brincadeiras, as diversões, as recreações e as atividades prazerosas que acontecem na Educação Infantil sejam elas dirigidas ou espontâneas, pois como afirma a autora Santos, para as crianças “a vida é o brincar”. A ludicidade comporta todas estas possibilidades de estratégias de envolver as crianças (Melo, 2020, p. 212).

Conforme Melo, a ludicidade está presente em diversos momentos da vida da criança, sendo eles dirigidos e espontâneos.

Outros autores que evidenciam a importância da ludicidade como instrumento pedagógico são Oliveira, Teixeira, e Costa (2022) que definem:

O lúdico é um instrumento pedagógico de suma importância, visto que se o professor fizer o uso correto dessa prática educativa, possibilitará ao docente mediar o conhecimento de forma positiva, influenciando assim, o desenvolvimento integral da criança (Oliveira; Teixeira; Costa, 2022, p. 64).

Os autores acima pontuam que a ludicidade sendo um instrumento pedagógico para o professor, têm papel importante no processo de aprendizagem, porque possibilita o aprimoramento do conhecimento e do desenvolvimento das crianças de forma integral.

A legislação educacional brasileira, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNS) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), estabelecem a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança. A BNCC estabelece seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança que garantem as condições necessárias para uma aprendizagem significativa, são eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem de acordo com a legislação educacional brasileira, aborda a significância dentro de uma sala de aula. É a partir da brincadeira, no convívio, na interação e socialização entre colegas e adultos que a criança se desenvolve. Hoje a ludicidade se torna muito importante, para resgatar as brincadeiras para que as crianças interagem entre si, pois com essa evolução tecnológica tem deixado a tradição e os costumes se perderem, ao invés de vermos crianças brincando (brincadeiras antigas: esconde-esconde, pula-corda, pega-pega, amarelinha), hoje está cada vez mais frequente vê-las em frente às telas.

Nota-se que a utilização do lúdico é extremamente importante, porque ele possibilita uma prática pedagógica mais prazerosa e divertida, proporcionando significado para a criança. Portanto é através das brincadeiras e jogos que a criança

desenvolve o emocional e o social, aprendendo então a como lidar com suas emoções e com seu meio social.

Sobre a presença da ludicidade, Lopes (2014) afirma: “a ludicidade, enquanto fenômeno da condição de ser do Humano, está presente em cada pessoa e em qualquer cultura” (Lopes, 2014, p. 26). Percebe-se que a ludicidade faz parte de qualquer indivíduo, sendo um aspecto constitutivo do desenvolvimento humano.

Gordinho (2009) relata sobre as manifestações da ludicidade:

As manifestações da ludicidade, nomeadamente o brincar e o jogar estão na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar, de transformar o mundo. Por sua vez, estas manifestações têm implicações na educação da criança, melhoram a aprendizagem, aumentam os saberes, os conhecimentos e a compreensão do mundo (Gordinho, 2009, p. 40).

Gordinho relata que, através de brincadeiras e jogos, o aprendizado da criança aumenta e sua compreensão de mundo se torna mais ampla.

Bacelar (2009) apresenta que o lúdico tem papel importante para o desenvolvimento da criança. Seu objetivo não é apenas trabalhar as habilidades psicomotoras, vai além disso. Através do lúdico a criança tem a experiência e vivência do mundo, de forma mais completa e significativa.

Conforme a teoria da ludicidade, Lopes (2014) conclui:

A teoria da ludicidade contrapõe-se à clássica visão que se define por oposição trabalho versus divertimento e entretenimento. E, define-se como uma condição de ser do humano que se manifesta diversamente, nomeadamente, nas experiências do brincar, jogar, recrear, lazer, construir jogos e brinquedos analógicos ou digitais e no humor (Lopes, 2014, p. 27).

Aprofundando o estudo no tema em questão, Lopes define que a aprendizagem e o conhecimento da criança é adquirido através da experiência e prática nas brincadeiras, assim o autor evidencia o papel da teoria da ludicidade na educação.

De acordo com Mello (2023), há regras no jogo e também nas brincadeiras, apesar de não ser tão visível. E que os propósitos de ambos são os mesmos.

Sobre o jogo como um estatuto educativo, Leal e D'Ávila (2013) abordam:

No final do século XIX, o jogo adquire um estatuto educativo que convém abordar. São três as acepções que assume: como recreação, como artifício para fazer emergir o desejo de aprender e como exercício físico. Duas ideias estão presentes na recreação: a) Jogos organizados pelos professores; b) Como momento de liberdade concedida à criança - um momento educativo enquanto tal e sem qualquer intervenção adulta (Leal; D'Ávila, 2013, p. 49).

Conforme Leal e D'Ávila, desde o final do século XIX o jogo passou a ser, além de recreativo, um instrumento do processo de ensino-aprendizagem. Hoje, o uso do jogo contribui significativamente para o processo de formação corporal, afetiva e cognitiva da criança, podendo ser utilizado com diversas finalidades educativas.

Sobre a ludicidade Bacelar (2009) menciona:

A ludicidade, como experiência interna, integra as dimensões emocional, física e mental. Nesta perspectiva, ela envolve uma conexão entre o externo (objetivo) e o interno (subjetivo) e, portanto, é de relevância significativa para a vida em todas as suas fases e, especialmente, na Educação Infantil (Bacelar, 2009, p.30).

Conforme Bacelar relata, a ludicidade possibilita a integração de diferentes dimensões para a criança, e é importante que esteja presente em todas as fases, principalmente na Educação Infantil.

A seguir Mello (2023) fala sobre a importância da brincadeira/jogo na infância:

A "brincadeira/jogo" é um tipo de atividade em que o motivo está no próprio processo e é característica da etapa de Educação Infantil, apesar de ser importante nas demais etapas de ensino. Ela é o tipo principal de atividade na infância e é caracterizada por seu objetivo residir no próprio processo, e, não, no produto da ação (LEONTIEV, 1978). A título de exemplo: para uma criança pequena que brinca com areia ou blocos de madeira, o alvo da brincadeira não está na construção de castelos ou estruturas, nem em contar ou anotar a quantidade de blocos vermelhos utilizados na sua construção, mas no fazer, ou seja, na própria ação, no processo de montar e desmontar, de deixar cair etc (Mello, 2023, p. 07).

Mello menciona que para a criança é mais importante o processo de construção, no trecho acima ele cita um exemplo de uma criança quando monta um castelo, o principal objetivo é montar e desmontar ou deixar cair.

D'Ávila (2014) defende a ideia de que as atividades lúdicas estejam presentes na sala de aula:

Como princípio formativo, defendemos a ideia de que as atividades lúdicas se façam presentes na sala de aula como elementos estruturantes do processo de ensinar e desencadeadores de aprendizagens significativas – aquelas em que o ser humano precisa integrar suas capacidades de pensar, agir e sentir, sem hipertrofiar o que a escola, com toda sua tradição iluminista, hipertrofiou por séculos – a dimensão intelectual, em detrimento do sentimento, do saber sensível, da intuição e da ação sobre o mundo (D'Ávila, 2014, p. 95-96).

De acordo com D'Ávila, as atividades lúdicas devem fazer parte das aulas como base estruturante do processo educativo.

Para Mello (2023) o ato de brincar de “casinha” nos proporciona muitas informações sobre o desenvolvimento da criança:

A brincadeira de “casinha” pode nos dizer muito sobre o momento de desenvolvimento psíquico das crianças e as formas de mediação necessárias para avançarem. A atividade de observação da professora enquanto as crianças brincam é fundamental para desenvolver seu olhar sobre os momentos de aprendizagem e de desenvolvimento psíquico dessas crianças. Aquelas que estão próximas do fim da primeira infância podem iniciar o jogo de papéis, com a mediação da professora, uma vez que suas vivências sociais se ampliaram e suas percepções sobre as relações humanas evoluíram com elas. Essa aproximação do jogo de papéis também depende da qualidade de mediação e mediadores organizados pela professora (Mello, 2023, p. 13).

Mello (2023) enfatiza a importância da mediação e da observação da professora enquanto as crianças brincam, porque é através desses momentos que ela tem a percepção do desenvolvimento psíquico das crianças, ela destaca também sobre a mediação do professor nas brincadeiras de bebês e crianças:

Em uma sala em que os bebês e as crianças são incentivados com diferentes mediadores nas brincadeiras, a tendência é que o jogo de papéis se desenvolva, por intermédio da professora, na mesma proporção em que eles aprendem e se desenvolvem. Se as crianças apenas ficam brincando com os objetos, em brinquedotecas sem intervenção mediatizada, organizada e sistemática da professora em função das necessidades das crianças e dos bebês, as funções psíquicas superiores não irão se desenvolver com a qualidade necessária para avanço ao jogo de papéis (Mello, 2023, p. 13).

Nessa perspectiva Mello (2023) cita a importância da mediação do professor durante as brincadeiras, sendo que a intervenção da professora nas brincadeiras é essencial porque se as crianças brincam sem nenhum propósito, ela não estará desenvolvendo as funções psíquicas esperadas. Portanto, a partir do momento que a professora vai dar uma aula lúdica planejada, com certeza as crianças irão aprender.

Considerando o conceito de ludicidade, Lopes (2014) define:

O design de ludicidade é um conceito gerador de conhecimento, facilitador da compreensão do fenômeno, manifestações e efeitos da ludicidade e, ainda, fundamento para o desenvolvimento de uma metodologia de intervenção-formação-investigação que respeita qualquer contexto, pois este está subordinado (Lopes, 2014, p. 28).

Tendo em vista que Lopes, definiu o conceito de design de ludicidade, de acordo com a vivência e interação, podendo assim a criança ter uma melhor compreensão e aproveitamento.

Lopes (2014) relata qual o foco do brincar e do jogar:

O brincar focaliza-se no processo e menos nos resultados finais, dado o seu caráter de imprevisibilidade dos seus efeitos. Quanto à manifestação lúdica, jogar, como já se referiu, ela é uma pré-determinação lúdica regrada e previsível, orientada para os efeitos/resultados finais do jogo e dominada pela lógica de o que eu ganho, tu perdes, o que eu perco, tu ganhas. Existindo, por isso, vencedores e vencidos (Lopes, 2014, p. 37).

Como Lopes menciona, o brincar não tem foco nos resultados finais, mas sim no processo, podendo ter momentos imprevisíveis. Já o jogo tem suas regras e é previsível, tendo como foco os resultados finais.

Luckesi (2002) mostra como Freud definiu a importância do brinquedo:

Freud compreendeu que o brinquedo é o caminho real para o inconsciente da criança, assim como o sonho é o caminho real para o inconsciente do adulto. Ou seja, a experiência do brincar tem seu lado interno; que se expressa no externo. A meta de Freud, como sabemos, foi desvendar e compreender as operações do inconsciente através de suas manifestações externas (Luckesi, 2002, p. 08).

Segundo Luckesi, Freud nos proporcionou importantes contribuições sobre a temática, ao defender que tal como o sonho é um caminho para o inconsciente do adulto, o brinquedo é para a criança, sendo assim quando a criança brinca o lado interno expressa no externo, mostrando a satisfação que ela está tendo com aquela brincadeira.

Mello (2023) faz uma observação de extrema importância, a brincadeira e o jogo para a criança é coisa séria, é através do lúdico que a criança começa a vivenciar novas experiências já que estará socializando com outras crianças. Para se entender

o que uma criança está passando é só observar quando ela estiver brincando, desta maneira ela irá manifestar tudo o que está sentindo.

É através do lúdico que ocorrerá a socialização entre as crianças para assim a professora entender e saber lidar com cada criança, dessa maneira o educador saberá avaliar o comportamento, essa forma para avaliar ocorre especialmente na Educação Infantil com crianças de 0 a 3 anos (Mello, 2023).

Logo a seguir Mello (2023) apresenta a diferença entre jogo e brincadeira:

Até aqui podemos afirmar a principal diferença entre os conceitos de brincadeira e jogo: a brincadeira tem especificidades fundamentais para as aprendizagens e para o desenvolvimento psíquico da criança de 0 a 3 anos; o jogo, especialmente o de papéis, guarda especificidades para as aprendizagens e o desenvolvimento psíquico da criança de 4 anos em diante (Mello, 2023, p.13).

Com isso, a brincadeira é para crianças pequenas (0 a 3 anos) e os jogos para crianças acima de 4 anos.

O lúdico conforme Mello (2023) varia de acordo com a idade, sendo assim para os bebês é de suma importância que a família assuma um papel não só de cuidado, mas também de afetividade, pois por serem pequenos seu hábito é explorar ambientes, objetos e todos em sua volta.

Mello (2023) apresenta a relevância que o jogo e a brincadeira tem em diferentes idades:

A brincadeira pode assumir semelhanças com o conceito de jogo e, também, diferenças cruciais relativas a esse conceito. Portanto, minimizar o papel da brincadeira de crianças de 0 a 3 anos e do jogo de papéis entre 4 e 6 anos é impedir a criança de se apropriar de funções psíquicas superiores fundamentais para suas aprendizagens e seu desenvolvimento psíquico. O papel mediador da professora que trabalha na Educação Infantil é central nesse processo; isso quer dizer que tanto a brincadeira quanto o jogo exigem a intervenção da professora na transição da atividade involuntária para a voluntária e da atividade voluntária para a volitiva (Mello, 2023, p. 14).

Seja qual for a idade, se não tiver a participação do professor ajudando o aluno, o mesmo não terá um bom desempenho.

De acordo com Mello (2023) as brincadeiras e os jogos têm um desfecho diferenciado entre ambos, porém de extrema importância para a aprendizagem e para

o desenvolvimento das funções psíquicas das crianças. Apesar da diferença entre ambos, não existe uma definição de onde devem ser usados. A Teoria Histórico-cultural ajuda a fundamentar essa diferenciação e destaca a importância de ambos na educação escolar, principalmente na Educação Infantil.

Mello (2023) cita que através de jogos e brincadeiras as crianças desenvolvem as habilidades necessárias, capacitando-as a conviver em sociedade.

A seguir serão apresentados os principais teóricos que pesquisam o uso da ludicidade nos processos de ensino-aprendizagem.

3 PRINCIPAIS TEÓRICOS QUE DISCUTEM O USO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

Vários teóricos discutem a importância do uso da ludicidade na Educação Infantil, alguns deles são: Cipriano Carlos Luckesi, Cristina Maria D'Ávila, Jean Piaget, Lev Semionovitch Vygotsky e Tizuko Morchida Kishimoto.

3.1 Piaget

Convém lembrar que com os estudos de Piaget, ajudou a entender o desenvolvimento infantil e a aprendizagem das crianças.

Quem é Piaget:

Jean Piaget (1896-1980) foi um naturalista suíço que muito contribuiu para a construção do conhecimento nas áreas de Psicologia e Pedagogia. Formado em Ciências Naturais aos 21 anos, doutorou-se em Ciências um ano após se graduar. Contudo, seu ramo de pesquisa mudaria significativamente, deixando os estudos de Malacologia para pesquisar o desenvolvimento da inteligência a partir da Psicologia e da Epistemologia Genética. Sem perder o rigor científico que adquiriu nas Ciências Naturais, Piaget dedicaria sua vida ao estudo do desenvolvimento da Inteligência e da Psicologia Genética, influenciando teorias pedagógicas e educacionais de seu tempo e outras ainda construídas na atualidade, tais como o construtivismo (Nascimento Júnior, Nascimento, 2018, p. 146).

Verificando a contribuição de Piaget para a análise da ludicidade Leal e D'Ávila (2013) afirmam: "Na teoria piagetiana o jogo não é visto em si, mas, como uma

atividade espontânea da criança que permite a interpretação de suas representações em diferentes fases, levando à compreensão de suas funções semióticas” (Leal; D’Ávila, 2013, p. 49). Portanto, a teoria de Piaget vem nos mostrar a importância do jogo como um espaço de representação. Assim, através do jogo trabalha-se diversas habilidades com a criança em um jogo que a princípio nos parece uma simples brincadeira.

Leal e D’Ávila (2013) mencionam o exposto de acordo com Piaget: “As atividades humanas são consideradas jogos, de acordo com Piaget, e esses são classificados em três tipos: os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regras.” (Leal; D’Ávila, 2013, p. 44). Para Piaget, através do jogo a criança faz a assimilação do mundo, trazendo para o concreto.

Luckesi (2002) aponta a compreensão de Piaget sobre a importância dos jogos no processo educativo:

Em Piaget, os jogos são compreendidos como recursos fundamentais dos quais o ser humano lança mão em seu processo de desenvolvimento, possibilitando a organização de sua cognição e seu afeto, portanto a organização do seu mundo interior na sua relação com o mundo exterior (Luckesi, 2002, p.11).

Contudo Piaget cita a importância do brincar na infância, onde a criança interage e expressa seus sentimentos através do seu mundo imaginário.

Piaget salienta sobre os jogos de exercícios e os jogos simbólicos. Conforme Bacelar (2009):

Segundo Piaget (1964), nos jogos de exercícios (0-2 anos) predomina a acomodação em função da imitação, que é predominante. Nos jogos simbólicos (2-6 anos), predomina a assimilação que ocupa a maior parte do tempo pela experiência do “faz-de-conta”. Mas desta faixa em diante, há um processo de “equilíbrio” constante entre assimilar e acomodar (Bacelar, 2009, p. 35).

Conforme Bacelar relata, o processo de equilíbrio entre assimilar e acomodar relacionado aos jogos, se torna mais aparente a partir dos 6 anos de idade. Bacelar (2009) cita de acordo com Piaget que, as emoções como: medo, alegria, tristeza, prazer são fundamentais para o desenvolvimento afetivo na formação da criança.

Oliveira, Teixeira e Costa (2022) cita importantes contribuições de Piaget:

A educação deve permitir “abertura” de múltiplas portas laterais a fim de possibilitar aos alunos a livre passagem de uma etapa à outra, com possibilidades de escolhas, para que ocorram múltiplas combinações (Piaget, 1971). É com o brincar que a criança apropria-se criativamente das práticas sociais dos grupos aos quais pertence, aprendendo sobre si mesma e sobre o mundo da qual faz parte (Oliveira; Teixeira; Costa, 2022, p. 65).

A brincadeira permite que a criança tenha conhecimento do mundo e tenha apropriação das práticas sociais.

Sobral e Ribeiro (2022) salientam de acordo com Piaget, sobre as características do jogo simbólico:

Para Piaget (1971) o jogo simbólico também contém características do jogo de exercício, mas recebe essa denominação “na medida em que ao simbolismo se integram os demais elementos” e também “as suas funções afastam-se cada vez mais do simples exercício”. Piaget cita, ainda, o “jogo simbólico solitário” e o “simbolismo a dois ou a muitos”, porém não os distingue como categorias (Sobral; Ribeiro, 2022, p. 5).

Contudo ambos os jogos têm características parecidas, até porque todos são destinados para a prática lúdica.

Kishimoto (1996) cita sobre a teoria de Piaget:

Embora dotada de grande consistência, a teoria piagetiana não discute a brincadeira em si. Em síntese, Piaget adota o uso metafórico vigente na época, da brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Para o autor, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos (Kishimoto, 1996, p. 32).

A teoria piagetiana expressa que, através da brincadeira a criança se manifesta de forma natural, e que sua conduta lúdica reflete em seu nível de desenvolvimento cognitivo.

3.2 Vygotsky

Outro importante pesquisador que defende a importância do uso de brincadeiras e jogos foi Vygotsky.

Quem foi Vygotsky:

Lev Vygotsky nasceu em 1896 na Bielo-Rússia, de família judia. No ano de 1918 formou-se em Direito pela Universidade de Moscou. Casou-se aos 28 anos e teve duas filhas. Faleceu em 1934, vítima de tuberculose, doença com que conviveu durante quatorze anos. Enquanto cursava Direito também participava dos cursos de História e Filosofia. A partir de suas experiências através da formação de professores na escola local do estado, dedicou-se ao estudo dos distúrbios de aprendizagem e de linguagem, das diversas formas de deficiências congênitas e adquiridas, e assim graduou-se em Medicina, fundou o laboratório de psicologia da Escola de Professores de Gomel, dando várias palestras que posteriormente foram publicadas no livro *Psicologia Pedagógica* no ano de 1926. Após ter participado do II Congresso de Psiconeurologia (estudo das intenções entre cérebro e mente) em Leningrado, foi convidado a trabalhar no Instituto de Psicologia de Moscou devido a sua atuação (Coelho; Pisoni, 2012, p. 145).

Coelho e Pisoni (2012) discorrem mediante Vygotsky que, brincar no mundo imaginário é uma forma importante de promover o desenvolvimento das crianças, especialmente na Educação Infantil. Nessas brincadeiras de “faz de conta”, as crianças aprendem a estabelecer regras e a se envolver em situações imaginárias que refletem o cotidiano real.

Mello (2023) apresenta de acordo com Vygotsky, que a motivação desempenha um papel fundamental no jogo, pois é o que impulsiona a criança a se envolver na atividade imaginativa e a utilizar os elementos simbólicos de forma significativa.

Nesse contexto Oliveira, Teixeira e Costa (2022) ressaltam a importância do brinquedo segundo Vygotsky:

Apesar de muitos abordarem as questões sobre o brinquedo apenas como mero lazer sem intencionalidade é perceptível que é uma afirmação incoerente, pois a gama de transformações psíquicas, sociais, culturais que o ato de brincar e o brinquedo em si trazem é enorme. Como enfatiza Vygotsky (1994, p.69) “[...] é incorreto conceber o brinquedo como uma atividade sem propósito.” Pois há a presença de uma intencionalidade nesse ato, e por sua vez a formação íntegra de um sujeito (Oliveira; Teixeira; Costa, 2022, p. 65).

Oliveira, Teixeira e Costa (2022) discorrem sobre a importância do brinquedo não se tratando de um objeto de distração ou algo sem propósito, mas sim da sua significância para as transformações psíquicas, sociais e culturais da criança.

Considerando a contribuição de Vygotsky sobre o brinquedo, Sobral e Ribeiro (2022) discorrem sobre a importância do brinquedo, e que seu uso deve ter um

objetivo. Ele contribuiu muito nas pesquisas sobre o brincar, considerando-o fundamental, pois incentiva o valor que a brincadeira e o brinquedo tem como instrumento essencial para se formar uma criança, principalmente no aspecto sociocultural.

A partir da ideia de Vygotsky sobre a importância que o imaginário tem para a criança, Sobral e Ribeiro (2022) apresentam:

Para Vygotsky, o jogo é definido pelo simbolismo, pela situação imaginária. Uma vez que esta situação imaginária contém normas de conduta, ainda que, de certo modo, alguns de seus elementos sejam alienados da realidade, podemos concluir que não há jogo sem regras (NEGRINE, 1995). Como exemplifica Vygotsky (1991), em uma situação onde uma criança brinca de ser mãe de uma boneca, “a criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer as regras do comportamento maternal”. As regras do jogo, então, não são necessariamente construídas por outrem, elaboradas antes do jogo, ou especificamente criadas para aquele determinado momento. Elas podem ser as regras sociais existentes na realidade, internalizadas pela criança em seus aprendizados anteriores, e existirão na brincadeira da criança com outros indivíduos, ou na brincadeira solitária (Sobral; Ribeiro, 2022, p.6).

Segundo Sobral e Ribeiro, as regras estão presentes em todos os tipos de jogos e brincadeiras, e mesmo quando as crianças brincam sozinhas elas estabelecem regras entre elas, essas aprendidas e vivenciadas em situações anteriores.

Sobral e Ribeiro (2022) relatam, de acordo com Vygotsky, que o objetivo do brinquedo tem como base o desenvolvimento da criança e que de acordo com que as crianças vão crescendo as necessidades e brincadeiras vão mudando. Para se entender como uma criança se desenvolve, basta ver quais são as necessidades e os incentivos para colocá-los em ação.

Outro conceito que Sobral e Ribeiro (2022) argumentam é sobre a “zona de desenvolvimento proximal” conceito formulado por Vygotsky, que é muito importante para a criança:

Um conceito importante a ter em mente para a compreensão do trabalho de Vygotsky é “zona de desenvolvimento proximal”. Este conceito traz a ideia de uma distância entre aquilo que a criança consegue fazer por si só e aquilo que ela consegue executar com a ajuda de um outro indivíduo, e que, potencialmente, poderá aprender a fazer sozinha no futuro. Este conceito encerra em si a questão da ligação existente entre o desenvolvimento e a aprendizagem. Como nos dizem Tonietto, Vieira, de Paula e Wandembruck

(2006) “A aprendizagem interage com o desenvolvimento, produzindo abertura na zona de desenvolvimento proximal”. A zona de desenvolvimento proximal não é fixa, pelo contrário, é mutável, expansível, se altera à medida em que a criança cresce, e à medida em que interage socialmente (Sobral; Ribeiro, 2022, p.06).

Conforme Sobral e Ribeiro (2022), percebemos que a zona de desenvolvimento proximal está ligada com aquilo que a criança consegue executar sozinha e aquilo que ela precisa de ajuda, porém pode-se mudar de acordo com que vão crescendo e se desenvolvendo. Sobral e Ribeiro (2022) apresentam de acordo com Vygotsky que:

Os trabalhos do psicólogo bielorusso Lev S. Vygotsky enfocam o desenvolvimento social ou cultural dos indivíduos sob a perspectiva sócio-interacionista. (NEGRINE, 1995; PALANGANA, 2015). Segundo Negrine (1995), “Vygotsky considera que o jogo é o meio básico do desenvolvimento cultural das crianças” e, ainda, versa sobre a íntima relação entre os processos de aprendizagem e desenvolvimento (maturação), onde “o processo de maturação prepara e possibilita um determinado processo de aprendizagem, enquanto que o processo de aprendizagem, estimula o processo de maturação e lhe faz avançar até certo grau” (Sobral; Ribeiro, 2022, p. 05).

O jogo é um estímulo básico para as crianças se desenvolverem e ao mesmo tempo aprenderem de forma satisfatória.

3.3 Luckesi

Luckesi é um importante pesquisador, é reconhecido por sua área de avaliação da aprendizagem.

Quem foi Luckesi:

Cipriano Carlos Luckesi mais conhecido como Luckesi, tem uma vasta formação. Ele é Doutor em Educação, Mestre em Ciências Sociais, Licenciado em Filosofia e Bacharel em Teologia. Foi professor da Faculdade de Filosofia, Ciências Sociais e do programa de Pós-graduação em educação. Luckesi é autor de livros e artigos. Uma das suas principais obras é sobre o tema da avaliação da aprendizagem escolar da qual fazemos esse estudo (Torres, 2018, p. 15).

Luckesi trabalha com o conceito de ludicidade. De acordo com Leal e D’Ávila (2013):

O conceito de Luckesi (2006) parte do ponto de vista da subjetividade do sujeito. O autor associa a ludicidade a estados de consciência implicados na prática de atividades lúdicas, sintetizando-os em dois: estado de consciência focado e estado de consciência ampliado. Os seres humanos estariam, segundo o autor, usufruindo desses atos/estados ao longo da vida, mas a fixação em um ou outro representaria algum tipo de distúrbio (Leal; D'Ávila, 2013, p. 50).

Para Luckesi a ludicidade depende de cada sujeito, talvez o que é lúdico para um, não é para o outro. Portanto, isso dependerá de como o sujeito se relaciona com o mundo.

De acordo com o Luckesi (2014):

Todas essas atividades, denominadas de lúdicas, poderão ser “não lúdicas” a depender dos sentimentos que se façam presentes em quem delas está participando, numa determinada circunstância. Por exemplo, uma criança que, por alguma razão biográfica (de modo comum, razão psicológica), não gosta de pular corda; essa atividade – “brincar de pular corda” –, além de incômoda, será chata para ela, e, pois, sem nenhuma ludicidade. A alma da criança não estará presente no que estará fazendo, à medida que não tem nada de lúdico praticar uma atividade que é denominada de lúdica, mas que é, para essa criança, incômoda e chata. O mesmo pode ocorrer com pessoas adultas ou idosas (Luckesi, 2014, p. 13 - 14).

Luckesi menciona acima um assunto importante, porém pode haver uma brincadeira que não venha ser lúdica, pois o lúdico dependerá da interação da criança com o mesmo.

Luckesi (2014) apresenta o estado búdico:

Para finalizar, no contexto das filosofias orientais, se diz que o estado de êxtase--- estado de plenitude interna – é um “estado búdico”. Parafraseando, poderíamos dizer que o “estado lúdico é um estado búdico”. Um estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude ao investir energia e tempo em alguma atividade, que pode e deve dar-se em qualquer momento ou estágio da vida de cada ser humano (Luckesi, 2014, p. 19).

O estado búdico de acordo com o Luckesi é o estado interno de cada indivíduo, ou seja, quando uma pessoa está fazendo algo que gosta e traz satisfação ela entra no estado búdico.

Conforme Luckesi (2002) a ludicidade possibilita uma vivência plena dentro de si:

Assim sendo, cada criança, adolescente, ou adulto, enquanto vivencia uma experiência lúdica, a vivência como experiência plena dentro de si, em seu interior, contudo, externamente, podemos descrevê-la, o que não necessariamente nos permitirá nos apropriarmos daquilo que se deu ou se dá nessa experiência plena interna do indivíduo (Luckesi, 2002, p.11).

O lúdico pode ser vivenciado em qualquer etapa da vida, e Luckesi define como uma experiência interna, contudo é através do externo que o sujeito irá mostrar o quão satisfatório está sendo para ele.

D'Ávila e Mineiro (2020) citando Luckesi afirmam que, as manifestações externas da ludicidade podem ser apresentadas de forma positiva ou negativa, dependendo da emoção interna que ela irá causar em cada sujeito. Sendo assim, tais atividades não são lúdicas, mas possivelmente lúdicas.

3.4 Kishimoto

A educadora Tizuko Morchida Kishimoto nasceu no distrito de Sabino, arredores de Lins, no dia 02 de maio de 1945. Esse distrito é um povoado agrário com plantação de café, localizado no interior de São Paulo. (Universidade de São Paulo, 2021).

Kishimoto é uma das maiores pesquisadoras da ludicidade no Brasil. Analisando o jogo ela afirma “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.” (Kishimoto, 1996, p. 36). Sendo assim, podemos notar que não se diferencia o brincar com o aprender, pois o brinquedo com o jogo educativo tem a mesma função.

Kishimoto (1996) aponta: “O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico” (Kishimoto, 1996, p. 19). Nota-se que o brinquedo proporciona para a criança momentos mágicos, onde ela cria e recria situações imaginárias trazendo para a sua realidade.

De acordo com Kishimoto (2001), o brinquedo tem:

No contexto atual da educação infantil os brinquedos têm dois usos com significações distintas: educadores que valorizam a socialização adotam o

brincar livre, e os que visam à escolarização ou aquisição de conteúdos escolares, o brincar dirigido e os jogos educativos (Kishimoto, 2001, p. 231).

Nessa perspectiva, Kishimoto apresenta o brinquedo com duas formas: a primeira é aquela que o educador valoriza a socialização e a brincadeira livre, a segunda consiste na escolarização e o brincar dirigido.

Kishimoto (2001) faz uma observação importante no contexto escolar:

O brincar requer envolvimento emocional, contato social, ações físicas, além de relações cognitivas na expressão e apreensão das regras da brincadeira (Lima, 1989; Wallon, 1966; Vygotski, 1988). Há professores que, ao relacionar o movimento à bagunça, adotam atitudes como obrigar crianças a cantarem sentadas na cadeira. Em músicas que falam do corpo e pedem movimentação que exigem a imobilidade e o silêncio, apontando o controle do corpo, nas senhas para ir ao banheiro, na convicção de professores de que o brincar é no parque e na sala é lição. Nas entrevistas, os professores afirmam que o playground é espaço para brincadeira e a sala, para estudo e trabalho (Kishimoto, 2001, p. 242).

Quando Kishimoto aborda que há professores que ainda acham que brincar é somente no parque e na sala é lição, é um assunto que ainda é visto nos dias atuais. A ludicidade tem muita importância quando se trata de ensinar uma pessoa.

Kishimoto evidencia a importância da brincadeira. De acordo com Oliveira, Teixeira e Costa (2022):

Kishimoto (1996, p. 62), explica que a brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. A criança que brinca na educação infantil aprende de maneira lúdica e atribui sentido ao mundo que é assimilado e interpretado de maneira significativa por meio de suas vivências na escola (Oliveira; Teixeira; Costa, 2022, p. 65).

Como Kishimoto expõe, é importante e significativo para o desenvolvimento da criança que ela aprenda de forma lúdica, através de brincadeiras e momentos prazerosos.

Carvalho (2023) apresenta de acordo com Kishimoto, sobre o brincar ser algo espontâneo, que não tem momento certo para acontecer sendo conduzida pela própria criança. E que é através da brincadeira que ela aprende e se desenvolve, criando um mundo imaginário repleto de diversão.

Para Kishimoto (1996) o brinquedo estabelece uma relação íntima e afetiva com a criança, e não possui regras em sua utilização como é no caso dos jogos. Ou

seja, o brinquedo se trata de um objeto de valor sentimental e de grande estímulo.

3.5 Cristina D'Ávila

Cristina Maria D'Ávila é uma das mais renomadas pesquisadoras da atualidade sobre a ludicidade. Essa Brasileira, tem graduação, mestrado e doutorado em educação pela Universidade Federal na Bahia, onde é professora, pós-doutora pela Universidade de Montréal, Canadá,

D'Ávila (2014) aponta sobre os saberes pedagógicos e ludicidade:

Como princípio formativo, defendemos a ideia de que as atividades lúdicas se façam presentes na sala de aula como elementos estruturantes do processo de ensinar e desencadeadores de aprendizagens significativas – aquelas em que o ser humano precisa integrar suas capacidades de pensar, agir e sentir, sem hipertrofiar o que a escola, com toda sua tradição iluminista, hipertrofiou por séculos – a dimensão intelectual, em detrimento do sentimento, do saber sensível, da intuição e da ação sobre o mundo (D'Ávila, 2014, p. 95-96).

É evidente que, as atividades lúdicas possibilitam aos educandos uma aprendizagem significativa e são estruturantes dos saberes pedagógicos.

Para D'Ávila (2014), a ludicidade é um princípio formativo que impulsiona os professores a promoverem atividades criativas e alegres, integradas aos conteúdos das disciplinas, para proporcionar uma experiência pedagógica enriquecedora aos estudantes.

De acordo com D'Ávila (2020), a mediação cognitiva ocorre na relação entre o sujeito aprendente e o objeto de aprendizado, com a ação do professor sendo essencial na objetivação do conhecimento, promovendo assim, uma didática sensível.

O lúdico segundo D'Ávila (2020) é algo que requer paciência tendo em vista que nas primeiras vezes pode causar um certo tumulto, mas nada que vontade e amor pela profissão não venha dar vontade de fazer o diferente, tornando prazeroso o aprendizado tanto para o docente como para o discente.

D'Ávila (2014) apresenta a importância do professor em conhecer os saberes pedagógicos e didáticos:

Por que repertoriar e por que conhecer os saberes pedagógicos e didáticos é importante ao professor? Porque disso depende o seu profissionalismo. Aquele que lida bem com os saberes especializados de sua profissão são profissionais mais competentes e mais conscientes de seu fazer. Esse aspecto tem estreita relação com a profissionalidade e com a identidade profissional. O problema é que no contexto da docência universitária paira uma ideologia de que para se lecionar não é necessário preparo nem saberes especializados. Basta o domínio do conteúdo e alguma habilidade para comunicar. Não obstante, quando os professores, principalmente os que não passaram por formação pedagógica específica (na licenciatura), se veem diante de uma sala de aula, os problemas se assomam. Problemas de ordem pedagógica, epistemológica, didática. Foi o que pudemos depreender de recente pesquisa que realizamos em três cursos de licenciatura na universidade – licenciatura em pedagogia, música e biologia (D'Ávila, 2014, p. 93).

Conforme foi relatado, percebemos a importância do professor em conhecer esses saberes, porque através deles o professor será um profissional competente e consciente em sua prática pedagógica.

D'Ávila (2020) cita a importância da ludicidade, porém faz algumas ressalvas quanto a falta de interesse em usar o lúdico, pois, por acharem que é somente brincadeira e não tem valor na aprendizagem, acaba usando sem algum propósito e até sem planejamento, deixando o lúdico desvalorizado.

De acordo com D'Ávila (2014), o saber pedagógico e o saber didático são definidos da seguinte forma:

Os saberes pedagógicos provêm das ciências da educação e também da ciência pedagógica; são os conhecimentos que sustentam a prática docente e abarcam os didáticos. Os saberes didáticos referem-se aos saberes próprios do processo de ensino (D'Ávila, 2014, p. 91).

Conforme D'Ávila menciona, esses saberes são provenientes e estruturantes da prática docente na sala de aula.

D'Ávila (2020) menciona que a educação lúdica é essencial para a reorganização mental e para o desenvolvimento de múltiplas capacidades, pois:

A obra de Almeida (2013) postula que a educação lúdica traz intrinsecamente valor de seriedade inerente aos indivíduos em todas as idades (HUIZINGA, 1971; LUCKESI, 2000, 2013, 2018; ALMEIDA, 2013; D'ÁVILA, 2006, 2007, 2014) essencial à reorganização mental e desenvolvimento de múltiplas capacidades, construção e ressignificação de conhecimentos "sobretudo, para a formação integral do ser humano" (ALMEIDA, 2013, p.10) englobando dimensões racionais e emocionais, posto que "primeiro sentimos, depois racionalizamos, ou RCE, v. 9, 2024, ISSN 2526-4257, e24065

tudo junto ao mesmo tempo. Não há dicotomia entre o aspecto sensível e o inteligível, entre o sentir e o pensar" (D'ÁVILA e FERREIRA, 2018, p.36) dando ensejo ao "sentipensar" (MORAES;TORRE, 2004) na educação (D'Ávila, 2020, p. 154).

Nessa perspectiva, D'Ávila apresenta que por meio da ludicidade, é desenvolvido o emocional e o racional, entendendo-se que, não há separação entre o aspecto sensível e o inteligível.

D'Ávila descreve a pedagogia raciovitalista como:

Aliás, esse é o cerne da pedagogia raciovitalista que se ancora na compreensão de que " não há inteligibilidade sem sensibilidade" (D'ÁVILA e FERREIRA, 2018, p.35). Isto posto, recorda-se que esta investigação incide sobre a análise das concepções desta Mediação Didática Lúdica por parte dos alunos do Ensino Superior. Esta é então, entendida como a mediação externa, apoiada em linguagem lúdica de caráter didático e sensível, realizada pelo docente com a finalidade de facilitar a mediação cognitiva do discente (D'Ávila, 2020, p. 156).

A pedagogia raciovitalista se depara na ideia de que não tem compreensão sem empatia.

4 O USO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

D'Ávila (2014) é uma das principais estudiosas do uso da ludicidade no Brasil hodierno. Ela aponta a importância desse uso como meio educativo:

Como princípio formativo, defendemos a ideia de que as atividades lúdicas se façam presentes na sala de aula como elementos estruturantes do processo de ensinar e desencadeadores de aprendizagens significativas – aquelas em que o ser humano precisa integrar suas capacidades de pensar, agir e sentir, sem hipertrofiar o que a escola, com toda sua tradição iluminista, hipertrofiou por séculos – a dimensão intelectual, em detrimento do sentimento, do saber sensível, da intuição e da ação sobre o mundo (D'Ávila, 2014, p. 95-96).

De acordo com o exposto acima, percebe-se que a ludicidade se faz importante na vida escolar da criança e assim envolvendo a interação uns com os outros.

Carvalho (2023) relata sobre o uso da ludicidade na Educação Infantil:

O brincar, no contexto de Educação infantil, é necessário para o desenvolvimento pleno das crianças, pois através da brincadeira ela se expressa sem medo e se sente segura para construir o conhecimento.

RCE, v. 9, 2024, ISSN 2526-4257, e24065

Através do brincar a criança vivencia momentos alegres, espontâneos, criativos que promovem a expressão de diferentes sentimentos e possibilitam a interação e socialização das crianças com o mundo à sua volta (Carvalho, 2023, p. 87).

O exposto acima menciona a necessidade de utilizar a ludicidade na educação infantil, contribuindo assim, no desenvolvimento da criança e promovendo significativas vivências para a mesma.

A utilização de brincadeiras na instituição de Educação Infantil, conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI):

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil (Brasil, 1998, p. 23).

De acordo com o RCNEI, através das brincadeiras pode-se possibilitar diversas condições de aprendizagens para a criança.

De acordo com Mello (2023) na Educação Infantil é necessário haver ensino intencional e sistematizado, pois:

Na Educação Infantil, é fundamental que haja ensino intencional e sistematizado, uma vez que as crianças têm ainda pouca vivência em sociedade, e as intervenções sistematizadas pela professora mediante as necessidades do tipo culturais de aprendizagens das crianças são necessárias para o seu desenvolvimento psíquico. Assim, a intencionalidade (motivo) das crianças em aprender vai se desenvolvendo a partir da intencionalidade da professora em ensinar determinado conteúdo, com base no significado social deste para a sociedade e criando significado para as crianças (Mello, 2023, p. 04).

Contudo, a criança irá aprender de acordo com o que for ensinado para ela, já que quando ela chega na escola vai ter uma bagagem de conhecimentos pequena.

Mello (2023) acrescenta a importância do jogo de papéis abaixo:

Na pré-escola – denominada por Mukhina (1995) dos 3 aos 7 anos e, no Brasil, de 4 a 5 anos e 11 meses –, a atividade principal da criança é o jogo de papéis ou jogo protagonizado (ELKONIN, 1987, 1998). Ressaltamos que utilizaremos o termo “jogo de papéis” por considerarmos que, nesse tipo de jogo, a criança assume personagens, conscientemente escolhidos por ela, em situações coletivas, ou seja, dentro de um tema de jogo escolhido por todos os participantes, em que cada personagem tem sua importância no

RCE, v. 9, 2024, ISSN 2526-4257, e24065

desenrolar do jogo e, ainda, todos os participantes entram em relação intrínseca, não devendo ser incentivado que haja um protagonista, como acontece em dramatizações, peças teatrais e outras atuações do gênero. Apesar de que, no sistema capitalista, cada vez mais o individualismo esteja em evidência em diferentes situações sociais, a escola, ao utilizar o jogo de papéis para o desenvolvimento psíquico dos alunos, precisará contrapor-se a essa tendência, priorizando ações solidárias e coletivas das crianças ao vivenciarem seus personagens (Mello, 2023, p. 14).

Mello (2023) evidencia que o jogo de papéis carrega uma importância consigo, tendo como ponto de vista que as crianças assumem personagens escolhidos por ela mesma, e ao ter contato com esses personagens estarão sendo solidárias e compartilhando bons momentos.

O jogo de papéis depende da vivência de cada criança, como acrescenta Mello (2023) logo abaixo:

Uma característica importante do jogo é que a diversidade de temas sobre a realidade se converte em argumento do jogo, ou seja: cenas da vida familiar, de profissões, de trabalho individual e coletivo etc. “Quanto mais ampla for a realidade que as crianças conhecem, tanto mais amplos e variados serão os argumentos de seus jogos” (MUKHINA, 1995, p. 157). Por sua vez, as vivências das crianças não apenas diversificam os argumentos dos jogos de papéis, mas, também, a duração deles. “Com o aumento da variedade de argumentos incrementa-se a duração dos jogos. Os jogos das crianças de 3 a 4 anos duram 10 ou 15 minutos; os jogos das crianças de 4 a 5 anos duram 40 a 50 minutos; e as de 6 a 7 prorrogam o jogo por horas e até dias” (MUKHINA, 1995, p. 157). Todavia, a caracterização do jogo de papéis não é suficiente apenas por seu argumento. Outro aspecto fundamental que o complementa é o seu conteúdo: “O conteúdo do jogo é o que a criança destaca como aspecto principal nas atividades do adulto” (MUKHINA, 1995, p. 157, grifo da autora). Assim, um único tema pode ter conteúdos distintos, mas o foco principal são as relações humanas (Mello, 2023, p. 14-15).

Quanto maior a vivência que a criança tiver, maior será o tempo de duração do jogo, assim irá variar de acordo com a idade e com a bagagem que cada um carrega.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo da proposta de analisar o papel da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil brasileira, esta pesquisa se voltou na proposta de responder a problemática do papel da ludicidade como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Diante do exposto neste artigo a hipótese de que a ludicidade seria capaz de desempenhar um papel relevante no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil foi corroborada.

Através de pesquisas em artigos e análises de documentos, verificou-se as principais contribuições do uso da ludicidade para o ensino na Educação Infantil. Mediante essa análise, identificou-se a diversidade de estudos que ressaltam a importância de seu uso para o desenvolvimento integral da criança.

Ficou evidenciado que o papel da ludicidade, como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil é promover o desenvolvimento de diversas habilidades, sendo elas, motoras, físicas, sociais e cognitivas, e também proporcionar momentos significativos para o aprendizado da criança, através de brincadeiras e jogos. Sendo assim, a ludicidade fornece um ensino desafiador, prazeroso e atrativo para as crianças.

É afirmado que o lúdico não se trata apenas de brincadeiras sem objetivos e fundamentos, mas sim, de uma possibilidade pedagógica carregada de intenção que fortalece a prática do professor, e principalmente enriquece o aprendizado das crianças. Portanto, se faz necessário conscientizar os profissionais da área sobre a importância de trabalhar a ludicidade no cotidiano escolar, contribuindo para a socialização e a aprendizagem significativa.

Portanto, acredita-se que esse trabalho contribui para a discussão da temática bem como ao processo de instigar futuras pesquisas, sobre esse tema que é um dos mais discutidos nos cursos de graduação em Pedagogia.

REFERÊNCIAS

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEduca%c3%a7%c3%a3oInfantil_VeraL%c3%baciaDaEncarna%c3%a7%c3%a3oBacelar_EDUFBA.pdf. Acesso em: 15 fev. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília:

MEC/SEF, 1998. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 10 mar. 2024.

CARVALHO, Dania Rafaela Ferreira. Brincando e aprendendo: o que dizem as crianças sobre o lugar do brincar na rotina da educação infantil. **Revista UNITINS**, Palmas, v.10, n.2, p.1-95, Jan, 2023. Disponível em:

<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/issue/view/190>. Acesso em: 20 mar. 2024.

COELHO, Luana; PISONI, Silene. Vygotsky: sua teoria e a influência na educação.

Revista e - Ped – FACOS / CNEC Osório, v. 2, n.1, agosto de 2012. ISSN 2237-7077. Disponível em: http://facos.edu.br/publicacoes/revistas/e-ped/agosto_2012/pdf/vygotsky_-_sua_teor%C3%ADa_e_a_influ%C3%AAncia_na_educacao.pdf.

Acesso em: 20 mar. 2024.

D'ÁVILA, Cristina Maria. Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 87-100, jul./dez. 2014. Disponível em:

<https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9164/8968>. Acesso em: 10 mar. 2024.

D'ÁVILA, Cristina Maria; MINEIRO, Márcia. Construindo pontes: a mediação didática lúdica no ensino superior. **Revista Práxis Educacional**, v. 16 n. 37 (2020): Edição Especial. Disponível em:

<https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/6026>. Acesso em 25 mar. 2024.

GORDINHO, Sandra Salomé Valente. **Interfaces de Comunicação e Ludicidade na infância**: brincadeiras na programação Scratch. Universidade de Aveiro, 2009. Departamento de Comunicação e Arte (Dissertação de Mestrado em Desing)

Disponível em: <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/1225/1/2010000610.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2024.

JÚNIOR, José Lúcio Nascimento; NASCIMENTO, Patrícia Maria Pereira do.

Contribuições de Jean Piaget à Educação Profissional: apontamentos para a prática docente. **Cadernos da Pedagogia**. São Carlos, a. 11, v. 11, n. 22, jan/jun. 2018.

ISSN: 1982-4440. Disponível em:

<https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/1131/405>.

Acesso em: 20 mar. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Truco Morchida et al (Orgs). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C

[%20brnquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf](#). Acesso em: 10 mar. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v.27, n.2, p.229-245, jul./dez. 2001. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/ep/v27n02/v27n02a03.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2024.

LEAL, Luiz Antônio Batista; D'ÁVILA, Cristina Maria. (2013). A ludicidade como princípio formativo. **Revista Interfaces Científicas**. Educação. Aracaju, V.1, N.2, p. 41-52, fev. 2013. <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/395/236>. Acesso em: 10 mar. 2024.

LOPES, Conceição. Design de ludicidade. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 25-46, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9155/8965>. Acesso em: 10 mar. 2024.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 12-23, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168/8976>. Acesso em: 10 mar. 2022.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e Ludicidade** – Ensaio 02, GEPEL/FACED/ UFBA, 2002, p. 22-60. Disponível em: [http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf). Acesso em: 10 mar. 2024.

MELO, Amanda Sousa; ALMEIDA, Ilda Neta Silva de. Concepção da ludicidade na BNCC: discursos e práticas de professores da pré-escola. **Revista Multidebates**, v.4, n.6 Palmas-TO, dezembro de 2020. ISSN: 2594-4568. Disponível em: <http://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/348/283>. Acesso em: 10 mar. 2024.

MELO, Gilcerlanda Pinheiro Almeida. A ludicidade como um recurso pedagógico na Educação Infantil. **Pró-Discendente**, Vitória-ES, v. 24, n.1, p.1 - 132, jan/jun. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/prodiscente/article/view/20405>. Acesso em: 01 abr. 2023.

MELLO, Maria Aparecida. Diferenças conceituais e pedagógicas entre os termos “brincadeira” e “jogo” no Brasil. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 39, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/8CgHT4tKZpRkShypQPT6f4L/>. Acesso em: 24 fev. 2024.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n.1, 2014. Disponível em: http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf. Acesso em: 01 abr. 2024.

MORAES, Maria Cândida. Ludicidade e transdisciplinaridade. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 47-72, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/issue/view/685>. Acesso em: 10 fev. 2024.

OLIVEIRA, Islânia; TEIXEIRA, Magda Vanessa; COSTA, Naelle. A importância da ludicidade na Educação Infantil. **Campo do saber**, Cabedelo-PB, v. 8, n.1, jan/jun 2022. Disponível em: <https://periodicos.iesp.edu.br/index.php/campodosaber/article/view/463/337#>. Acesso em: 01 abr. 2024.

SOBRAL, Suzana Santiago; RIBEIRO, Sônia Inês Sanches. A importância do brincar na educação infantil: a perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto. **Conedu**. VI Congresso Nacional de Educação: Realize, 2022. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID5921_19052019094030.pdf. Acesso em: 27 set. 2023.

TORRES, Luciana Rodrigues. **A avaliação da aprendizagem escolar na educação fundamental e os estudos e proposições de Cipriano Carlos Luckesi: algumas aproximações e possibilidades**. p.1-36, 2018. Disponível em: <http://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/2831/1/Luciana%20Rodrigues%20Torres%20-%20Monografia.pdf>. Acesso em: 20 maio 2024.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. FEUSP. Memória do Corpo Docente – Tizuko Morchida Kishimoto. 2021 Disponível em: <https://www4.fe.usp.br/?s=kishimoto>. Acesso em: 27 jan. 2024.