



# O JOGO DA EDUCAÇÃO

LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

**MAYARA MILLENA MOREIRA  
FORMIGA**

**PATRÍCIA FERREIRA DOS SANTOS  
ALDENICE BARBOSA DOS SANTOS**

**LUZIA SOARES MAIA  
MARCOS VITOR COSTA  
CASTELHANO**

**(ORGS).**

**O JOGO DA EDUCAÇÃO:  
LUDICIDADE COMO  
FERRAMENTA PEDAGÓGICA**

**Todos os elementos dispostos em tal produção são de total  
responsabilidade dos autores**

**Licença Creative Commons Atribuição-Sem Derivações 4.0 Internacional.**

**Comissão Editorial:**

*Dr. Alvaro Carvalho Dias da Silva*

*Dr. Claudianor Almeida de Figueiredo*

*Dra. Sônia Azevedo de Medeiros*

*Ms. Patrícia Ferreira dos Santos*

*Ms. Geilma Hipólito Lúcio*

*Me. Adaci Estevam Ramalho Neto*

*Me. Adriana Freitas da Silva*

*Esp. Marcos Vitor Costa Castelhana*

*Me. Ledson Marcos Sousa da Silva*

*Me. Mateus da Silva Fernandes*

*Me. Aldenice Barbosa dos Santos*

*Dr. Gustavo Henrique Queiroz dos Santos*

*Nosso principal propósito é desenvolver maneiras impactantes para a divulgação e circulação  
de pesquisas acadêmicas que possam fortalecer as abordagens científicas atuais.*

*Equipe da Editora Acadêmica Universa - Sucesso EAD*

Mayara Millena Moreira Formiga

Patricia Ferreira dos Santos

Aldenice Barbosa dos Santos

Luzia Soares Maia

Marcos Vitor Costa Castelhana

(Orgs).

# **O JOGO DA EDUCAÇÃO: LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**

1ª Edição

São Bento-PB

Editora Acadêmica Universa -

Sucesso EAD

2024

2024 - Edição Brasileira by Editora  
Acadêmica Universa - Sucesso EAD by  
Autores Todos os direitos reservados

Editora Acadêmica Universa - Sucesso  
EAD

CNPJ: 34.514.971/0001-71

E-mail: facsu.editorial@hotmail.com

Número para contato: 83998400598

São Bento-PB – Brasil

Editor-Chefe: Marcos Vitor Costa Castelhana  
Diagramação: Marcos Vitor Costa Castelhana  
Revisão de texto: Autores  
Capa: Gabriela Gomes Maranhão  
Produtora Editorial: Zélia Kamylla Evangelista Dias

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

O Jogo da educação [livro eletrônico] : ludicidade  
como ferramenta pedagógica / (orgs.) Mayara  
Millena Moreira Formiga...[et al.]. --  
São Bento, PB : Editora Acadêmica Universa -  
Sucesso EAD, 2024.

PDF

Vários autores.

Outros organizadores: Patricia Ferreira dos  
Santos, Aldenice Barbosa dos Santos, Luzia Soares  
Maia, Marcos Vitor Costa Castelhana.

Bibliografia.

ISBN 978-65-983597-0-6

1. Atividades lúdicas 2. Brincadeiras na  
educação 3. Educação 4. Jogos educacionais  
5. Prática pedagógica I. Formiga, Mayara Millena  
Moreira.

24-209299

CDD-371.397

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Jogos : Métodos de ensino : Educação 371.397

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB=1/3129

**DOI: 10.36599/eau-978-65-983597-0-6**

## SUMÁRIO

|  |     |
|--|-----|
| APRESENTAÇÃO.....  | 7   |
| CAPÍTULO 1- LUDICIDADE E METODOLOGIAS ATIVAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL..... | 9   |
| CAPÍTULO 2- A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DA CRIANÇA.....             | 27  |
| CAPÍTULO 3- LUDICIDADE E CRIATIVIDADE COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL.....       | 47  |
| CAPÍTULO 4- LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O JOGO, A BRINCADEIRA, COMO MÉTODOS EDUCATIVOS.....       | 67  |
| CAPÍTULO 5- A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: UMA ABORDAGEM LÚDICA E EFICAZ NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....           | 87  |
| CAPÍTULO 6- APRENDER BRINCANDO: O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....                                     | 109 |
| ÍNDICE REMISSIVO.....  | 130 |
| SOBRE OS ORGANIZADORES.....  | 131 |

## APRESENTAÇÃO

Seja bem-vindo ao universo da ludicidade como ferramenta pedagógica. Nesta obra, mergulharemos no fascinante universo da ludicidade e exploraremos sua importância como instrumento fundamental no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. A ludicidade, representada pelo brincar, pelo jogo e pela criatividade, desempenha um papel essencial no desenvolvimento integral das crianças. Ao incorporar elementos lúdicos no ambiente educacional, é possível estimular não apenas o aspecto cognitivo, mas também o emocional, social e motor dos pequenos aprendizes.

Ao longo deste livro, discutiremos como a ludicidade pode ser aplicada de maneira eficaz como ferramenta pedagógica, promovendo a construção do conhecimento de forma significativa e prazerosa. Exploraremos estratégias, atividades e abordagens que visam potencializar o aprendizado e o desenvolvimento das crianças, tornando o processo educativo mais dinâmico, envolvente e estimulante. Prepare-se para embarcar em uma jornada repleta de descobertas, reflexões e inspirações sobre o poder transformador do lúdico na educação. Através do jogo da educação, vamos desvendar novas possibilidades de ensinar e aprender, cultivando um ambiente educacional rico em criatividade, diversão e aprendizagem significativa.

No primeiro capítulo: “Ludicidade e Metodologias Ativas como Ferramenta de Aprendizagem na Educação Infantil” abordará a importância das metodologias ativas aliadas à ludicidade no ambiente escolar. Analisaremos como a abordagem lúdica pode potencializar a participação, a interação e a autonomia dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso.

O Segundo capítulo: A Importância da Ludicidade para o Desenvolvimento Intelectual da Criança, mergulharemos na essência da ludicidade e como ela contribui de forma significativa para o desenvolvimento intelectual das crianças. Discutiremos como o brincar, o jogo e a criatividade são elementos essenciais para estimular o aprendizado e o crescimento cognitivo dos pequenos.

O terceiro capítulo: Ludicidade e Criatividade como Ferramentas Pedagógicas para a Educação Infantil exploraremos a relação entre ludicidade

e criatividade como poderosas ferramentas pedagógicas no contexto da educação infantil. Veremos como a estimulação do pensamento criativo por meio de atividades lúdicas pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e promover o desenvolvimento integral das crianças.

No quarto capítulo: Ludicidade na Educação Infantil: O Jogo, a Brincadeira, um Método Educativo discutiremos a importância do jogo e da brincadeira como métodos educativos na educação infantil. Exploraremos como atividades lúdicas estruturadas podem favorecer a construção de conhecimento, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a formação de valores nas crianças.

O quinto capítulo: Contação de Histórias: Uma Abordagem Eficaz na Educação Infantil, enfocaremos a contação de histórias como uma estratégia pedagógica eficaz na educação infantil. Investigaremos como a leitura pode estimular a imaginação, a linguagem e o senso crítico das crianças, promovendo o desenvolvimento emocional e social.

Por fim, no sexto capítulo intitulado Aprender Brincando: O Lúdico na Educação Infantil destacaremos a relevância do aprender brincando no contexto educacional.

**Boa leitura!**

# CAPÍTULO 1- LUDICIDADE E METODOLOGIAS ATIVAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ângela Francisca Da Silva Lino

Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Sucesso-FACSU.

Mayara Millena Moreira Formiga

Mestre em História pela Universidade Federal da Paraíba.

Patricia Ferreira dos Santos

Doutora em Ciências da Educação

**Resumo:** O presente trabalho tem como temática: “Ludicidade e metodologias ativas como ferramenta de aprendizagem na educação infantil”, apresentando a seguinte problemática: Como a ludicidade e as metodologias ativas podem ser inseridas na sala de aula para proporcionar uma aprendizagem significativa? A partir disso, o objetivo geral desse trabalho foi apresentar a potencialidade do lúdico e das metodologias ativas como forma de proporcionar uma boa aprendizagem, promovendo o desenvolvimento pleno das crianças. Além disso, pretendemos discorrer acerca da ludicidade e das metodologias ativas na educação, dialogar sobre as principais metodologias ativas usadas na sala de aula e apresentar os jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramenta pedagógica. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, buscando compreender e refletir sobre a importância do uso do lúdico e das metodologias ativas na Educação Infantil, além de apresentar ideias e propostas que melhorem o tema abordado. Para a revisão bibliográfica foram realizadas pesquisas em livros, artigos e consulta a autores como: Piaget (1976), Vygotsky (1991), Ribeiro (2013), Dewey (1976), Chiarella (2015), Camargo e Daros (2018) e entre outros.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Metodologias Ativas. Jogos. Brincadeiras.

**Abstract:** The theme of this work is: Playfulness and active methodologies as a learning tool in early childhood education, presenting the following problem: How should playfulness and active methodologies be inserted in the classroom to provide meaningful learning? From this, the general objective of this work was to present the potential of play and active methodologies as a way of providing meaningful learning, promoting the full development of children. Furthermore, we intend to discuss playfulness and active methodologies in education, discuss the main active methodologies used in the classroom and present games, toys and games as a pedagogical tool. This is qualitative bibliographical research, seeking to understand and reflect on the importance of using play and active methodologies in Early Childhood Education, in addition to presenting ideas and proposals that improve the topic addressed. For the bibliographic review, research was carried out in books, articles and consultation with authors such as: Piaget (1976), Vygotsky (1991), Ribeiro (2013), Dewey (1976), Chiarella (2015), Camargo and Daros (2018) and among others.

**Key words:** Playfulness, active methodologies, games and games, learning.

## INTRODUÇÃO

Ao levarmos em consideração as vivências durante o estágio I em educação infantil, podemos observar algumas dificuldades enfrentadas no ensino infantil na rede pública, uma dessas dificuldades foi a falta da utilização da ludicidade e das metodologias ativas no processo de aprendizagem. Entendemos que o uso desses

recursos pode contribuir e facilitar a aprendizagem. A partir disso, pretendemos apontar importância do lúdico e das metodologias ativas na sala de aula, propondo uma educação que contemple o aprimoramento das habilidades cognitivas, sociais e psicomotoras da criança, ou seja, o seu desenvolvimento pleno. Nesse sentido, como a ludicidade e as metodologias ativas devem ser inseridas na sala de aula para proporcionar uma aprendizagem significativa?

Nessa perspectiva, o uso de recursos lúdicos se mostra como uma maneira divertida de incentivar a aprendizagem e cativar as crianças durante momentos de distração. Através de jogos e brincadeiras, os educandos têm a oportunidade de aprender de forma prazerosa. O aspecto lúdico proporciona inúmeros benefícios, contribuindo para o desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo das crianças. Além disso, essas atividades também ajudam no aprendizado de regras, na compreensão de comportamentos adequados, no respeito mútuo e na expressão afetiva. Desse modo, a ludicidade promove coragem, autoconfiança e o fortalecimento da autoestima, tornando-se essencial para um desenvolvimento pleno da criança.

As metodologias ativas são métodos de ensino que colocam o aluno como protagonista do seu próprio aprendizado, estimulando a participação, a autonomia, o pensamento crítico e a colaboração. Assim, esse recurso se contrapõe ao modelo tradicional de ensino, em que o professor é o detentor do conhecimento e o aluno é um mero receptor passivo. Elas proporcionam diversos benefícios para o ambiente de ensino, tais como: melhoria na qualidade do aprendizado, aumento da autonomia e protagonismo do estudante, melhor parceria entre os colegas, desenvolvimento do senso crítico e melhor compreensão da importância da participação do indivíduo para a sociedade. Assim, é de grande importância para o crescimento do ambiente escolar e para a formação dos indivíduos.

No entanto, atualmente, no ambiente escolar, esses recursos são pouco utilizados, prova disso se constatou no estágio I na educação infantil, onde em sala de aula se fazia pouco uso da ludicidade e das metodologias ativas, e era perceptível a dificuldade de alguns alunos na aprendizagem. Porém, em algumas aulas quando havia o uso desses recursos, os educandos participavam bem mais, acompanhavam os demais e era notório que o conhecimento era adquirido com melhor facilidade. Nesse sentido, acreditamos que a ludicidade e as metodologias ativas podem despertar o prazer em aprender.

Dessa forma, o trabalho tem como objetivo apresentar a potencialidade do lúdico e das metodologias ativas como ferramenta para aprendizagem significativa, promovendo o desenvolvimento pleno das crianças. Pretendemos ainda discorrer acerca da ludicidade e das metodologias ativas na educação, dialogar sobre as principais metodologias ativas usadas na sala de aula e apresentar os jogos,

brinquedos e brincadeiras como ferramenta pedagógica.

Para este trabalho, será usada a metodologia que abrange o modelo de caráter qualitativo. Visto que, busca compreender e refletir sobre a importância do uso da ludicidade e metodologias ativas na Educação Infantil, além de apresentar ideias e propostas que melhorem o tema abordado. Nesse sentido, nesse trabalho foi utilizado a pesquisa bibliográfica, com pesquisa em livros, artigos e sites, no qual aborda os autores como Piaget (1976), Vygotsky (1991), Ribeiro (2013), Dewey (1976), Camargo e Daros (2018) e entre outros especialistas que se aprofundaram na temática aqui apresentada.

Nesse sentido, esse trabalho propõe dois capítulos, o primeiro: “Ludicidade e metodologias ativas: uma parceria possível” aborda a parceria entre a ludicidade e as metodologias ativas na educação infantil, no qual foi exposto um breve histórico sobre esses recursos e a contribuição deles para o desenvolvimento na educação infantil. No segundo capítulo “O lúdico e as metodologias ativas no ambiente escolar” discute as principais metodologias ativas usadas na sala de aula e os jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramenta pedagógica na educação infantil.

## **1 LUDICIDADE E METODOLOGIAS ATIVAS: UMA PARCERIA POSSÍVEL**

A ludicidade e as metodologias ativas são duas vertentes pedagógicas que têm ganhado cada vez mais destaque no contexto educacional. A ludicidade, representada pelo lúdico, é a capacidade de brincar, de se divertir e de aprender através das experiências prazerosas. Já as metodologias ativas são abordagens de ensino que colocam o aluno como protagonista de sua aprendizagem, estimulando sua participação ativa e construção de conhecimento. Neste capítulo, vamos explorar a parceria entre a ludicidade e as metodologias ativas, analisando como essas abordagens podem se complementar e potencializar os processos de ensino e aprendizagem. Veremos como a inserção do elemento lúdico nas metodologias ativas pode despertar o interesse dos alunos, promover a motivação, tornar as aulas mais dinâmicas e possibilitar uma aprendizagem significativa e prazerosa.

### **1.1 Breve histórico sobre a ludicidade e as metodologias ativas**

Ludicidade é um termo que tem origem do latim “ludus” que significa jogo ou brincar. Em meados de 367 a.C., o filósofo Platão já apontava a relevância da utilização dos jogos como ferramenta para proporcionar aprendizado as crianças, para que elas pudessem jogar, considerando-os como atividades educativas e não apenas como um jogo qualquer.

No século XV, Rabelais, declarava que os ensinamentos deveriam acontecer através dos jogos. Para ele todas as crianças deveriam adquirir o prazer pela leitura, desenho, jogos de cartas e fichas que serviriam para ensinar aritmética e geometria. Posteriormente, no século XVI, foi evidenciada a ludicidade em Roma e na Grécia em atividades com o objetivo de ensinar as letras. Logo após, com o início do Cristianismo, os jogos passaram a ter cunho disciplinador, de memorização e obediência (Chateau, 1954).

Segundo Ariès (1981) somente no século XIX, com o fim da Revolução Francesa, é que os jogos deixaram de ser censurados e passaram a ser parte da vida de crianças e adultos como diversão, passatempo e como um facilitador da aprendizagem que ajudasse no desenvolvimento da inteligência. Nesse sentido, na história antiga existem relatos que o ato de brincar era desenvolvido pela família, até mesmo nas situações de ensinamento de ofícios aos filhos.

Na antiguidade os jogos constituíam sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. No qual, entre os primitivos, por exemplo, as atividades de danças, caça, pesca e outros eram tidos como de sobrevivência e, muitas vezes, ultrapassava o caráter restrito de divertimento e prazer natural (Benjamin, 1984). Nesse viés, na antiguidade, o brincar era frequente no dia a dia e na vida de todos. As crianças estavam nas festividades dos adultos, nos momentos de lazer, mas também tinham seus momentos de jogos nas praças públicas.

Diante disso, as brincadeiras eram muito significativas na vida das pessoas, pois faziam parte de suas histórias de vida. Para Velasco (1996, p.41) “a brincadeira era o fenômeno social do qual todos participavam e só bem mais tarde ela perdeu seus vínculos comunitários, tornando-se individual”. Sobre o lúdico no processo de alfabetização Barata (1995) afirma que:

É pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem (Barata, 1995, p.9).

Nesse sentido, é importante ressaltar que o jogo no contexto da educação infantil está intimamente ligado ao aluno, aos comportamentos e às regras estabelecidas para sua utilização. Além disso, é válido mencionar que o jogo proporciona não apenas diversão, mas também o aprendizado de habilidades como paciência, quietude, estimulação do pensamento, da criatividade e do comportamento do aluno, assim como o desenvolvimento de sua consciência corporal e sua compreensão do imaginário e do mundo real. Dessa forma, de uma perspectiva mais

ampla, o lúdico, ou seja, os jogos e as brincadeiras são elementos fundamentais na realidade e no desenvolvimento infantil.

Seguindo essa perspectiva, quando falamos em ludicidade na Educação Infantil, não estamos nos referindo apenas do uso de brincadeiras e jogos, mas também sobre incentivo a autonomia criativa das crianças. Dessa maneira, a metodologia ativa é um método de ensino que pretende estimular os educandos a aprenderem de forma autônoma e participativa, através de tarefas que os estimulem a pensar além, a tomar iniciativa e a debater. Sua utilização nos processos de ensino, podem transformar e melhorar a forma como cada um aprende. Sobre as metodologias ativas Chiarella et al., (2015) dialoga que:

As metodologias ativas de ensino representam uma forma de estímulo ao estudante para uma aprendizagem autônoma e participativa muitas vezes baseada em problemas de situações reais que precisam ser resolvidos o que impõe, portanto, um papel de protagonista ao aluno e favorece a construção de seu conhecimento (Chiarella et al., 2015).

Nesse sentido, segundo Chiarella (2015), as metodologias ativas são recursos que consistem em tornar o aluno protagonista do seu conhecimento, onde o educando irá se sentir estimulado para participar ativamente das aulas. Sendo assim, é um recurso motivador que pode ser usado pelo professor, como estratégia de ensino para dinamizar as aulas, auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e melhorar a relação entre professor-aluno.

Durante vários séculos, o foco dos métodos tradicionais de educação era o ensino a partir da percepção do professor como detentor do conhecimento, ou seja, como uma figura de poder sobre o aluno, onde o docente repassava o conhecimento e deveria ser memorizado pelo aluno. No entanto, partir do século XVIII, com a eclosão das revoluções liberais na Europa e a independência dos Estados Unidos, as escolas pedagógicas passaram a ter um olhar mais crítico com as limitações dessa abordagem de ensino-aprendizagem. Dentro de um contexto histórico de reconhecimento social, o aluno passa a ser visto como um indivíduo que possui direitos (Ariès, 2006).

A partir do século XX, autores como Dewey (1976), Camargo e Daros (2018), vêm defendendo a necessidade de inovar as práticas pedagógicas na sala de aula para proporcionar aprendizagem significativa. O filósofo e pedagogo norte-americano, John Dewey (1859-1952) apresentou uma nova estrutura educacional, com metodologias pedagógicas que conduziram a mudanças expressivas no modelo educacional daquele tempo. A nova filosofia, conhecida como Escola Nova ou Escola Progressista, apoiava um modelo educacional que valorizava as qualidades individuais e transformar socialmente o indivíduo (Dewey, 1952; 1958; 1959; 1979). O pensamento pedagógico de Dewey (1979b) viabiliza a educação como um processo

de busca ativa de conhecimento por parte do estudante, exercendo sua liberdade. Sobre o aluno como protagonista Flores (2019) dialoga que:

Assim ser protagonista de sua aprendizagem é mais que assimilar conteúdo é aprender e apreender utilizando esse conhecimento para transformar a realidade na qual está inserido. Nesse sentido, os métodos ativos atendem às expectativas de aprendizagem, consolidando a construção do conhecimento consistente, pois se baseiam na vivência de ações que se orientam pelos estudos e pela prática (Flores, 2019, p. 28, grifo do autor).

Diante do exposto, considera-se que a inovação em sala de aula, a partir do uso das metodologias ativas na prática pedagógica, são caminhos mais criativos para o professor transformar o que ensina, por meio de experimentos significativos para o aluno aprender individualmente, em pares e compartilhando as experiências de aprendizagem entre os colegas. Assim, o uso desses recursos pode ajudar a melhorar o processo de ensino, visando uma aprendizagem de qualidade.

## 1.2 A contribuição do lúdico para o desenvolvimento infantil

Quando nos referimos ao desenvolvimento infantil, não estamos falando apenas da aprendizagem e evolução do aspecto motor da criança, mas também sobre outras dimensões desse processo que se desenvolvem concomitantemente. Nesse sentido, fica visível a necessidade de que os processos educativos tenham como foco a realização de atividades que oportunizem integração dos aspectos: físico, cognitivo, afetivo-emocional e social para o pleno desenvolvimento infantil.

No que diz respeito ao aspecto físico, este se refere às mudanças corporais sofridas pelo ser humano com o passar da idade, no qual acontecem de maneira incondicional, ou seja, de forma involuntárias e inconscientes que dependem, principalmente, do funcionamento biológico e das principais atividades corporais desenvolvida pelo indivíduo. Nesse sentido, trata-se da evolução e melhorias das habilidades físicas da criança, que muitas vezes surgem também da necessidade de que o aspecto mental esteja bem desenvolvido para acompanhar este crescimento.

Em relação ao aspecto cognitivo da criança em desenvolvimento, este nos remete a todas as habilidades que geram a capacidade do processamento de informações e aprendizados a nível cerebral. Assim sendo, trata-se da evolução da criança de absorver informações e aprender algo. Desse modo, abrange tudo o que se refere à resolução de problemas, raciocínio, pensamento, memória, entre outros.

Sobre o desenvolvimento do aspecto afetivo-emocional sabemos que ele é totalmente presente desde os primeiros momentos de vida da criança, pois o bebê

através dos gestos involuntários e impulsivos, contorções corporais, do contato e cheiro dos pais, como também as primeiras expressões de emoção, como o choro e o sorriso, a criança conhece as primeiras noções desse aspecto e constrói vínculos afetivos. Assim, esses sentimentos estão relacionados a todas as emoções sentidas, e vale destacar que ela precisa de vínculos afetivos que tragam segurança, estabilidade e prazer.

O aspecto social se destaca pelo aprendizado da linguagem, que é totalmente relacionado às habilidades de socialização. Nesse viés, o contato com os pais, brinquedos, músicas e entre outros mecanismos ajudam a fortalecer as habilidades sociais. Nesse sentido, a criança desenvolve a capacidade de trocar informações com sujeitos da mesma faixa etária ou de diferentes faixas etárias, possibilitando então a aprendizagem de culturas, tradições e regras sociais diversas.

Seguindo essa perspectiva, para melhor compreender o processo de desenvolvimento da criança partimos dos estudos de Vygotsky (1979), que ao longo de sua vida buscou estudar o desenvolvimento do ser humano, dando primazia aos processos individuais e sociais. Nesse sentido, ele argumentava que o aprendizado é mais eficiente quando é adaptado às necessidades individuais de cada pessoa. Além disso, sobre o processo social ele defendia a ideia de que o aprendizado pode ser gerado em conjunto, onde as pessoas aprendem com outras pessoas e também com o ambiente ao seu redor. Sendo assim, o autor afirma que a construção do indivíduo é um movimento constante entre ambos os processos. Sobre o desenvolvimento, Rego (1995) dialoga que:

Vygotsky identifica dois níveis de desenvolvimento: um que se refere às conquistas já efetivadas, que ele chama de nível de desenvolvimento real ou efetivo, e o outro, o nível de desenvolvimento potencial, que se relaciona às capacidades em vias de serem construídas [...] O nível de desenvolvimento real pode ser entendido como referente àquelas conquistas que já estão consolidadas na criança, aquelas funções ou capacidades que ela já aprendeu e domina, pois já consegue utilizar sozinha, sem assistência de alguém mais experiente da cultura (pai, mãe, professor, criança mais velha etc.). O nível de desenvolvimento potencial também se refere àquilo que a criança é capaz de fazer, só que mediante a ajuda de outra pessoa (adultos ou crianças mais experientes) (Rego, 1995, p.72-73).

A partir disso, Rego (1995) um dos estudiosos que procurou entender o contexto e as razões da obra de Vygotsky, no qual analisava as ideias centrais e contribuições. Nesse contexto, o autor cita dois níveis de desenvolvimento relatados pelo psicólogo, onde expõe quais são esses níveis, a que se referem e explica a funcionalidade deles na vida da criança. Assim, é possível compreender que o nível real ou afetivo e o potencial são importantes para o crescimento do indivíduo, pois sabemos que para o seu pleno desenvolvimento é preciso que a criança passe por todo um processo e,

assim, consiga desenvolver competências e habilidades, sozinho ou com auxílio de um adulto.

Nesse viés, para Vygotsky (1998) “[...] a interação social é importantíssima no processo de construção de funções psicológicas humanas [...]”, já Piaget (1975) relata que, o que proporciona o desenvolvimento da criança é a interação do sujeito com o meio em que está inserido, onde os significados vão sendo assimilados conforme o estágio de desenvolvimento cognitivo que ela se encontra.

Nessa perspectiva, ambos os autores citam o meio como parte essencial para a evolução da criança. No entanto, Vygotsky (2000) desenvolveu várias ideias sobre os processos de desenvolvimento das funções psicológicas superiores dos indivíduos, ideias essas que envolviam a presença de jogos, de fantasia, de brincadeiras e também como essas atividades lúdicas estão entrelaçadas no processo das interações sociais na constituição do indivíduo.

Semelhantemente, o educador francês Henri Wallon (1879-1962) disserta sobre os aspectos mencionados acima, no qual o autor afirma que o pleno desenvolvimento infantil se torna possível através da integração de três dimensões psíquicas: a motora, a afetiva e a cognitiva, sendo necessário uma conexão entre o corpo, o ambiente e o meio social em que vive. Ele desenvolveu uma teoria onde o ser humano é visto como um ser biológico e social e se desenvolve integralmente quanto aos aspectos da afetividade, motricidade e inteligência. Sendo assim, para Wallon o desenvolvimento é caracterizado de uma forma holística, ou seja, de maneira completa. Nesse sentido, de acordo com Wallon (1968):

O ser humano usa a emoção como recurso para se comunicar. Ao longo do desenvolvimento da criança a emoção se transforma em reflexão. As emoções são posteriormente controladas pela razão, à medida que a criança adquire condições neurológicas de controlá-las (Wallon 1968, p.38)

De acordo com o autor, não é possível isolar um único aspecto do ser humano, mas é necessário levar em consideração o indivíduo como um todo, nos domínios afetivo, cognitivo e motor. Assim, deve-se estudar a criança contextualizada nas relações com o meio no qual está inserida, valorizando os aspectos orgânicos e os sociais.

Nesse viés, conforme a teoria de Wallon (1968) a motricidade é a expressão corporal do ato mental, variando dos reflexos até os movimentos coordenados pela atividade intelectual. Os movimentos são expressões de natureza afetiva e cognitiva. A inteligência é a dimensão cognitiva do sujeito, que se estrutura através da linguagem e o contato com os elementos da cultura, passando por progressivas diferenciações ao longo da vida. O conceito de meio inclui a dimensão das relações humanas, a dos objetos físicos e a dos objetos e conhecimento, todas inseridas no contexto das

culturas específicas.

Sendo assim, Vygotsky (1998), Piaget (1975) e Wallon (1968), defendem o ambiente (meio) como um grande importante elemento para o desenvolvimento do indivíduo e destacam a importância dos aspectos físicos, cognitivo, afetivo-emocional e social na vida. Logo, eles afirmam que o indivíduo precisa interagir com o objeto, pessoas e o meio, pois são elementos imprescindíveis para o progresso do ser humano.

Em suma, a contribuição do lúdico para o desenvolvimento infantil é inegável e de fundamental importância. Através das brincadeiras e atividades lúdicas, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais, sociais e físicas de forma natural e prazerosa. O lúdico proporciona um ambiente seguro e estimulante, onde as crianças podem explorar, experimentar, criar, soltar a imaginação e aprender de maneira significativa. Além disso, o lúdico favorece a expressão emocional, o desenvolvimento da criatividade e o estabelecimento de relações sociais saudáveis. Portanto, é fundamental que educadores, famílias e sociedade como um todo valorizem e promovam espaços e momentos lúdicos na vida das crianças, reconhecendo sua importância e potencial para o seu pleno desenvolvimento.

## **2 O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS NO AMBIENTE ESCOLAR**

No ambiente escolar, o uso do lúdico e das metodologias ativas tem se mostrado cada vez mais relevante e eficaz no processo de ensino e aprendizagem. O lúdico, por sua natureza divertida e prazerosa, desperta o interesse e a motivação dos estudantes, tornando o ambiente escolar mais estimulante e propício para a construção do conhecimento. As metodologias ativas, por sua vez, propõem uma abordagem pedagógica inovadora, em que os alunos são protagonistas do seu próprio aprendizado, sendo desafiados a resolver problemas, interagir com os colegas e aplicar os conteúdos de forma prática. Nesse contexto, este capítulo visa explorar a relação entre o lúdico e as metodologias ativas no ambiente escolar, destacando os benefícios e possibilidades de integração dessas abordagens na prática educativa.

### **2.1. Metodologias ativas que podem ser utilizadas na sala de aula**

As metodologias ativas têm ganhado destaque na educação infantil por serem consideradas uma alternativa de ensino oposta ao modelo de ensino tradicionais. Sendo assim, elas se caracterizam por colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem, permitindo que ele seja o protagonista de sua própria formação. Nesse

sentido, há diversas metodologias ativas que podem ser aplicadas no ensino infantil, cada uma com suas particularidades e objetivos. A seguir, vamos destacar algumas dessas metodologias que podem ser utilizadas em sala de aula para ajudar e facilitar os processos de ensino na educação infantil.

Uma das metodologias ativas mais utilizadas na educação infantil é a gamificação. Ela consiste em utilizar elementos dos jogos para tornar o aprendizado mais atrativo e engajador para os alunos. Para Oliveira e Leite (2019), a gamificação "promove a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, estimulando a criatividade e a resolução de problemas" Assim, esse método de ensino possibilita aos professores e aos alunos desenvolverem o conteúdo de maneira lúdica, prazerosa, além de ajudar no trabalho em grupo, comunicação entre os estudantes e aprenderem a competir de forma tranquila. De acordo com, Silva, Andrade, Oliveira, Sales e Alves (2019, p.783):

A gamificação como estratégia de aprendizagem ativa consiste na utilização de elementos, não para jogar, mas para motivar, engajar, envolver, aumentar a atividade, promover a aprendizagem, resolver problemas, desenvolver habilidades e motivar a ação para alcançar objetivos específicos (Silva; Sales, 2019, p.783).

Diante disso, a gamificação desperta nos alunos o interesse e a motivação, participando das aulas com maior entusiasmo com o objetivo de aprender, no qual pode envolver níveis, pontuação, recompensas e entre outros. Vale salientar ainda que, ela ajuda a estimular a memória do estudante, facilitando o processo de assimilação, fazendo com que absorva o conhecimento de maneira dinâmica e divertida, além de estimular a competição saudável, exigindo que o educando se concentre para avançar nas fases seguintes, incentivando a autonomia e favorecendo a aprendizagem nos conteúdos de forma mais fácil e divertida.

Outro tipo de metodologias ativas bastante utilizada no ambiente escolar é a aprendizagem baseada em projeto. Essa metodologia consiste em proporcionar aos estudantes a oportunidade de buscar e construir conhecimentos a partir de uma investigação sobre um tema específico. De acordo com Martins (2018), a aprendizagem baseada em projetos "permite que os alunos tenham uma participação ativa e colaborativa na construção de seus conhecimentos, tornando-os mais autônomos e críticos". Assim, ela ajuda as crianças se tornarem protagonistas de seu próprio aprendizado, desenvolvendo habilidades como a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas. Nesse viés, sobre aprendizagem baseada em projeto Barron (1995) fala que:

A aprendizagem baseada em projetos é uma abordagem de ensino que oferece aos alunos a oportunidade de se envolver em projetos e tarefas

Nesse contexto, o autor relata que, a partir da aprendizagem baseada em projeto os alunos podem se envolver em tarefas e desafios que ajudem a resolver um problema ou a desenvolver um projeto que tenha ligação no seu cotidiano, os quais são planejados em busca de uma aprendizagem eficiente e dinâmica, em que o estudante é ativo na construção do seu conhecimento. Assim, esse tipo de metodologia ajuda no trabalho em equipe, tanto entre os alunos como entre professor e alunos, no desenvolvimento do pensamento crítico, da criatividade, comunicação e colaboração, e principalmente, em tornar o aluno ativo na construção do seu conhecimento.

Outra metodologia ativa que merece destaque na educação infantil é a sala de aula invertida. Ela consiste em fornecer aos estudantes o conteúdo teórico antes da aula, permitindo que eles cheguem à sala de aula já com uma compreensão prévia do assunto. Segundo Lepre e Dantas (2020), a sala de aula invertida "permite que os alunos desenvolvam habilidades de pesquisa e reflexão, tornando-se mais autônomos e participativos no processo de aprendizagem". Dessa maneira, o docente deve promover atividades práticas que ajude as crianças a exporem seus conhecimentos prévios sobre determinado tema e assim possam aplicar os conhecimentos adquiridos. Logo, a sala de aula invertida é uma prática de ensino híbrido em que o conteúdo é apresentado previamente aos educandos para ajudar na preparação do aluno sobre determinado tema. A partir disso, Valente (2018) disserta que:

No ensino tradicional, a sala de aula serve para o professor transmitir informações ao aluno, que, após a aula deve estudar o material abordado e realizar alguma atividade de avaliação para mostrar que esse material foi assimilado. Na abordagem da sala de aula invertida, o aluno estuda previamente, e a aula torna-se o lugar de aprendizagem ativa, onde há perguntas, discussões e atividades práticas (Valente, 2018, p. 29).

Sendo assim, essa metodologia proporciona ao aluno maior capacidade de coordenar as tarefas do dia a dia contribuindo com a disciplina, estimula a autonomia dos educandos, proporcionando que eles participem de forma mais engajada e que os professores passem a ser o facilitador, contribuindo na construção do conhecimento dos alunos, cedendo o papel de único detentor do conhecimento, além de ajudar a desenvolver a responsabilidade, senso crítico e a empatia.

Diante disso, com a aplicação das metodologias ativas na sala de aula no processo de ensino-aprendizagem, é possível observar diversos benefícios para o ambiente escolar, nos quais podem ser citados: melhor interação entre aluno e material didático, aluno/professor e aluno/aluno, aprendem os conteúdos com mais

facilidade, pois através de novos métodos e recursos, as aulas se tornam mais leves, o ensino diversificado, deixando eles mais à vontade e mais tranquilos para enfrentar as possíveis dificuldades, além de incentivar a curiosidade, protagonismo, e a

autonomia, estimulando o desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais. Com isso, essas metodologias proporcionam um ambiente de aprendizagem motivador, dinâmico e interativo, no qual as crianças se sentem engajadas em sua jornada de descobertas.

Portanto, é possível observar que todas as metodologias ativas possuem grande importância para o desenvolvimento das crianças, no qual cada uma tem suas particularidades, mas todas tem o propósito de auxiliar no rendimento escolar e, principalmente, desenvolver o protagonismo do aluno para que ajude não apenas na escola, mas para preparar pra vida, fazendo com que se desenvolva integralmente. Além disso, têm como objetivo estimular o pensamento crítico a partir da reflexão, da autonomia do aluno, interação com toda comunidade escolar, busca ainda problematizar a realidade do aluno de maneira que faça sentido a ele, que traga inovação e descoberta, colocando o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem e o docente como facilitador/ativador/mediador. Assim, é notório que essas metodologias podem, por meio de adequado planejamento, ser inseridas na sala de aula.

## 2.2. Jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramenta pedagógica

Os jogos são de grande importância na vida do indivíduo, pois é uma ferramenta que ajuda na formação corporal, afetiva e cognitiva, além de contribuir para o desenvolvimento de várias competências, como: a participação, curiosidade, autoconfiança, agilidade, concentração, o respeito e entre outros. Almeida (1978) afirma que os jogos não devem ser fins, mas meios para alcançar objetivos. Com isso, é importante que o docente aplique os jogos de uma forma correta, fazendo sempre um planejamento adequado, deixando claro qual o objetivo a ser atingido com a atividade desenvolvida, para que não seja apenas um jogo, mas sim um material que realmente o aluno aprenda brincando. Semelhantemente, Piaget (1976) declara que:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem a todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais e que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil

(Piaget 1976, p.160).

Dessa forma, o jogo ajuda a criança assimilar as coisas à vida real, exercita o seu cognitivo, a sua imaginação e criatividade. Conforme afirma Kishimoto (2010, p. 44), “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança”. Nesse sentido, quando a criança é exposta a jogos, ela é estimulada a descoberta do mundo, sendo expostas a atividades prazerosas, que favorece um maior desenvolvimento. Assim, o jogo proporciona a criança uma experiência rica de aprendizado, pois ele propicia ao aluno diversão e ao mesmo tempo aprendizagem.

Sendo assim, os jogos não podem ser vistos apenas como algo que ocupa o tempo da criança, como forma de recreação ou de livre interação, mas como um facilitador que auxilia no desenvolvimento de várias habilidades necessárias a criança. Para Piaget (PIAGET apud KISHIMOTO, 2010, p.107), “o jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências”. Destarte, o ato de brincar não se resume apenas em diversão, mas em possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento de diversas habilidades.

De acordo com Vygotsky (1991), o brinquedo é um objeto de grande importância para o desenvolvimento das crianças, pela qual pode-se reconhecer o valor do brincar nas atividades educacionais, pois o brinquedo, apesar de não ser o elemento predominante da infância, exerce grande influência no desenvolvimento infantil. Nesse sentido, o brinquedo visto apenas como um objeto, pode ser uma ferramenta para o desenvolvimento psicológico e cultural na vida da criança. Assim, deve ser visto como instrumento mediador e facilitador, no qual a criança irá atribuir significado. A partir disso, Kishimoto (2005, p.62) afirma que:

A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe oferece um novo significado. [...] Esse significado precisa de um “pivô” que comporte um gesto que se assemelhe a realidade, pois para Vygotsky, o mais importante não é similaridade do objeto com a coisa imaginada, mas o gesto. Dessa forma, no brinquedo o significado conferido ao objeto torna-se mais importante que o próprio objeto (Kishimoto, 2005, p.62).

Nesse sentido, conforme o autor, é nítido que o brinquedo possui grande importância para o desenvolvimento psicológico da criança, porque como disserta Kishimoto (2005), a partir de um simples objeto a criança usa a imaginação e a criatividade para dar um significado especial ao mesmo. Vale ressaltar que, o jogo também auxilia no desenvolvimento dos aspectos emocionais da criança, uma vez que ela naturalmente criará um vínculo e uma afetividade por um objeto em particular, manifestando o desejo de estar sempre próximo a esse item especial.

Além disso, o brinquedo desempenha um importante papel no crescimento das habilidades verbais na criança, já que com o brinquedo, a criança tenta se comunicar com ele, desenvolvendo pequenos diálogos. Por exemplo, uma menina quando brinca de bonecas, ela cria falas e diálogos entre os brinquedos como se tivessem vida real, no qual procura usar sempre a linguagem que naturalmente só usa quando está brincando, ou seja, ela tenta não apenas copiar a linguagem do adulto, mas de criar a sua própria forma de se comunicar com as coisas. “Entretanto, o brinquedo é mais do que um instrumento de brincadeira. Ele traz consigo para a criança, não só um meio de brincar, mas também imagens, representações, universos imaginários” (BROUGERE, 2000, p. 73).

Sendo assim, os brinquedos são atividades imitativas e livres, no qual as crianças transferem para os brinquedos uma realidade vivenciada no seu cotidiano no meio social. Kishimoto (2010, p. 20), “ressalta que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”. Assim, é notório a importância de que o brinquedo seja inserido na sala de aula.

O brincar desempenha um papel fundamental na formação da criança, pois a partir dele se inicia uma relação cognitiva do indivíduo com o mundo de eventos, símbolos e pessoas que o rodeia, ou seja, desenvolve uma relação afetiva com o mundo, objetos e, principalmente, com as pessoas. Por isso, várias habilidades serão desenvolvidas como, por exemplo, a imaginação, criatividade, atenção, o raciocínio lógico, a habilidade motora e entre outras. Segundo Klassmann (2013, p. 13), “a brincadeira é de suma importância, pois através delas a criança cria seu mundo de símbolos, desperta a sua criatividade, criando cenas de seu cotidiano e o que presencia”. Assim, é possível observar a importância das brincadeiras e enxergar a significância para serem inseridas na sala de aula.

“Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre, como fútil ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado a recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam como nefasta” (BROUGERE, 2010, p. 96). No entanto, atualmente, já há grandes mudanças em relação à brincadeira e o que aparentava ser um mero passatempo e de pouco valor, tem se tornado um recurso de grande significância para a criança, auxiliando no seu desenvolvimento interpessoal como promove o desenvolvimento de suas habilidades como indivíduo. De acordo com o Referencial Nacional para Educação Infantil no Brasil:

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (BRASIL, 1998, p. 28).

Desse modo, as brincadeiras podem ser utilizadas na sala de aula como forma significativa capaz de promover o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, pois, através de brincadeiras, o indivíduo possivelmente aprenderá a controlar e lidar com os seus próprios sentimentos, interagir uns com os outros, desenvolver a sua imaginação e criatividade para resolver problemas. Assim sendo, esse recurso ao ser inserido no ambiente educacional, pode favorecer de modo satisfatório a capacidade de aprender do estudante, de modo mais prazeroso e dinâmico.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A ludicidade e as metodologias ativas são recursos que podem ser utilizados a favor do ensino-aprendizagem das crianças, pois ao mesmo tempo que proporcionam prazer e divertimento, facilita o conhecimento e ajuda a criança se desenvolver integralmente. Assim, contribui na formação de alunos críticos, solidários e criativos, capazes de realizar descobertas significativas a respeito de si mesmo e do outro, e intervir nessa realidade como construtores de sua própria história.

Nesse viés, a partir do presente trabalho foi possível concluir que, a utilização desses recursos, no ambiente escolar, é extremamente importante para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem e, conseqüentemente, para o desenvolvimento da intelectual das crianças, pois o lúdico e as metodologias ativas promovem a interação entre os discentes, estimula a criatividade, ajuda no desenvolvimento da parte física, social, emocional, cognitiva e entre outros.

Desse modo, é evidente que a ludicidade é um instrumento que facilita o processo de ensino e garante uma aprendizagem de qualidade. Assim, ela é extremamente importante para o desenvolvimento infantil e não pode ser deixado de lado e ignorado pelo ambiente escolar, mas ao contrário, deve ser valorizado e utilizado para inovar as aulas e tornar realidade aquilo que os alunos já vivenciam no dia com os jogos, brinquedos e brincadeiras.

Ademais, as metodologias ativas são recursos que tem o objetivo de colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem, permitindo que ele seja o protagonista de sua própria formação, no qual o educando irá se sentir estimulado para participar ativamente das aulas e com isso se desenvolver integralmente. Sendo assim, é um recurso motivador que pode ser usado pelo professor, como estratégia de ensino para dinamizar as aulas, auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e melhorar a relação entre professor-aluno

Portanto, diante de tudo que foi mencionado neste trabalho, conclui-se que a ludicidade e as metodologias ativas em sala de aula trazem resultados positivos para

o desenvolvimento integral da criança e são importantíssimos para ajudá-la a desenvolver suas capacidades e superar suas limitações. Logo, esses recursos enquanto ferramenta educativa na educação infantil são primordiais para a formação global da criança enquanto ser em constante desenvolvimento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica dos jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1978.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer 1995.

BARRON, B. **Achieving Coordination in Collaborative Problem-Solving Groups**. *The Journal of the Learning Sciences*, 4(3), 277-306, 1995.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2010.

\_\_\_\_\_. **Lúdico e Educação: Novas perspectivas**. Brasília: Linhas críticas, v.8, n.14. Jan/Jun. 2002.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuine. **A Sala de Aula Inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 201.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1954.

CHIARELLA, Tatiana et al. A Pedagogia de Paulo Freire e o Processo Ensino-Aprendizagem na Educação Médica. **Rev. bras. educ. med.** Rio de Janeiro , v. 39, n.3, p. 418-425, Sept. 2015.

DEWEY, Jonh. **A Filosofia em Reconstrução**. São Paulo, SP: Companhia Editora Nacional, 1958.

\_\_\_\_\_. **Como Pensamos: Como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo, uma reexposição**. São Paulo: Editora Nacional, 1959.

\_\_\_\_\_. **Democracia e Educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

\_\_\_\_\_. **El Hombre y Sus Problemas**. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1952.

\_\_\_\_\_. **Experiência e educação**. São Paulo: Editora Nacional, 1979b.

FLORES, Vânia. Metodologias problematizadoras no curso de Pedagogia: uma experiência de aprendizagem com Design Thinking na disciplina de Gestão escolar. In: GODOI, Mailson; GUEDES, Luiz (Orgs.). **Metodologias ativas: disrupção na prática pedagógica**. Curitiba: CRV, 2019. p. 21-46.

KISHMIOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

KLASSIMANN, Liane. M. G. **O lúdico no Processo de Aprendizagem de crianças da Educação Infantil**. 2013. 36F. Trabalho de Pós-Graduação (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFP, Medianeira, 2013.

LEPRE, J. L. S., & DANTAS, C. J. Sala de aula invertida como recurso metodológico no ensino de física: uma revisão integrativa. **Revista de Educação em Ciências e Tecnologia**, 2(1), 139-157. 2020.

MARTINS, R. A. Aprendizagem baseada em projetos: uma proposta para a formação continuada de professores de ciências. **Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Tecnologia**, 11(4), 433-457. 2019. 2018.

OLIVEIRA, V. S., & LEITE, L. A. **Gamificação**: conceitos, aplicações e desafios na educação. Anais do Congresso Nacional de Educação (EDUCERE), Curitiba, PR, Brasil. 2019.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. São Paulo: Zahar, 1975.

\_\_\_\_\_. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense, 1976.

**REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da Educação. Petrópolis: Vozes, 1995.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscilde Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 41, n. 4, 2019.

VALENTE, José Armando.; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de.; GERALDINI, Alexandra Fogli Serpa. Metodologias ativas: das concepções práticas em distintos níveis de ensino. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr./jun. 2017.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

\_\_\_\_\_. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem.** 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALOON, Henri. **A evolução psicológica da criança.** Lisboa: Edições 70, 1968.

## CAPÍTULO 2- A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DA CRIANÇA

Roseanny Layane Alves Dutra

Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Sucesso-FACSU.

Mayara Millena Moreira Formiga

Mestre em História pela Universidade Federal da Paraíba.

Patricia Ferreira dos Santos

Doutora em Ciências da Educação

**Resumo:** Esta pesquisa discute acerca da ludicidade e sua relação com o desenvolvimento intelectual da criança, considerando a importância do lúdico para a cognição infantil. O objetivo geral deste estudo consiste em abordar a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento intelectual da criança, fornecendo uma análise detalhada sobre o tema. Como objetivos específicos, foram delimitados: discorrer sobre o lúdico como ferramenta de ensino; relacionar a ludicidade às competências da BNCC na educação infantil e propor metodologias lúdicas para a educação. Para a construção das ideias aqui apresentadas, optou-se pelo método de pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, a qual teve como respaldo teórico estudos de pesquisadores como: Amaral (2020); Brasil (2018); Kishimoto (2003); Piaget (1998); Vygotsky (1987), dentre outros autores. Os resultados indicam que há uma relação entre o lúdico e o desenvolvimento intelectual da criança, especialmente quando estes recursos são devidamente explorados desde a primeira infância. Viu-se que jogos e brincadeiras fazem parte naturalmente do cotidiano infantil e são estratégias que trazem aprendizado, ao mesmo tempo em que propiciam lazer saudável e desenvolvimento das emoções e do senso de coletividade. Constatou-se que há uma relação entre a brincadeira e o desenvolvimento das funções cognitivas e que essas atividades estão também atreladas à cultura. Concluiu-se, pois, que a ludicidade pode e deve ser explorada no segmento da Educação Infantil, como sugerem os documentos norteadores da educação nacional, a exemplo da Base Nacional Comum Curricular – BNCC e que são recursos que expandem o protagonismo da criança estimulando-a de forma prazerosa a construir aprendizados, desenvolver a autoestima e a autonomia.

**Palavras – chave:** Ludicidade. Desenvolvimento Intelectual. Educação Infantil.

**Abstract:** This research discusses about playfulness and its relationship with the child's intellectual development, considering the importance of playfulness for children's cognition. As a general objective of the study, it was traced the importance of playfulness in the process of intellectual development of the child. As specific objectives, the following were delimited: to discuss the ludic as a teaching tool; relate ludicity to the BNCC's competences in early childhood education and propose ludic methodologies for education. For the construction of the ideas presented here, we opted for the bibliographic research method with a qualitative approach, which had as theoretical support studies by researchers such as: Amaral (2020); Brazil (2018); Kishimoto (2003); Piaget (1998); Vygotsky (1987), among other authors. The results indicate that there is a relationship between playfulness and the child's intellectual development, especially when these resources are properly explored from early childhood. It was seen that games and play are a natural part of children's daily life and are strategies that bring learning while providing healthy leisure and development of emotions and a sense of community. It was found that there is a relationship between play and the development of cognitive functions and that these activities are also linked to culture. It was concluded, therefore, that playfulness can and should be explored in the Early Childhood Education segment, as suggested by the guiding documents of national education, such as the National Common Curricular Base - BNCC, and which are resources that expand the child's protagonism by stimulating it. A pleasant way to build learning, develop self-esteem and autonomy.

## INTRODUÇÃO

A brincadeira é o meio mais espontâneo, divertido e saudável através do qual a criança se conecta com o mundo que a cerca. Com efeito, desde a infância o ser humano encontra na brincadeira não apenas a oportunidade para expressar sentimentos e se divertir, mas também um mecanismo de adquirir conhecimentos. Em razão disso, diversos estudos têm sido realizados ao longo dos anos com vistas a investigar a relação entre a ludicidade e o desenvolvimento humano, especialmente no período da infância onde a personalidade e habilidades primárias de saber estão sendo formadas e fortalecidas.

Assim sendo, esta pesquisa tem como tema: “A importância da ludicidade para o desenvolvimento intelectual da criança”. A palavra ludicidade vem da origem do latim: *ludus*, que significa “jogo”. Antigamente o brincar era visto como perda de tempo, mas atualmente é visto como elemento cultural. As atividades lúdicas são necessárias ao desenvolvimento humano, sendo ela uma metodologia que favorece o desenvolvimento afetivo, cognitivo, imaginário, familiar e social da criança.

As crianças têm uma relação muito boa com o brincar, é nesse momento que elas interagem umas com as outras, como também desenvolvem a imaginação, a atenção, a imitação e a memória. Com isso, as brincadeiras no âmbito escolar não devem ser apenas um meio de passar o tempo, mas sim uma ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem. Nesse sentido, o meio escolar deve ser um ambiente que favoreça e valorize a autonomia do aluno, que seja prazeroso e interessante. Por isso é imprescindível que aconteça uma variação nos exercícios e brincadeiras para ocorrer uma evolução em diversos aspectos das crianças.

Portanto, observando a importância da execução de atividades lúdicas para o desenvolvimento intelectual das crianças, a escola deve trazer esse tipo de metodologia, deixando as aulas mais dinâmicas e divertidas. A utilização deste método busca promover a construção de conhecimentos que auxiliam no desenvolvimento da criança, buscando compreender melhor suas características, suas dificuldades e assim promover ensino de qualidade. Desse modo, surge a seguinte problemática: Como a ludicidade influencia no desenvolvimento intelectual da criança?

A escolha do tema se deu a partir da observação nos estágios as dificuldades de alguns alunos. Durante as observações notou-se que um grande problema era a falta de atenção durante a realização das atividades, pois muitos dos alunos não conseguiam se concentrar na atividade por muito tempo, com isso, resolvemos compreender melhor sobre a importância da ludicidade no processo de

desenvolvimento intelectual da criança, visto que, a partir das brincadeiras os alunos estariam mais focados em realizar as atividades e conseqüentemente ter um melhor aprendizado e evolução.

Dessa forma, ao apontarmos abordagens lúdicas no desenvolvimento da criança, esperamos que mais profissionais da área de educação reconheçam a importância das brincadeiras para um bom desenvolvimento na educação infantil. Ao adotar essa abordagem, busca-se construir conhecimentos que auxiliem no desenvolvimento da criança, compreendendo melhor suas características e dificuldades. Para tanto, foi traçado como objetivo geral dessa pesquisa: Discorrer a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento intelectual da criança.

Como objetivos específicos, foram elaborados: discorrer sobre o lúdico como ferramenta de ensino; relacionar a ludicidade às competências da BNCC na educação infantil e propor metodologias lúdicas para a educação. Quanto ao método de estudo foi escolhido a pesquisa bibliográfica, para a qual foram selecionados estudos em Língua Portuguesa, de pesquisadores como: Amaral (2020); Brasil (2018); Kishimoto (2003); Piaget (1998); dentre outros autores que discutem a temática.

No tocante à estruturação desta pesquisa, a mesma se divide em dois capítulos, cada um com dois tópicos. O primeiro é intitulado "Discutindo a ludicidade" e seus subtítulos são "O lúdico como ferramenta de ensino" e "O espaço da brincadeira na infância" e traz, justamente, algumas ideias sobre o uso do lúdico no ensino infantil. O segundo capítulo tem por título: "A ludicidade no processo educacional da criança" com seus subtítulos "Ludicidade e BNCC: algumas considerações" e "Propondo metodologias lúdicas para a educação" e aborda o espaço do lúdico na Base Nacional Comum Curricular e também traz ideias acerca de sugestões de trabalho com a ludicidade em sala de aula.

Trata-se, pois, de um estudo pertinente para a Ciência, especialmente para o âmbito da Educação por trazer importantes ideias e dados sobre a ludicidade e o desenvolvimento da criança. Além disso, o debate possui relevância profissional por trazer oportunidade de crescimento à pesquisadora contribuindo, inclusive, para o seu trabalho diário em sala de aula. Ainda, a pesquisa possui relevância comunitária na medida em que fornece dados e esclarece aspectos importantes sobre a ludicidade, mantendo os leitores bem informados e conscientes da importância desses recursos para o aprendizado infantil.

## **1 DISCUTINDO A LUDICIDADE**

A ludicidade é um tema amplamente debatido nos campos da educação, psicologia e desenvolvimento infantil. Compreendida como a capacidade de brincar,

imaginar e criar, a ludicidade desempenha um papel fundamental na vida das crianças e também dos adultos. Esta capacidade inata de explorar o mundo através do jogo e da imaginação permite não apenas o divertimento, mas também o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Neste contexto, o presente capítulo discutirá a importância da ludicidade em diferentes aspectos da vida escolar das crianças.

## 1.1 O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

O brincar permite aprender a lidar com as emoções, sendo uma fonte de aprendizado e de interação da criança com o mundo em que vive. Através da brincadeira a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Neste sentido, pode-se inferir que a brincadeira tem importância para a criança e que toda criança pode e deve vivenciar diversas brincadeiras ao longo da infância individual e coletivamente.

Nesse viés, Machado (1998) afirma que brincar é para a criança pequena, o que trabalhar deveria ser para o adulto: fonte de autodescoberta, prazer e crescimento. Sob esse posicionamento, se os adultos ao redor da criança fossem mais felizes no trabalho, podendo fazer uma ponte entre a atividade lúdica da criança e a possibilidade lúdica do trabalho, as crianças não cresceriam dividindo ciência e poesia, arte e conhecimento, trabalho e lazer.

Logo, ao fazer essa distinção entre o brincar e o trabalhar, por exemplo, atribui-se à brincadeira um rótulo de entretenimento que quase sempre a engessa ante muitos olhares, fazendo com que as pessoas esqueçam seu caráter pedagógico. Segundo Piaget (1998, p.40):

Na educação infantil deve-se facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criam um ambiente agradável para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a aprendizagem e a interação devem ser processos dinâmicos e criativos através de jogos, brinquedos, brincadeira e musicalidade.

Para o autor, através da utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita, devendo, assim, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que, as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

Dessa maneira, quando o brincar se manifesta ele está enfatizando de modo próprio que algo precisa ser organizado através desse ato o qual permite que a criança

vá além do próprio espaço e tempo, para assim aprender a explorar seus próprios limites. Gulinelli (2008) ressalta que ao explorar um brinquedo, a criança amplia sua imaginação e habilidades, enriquecendo o seu interior, comunicando-se e participando cada vez do mundo ao seu redor. Ao utilizar-se do ato de brincar e dos jogos, a criança passa a interagir melhor com o conhecimento ali apresentado, criando um ambiente adequado e confortável para ela, e neste momento passa a desenvolver melhor suas habilidades cognitivas.

Marcellino (1996) ressaltam que é papel da educação formar pessoas críticas e criativas que criem, inventem, descubram e que sejam capazes de construir conhecimento, não devendo aceitar simplesmente o que os outros já fizeram, aceitando tudo o que lhe é oferecido. Com isso, a importância de se ter alunos que sejam ativos, que desde cedo aprendam a descobrir, adotando uma atitude de mais iniciativa do que expectativa. Para isso, mediante as palavras de Marcellino (1996, p.38):

É fundamental que se assegure a criança o tempo e o espaço para que o caráter lúdico de lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, como diz a canção [...] como se fora brincadeira de roda.

Todavia, a brincadeira de roda é uma forma de socialização das crianças, onde elas aprendem a se conhecer, assim, surgem a interação delas, o respeito umas com às outras, para isso o professor deve ser motivador e dinâmico, sendo um incentivador nesse tipo de brincadeira. Com isso, quando uma criança começa uma nova brincadeira ela está elaborando uma nova visão da sociedade e do meio à qual ela está inserida, dessa forma podemos afirmar que a brincadeira é algo que se aprende desde os primeiros meses ou desde a primeira infância, através das relações que são estabelecidas entre crianças e o adulto e dos sujeitos como um todo, lembrando que a cultura é o meio como referências que induzem comportamentos e formas de reviver a realidade através do brincar.

Desse modo, é brincando que muitas vezes a criança aprende que tem limites e existem regras na vida que precisam ser respeitadas e aprendidas no comportamento do brincar, seja ele o faz-de-conta, jogos de regras ou mesmo imaginados como requisitos pré-existentes. De acordo com Santos (2011, p.23):

A escola ludicamente inspirada não é aquela que realiza todas as atividades com jogos, mas aquela em que as características lúdicas influenciam o modo de ser do educador e interferem na organização do ambiente, na seleção das atividades e na visão que se tem de criança, jovem, adulto e idoso, enfim, do ser humano.

Nesse sentido, vemos que a ludicidade é mais um recurso para ampliar o desenvolvimento e imaginação da criança, não é o único, mas é um dos mais importantes devido a facilidade de integrar a criança em tal brincadeira. O professor é o principal responsável para a concretização de um desenvolvimento de ensino-aprendizagem significativo na criança. Portanto, não utilizar o lúdico no desenvolvimento seria uma negligência para ajudar no desenvolvimento pelo qual a criança irá moldar sua personalidade.

Assim, é papel da escola e dos educadores buscar medidas para a inserção do lúdico no espaço escolar, permitindo a abordagem do conhecimento de maneira clara, objetiva e prazerosa, através de jogos e brincadeiras, tornando essa prática uma ferramenta importante para o auxílio do ensino. Com efeito, na educação infantil o lúdico propicia às crianças uma série de habilidades favoráveis, que vão auxiliando no seu aprendizado. É importante, pois, que tenham a oportunidade de brincar livremente e em segurança para que possam se desenvolver integral e qualitativamente.

Neste processo, é fundamental reconhecer a importância da afetividade. O educador deve dar prioridade a um ensino lúdico e afetivo, buscando envolver a criança de forma que ela se sinta acolhida. É por meio dessa abordagem que se estabelece uma relação de confiança e segurança, o que favorece o processo de aprendizagem e o desenvolvimento pleno do aluno. Desta maneira, o processo de ensino-aprendizagem terá um caráter mais dinâmico e humanizado e a criança se sentirá pronta para expandir suas competências cognitivas. A escola possui, ainda, um papel fortalecedor dessa relação, posto que o profissional precisa do suporte adequado, inclusive na oferta de materiais lúdicos, para exploração contínua em sala de aula com a criança.

Ao ser inserida no contexto escolar é natural que a criança enfrente um processo de adaptação que, para algumas pode ser mais demorado, enquanto para outras pode ser mais breve. No entanto, é consenso que a escola precisa respeitar o tempo de cada criança oferecendo-lhe suporte emocional, material e acadêmico para que se sinta ambientada e valorizada no novo ambiente de descoberta do saber. Com efeito, assim como a brincadeira faz parte de seu cotidiano para além da instituição escolar, também nesta, a criança sentirá necessidade de brincar, todavia, este hábito terá um caráter mais pedagógico, embora não perca a essência de brincadeira, natural e familiar ao universo da criança.

Sobre tal questão, Medeiros (2015) analisa que a escola tradicional – historicamente concebida como um ambiente exclusivo para o trabalho com conceitos, organizada em classes, com professor transmissor de conteúdos e alunos em silêncio executando ordens e exercícios mecânicos – geralmente considera a ludicidade como um conjunto de atividades realizadas por prazer, as quais são perda de tempo diante

dos conteúdos que devem ser explorados.

Inegavelmente, é preciso repensar esse ensino tradicionalista que ainda é adotado por alguns educadores, bem como por algumas escolas no país. Isto porque, este modelo de ensino pouco privilegia o protagonismo do alunado, engessando-o e induzindo-o a uma mecânica, ao repasse mecanicista de conteúdo. Por conseguinte, também em se tratando do lúdico, faz-se indispensável desmistificar a brincadeira e o jogo na escola como elemento apenas voltado ao prazer, mas também como instrumento de construção do conhecimento.

## 1.2 O ESPAÇO DA BRINCADEIRA NA INFÂNCIA

Desde que nasce, a criança se comunica com o mundo do qual faz parte através da brincadeira. Ora, a brincadeira possui uma importância tão visível para a criança que se torna, em certa medida, esse mecanismo de comunicação através do qual ela irá transmitir percepções, sonhos, medos, inquietações e desejos.

Com efeito, na percepção de Piaget (1978), quando a criança brinca, ela assimila o mundo de sua maneira, não existindo compromisso com a realidade. A interação com o objeto independe da natureza deste, sua finalidade advém do significado e sentido dados pela criança por meio de uma relação simbólica. A princípio, o jogo se mostra de maneira solitária, evoluindo para o estágio da representação de papéis, até chegar os jogos de regras. Nisto, o brinquedo e o ato de brincar constituem-se em vínculos relevantes na construção do saber. Piaget ainda afirma que a brincadeira livre, mesmo não sendo estruturada, apresenta regras que direcionam o comportamento das crianças em certos momentos.

Como se vê, ao brincar a criança expressa toda a sua criatividade e inventividade e, em razão disso, atribui significados aos objetos com os quais brinca. Assim, um simples pedaço de papel ou caixa de papelão podem assumir outra simbologia e representatividade a partir da percepção diferenciada da criança que tem, em essência, um olhar curioso e inventivo. Mediante a isso:

O brincar é uma experiência estruturante para a criança, ou seja, as experiências vividas nos jogos, brincadeiras, contos de fadas são fundamentais para o desenvolvimento psíquico da criança. A escola se torna um dos espaços mais importantes de resgate da cultura lúdica infantil. (ALVES, SOMMERHALDER, 2006, p.126).

Um ponto interessante mencionado pelos autores acima citados é a importância dos contos de fadas também neste contexto lúdico. Isto se deve ao fato de que estes textos possuem características que dialogam profundamente com o imaginário infantil sendo, pois, atrativos a este público. Desta sorte, é necessário que o professor

também inclua os contos de fadas no cotidiano de suas aulas de modo que as crianças possam brincar com as palavras, com a contação de histórias e com as múltiplas possibilidades de ressignificação textual, inclusive a partir da dramatização destes textos.

Oliveira (2010) corrobora com o pensamento acima ao dizer que o senso lúdico pode exercer uma função essencial, tanto no início como no fim da vida, na constituição prazerosa e funcional de um espaço onde a pessoa tenha a sensação de pertencimento, socializando com maior espontaneidade e soltura. Neste sentido, o brinquedo é um elemento condutor de tal espontaneidade. Sobre este, sabe-se que:

O brinquedo é um suporte para que ocorra a brincadeira e é primordial no desenvolvimento da criança. O brinquedo é essencial como um meio da criança conhecer seu próprio mundo, possibilitando novas descobertas, pois, à medida que a criança vai se desenvolvendo mentalmente e fisicamente, ela começa a optar pelos seus próprios brinquedos, geralmente relacionados a seu sexo, e acabam escolhendo sempre um brinquedo favorito. (SANTOS, PESSOA, 2015, p.14).

Visto sob essa ótica, o brinquedo assume outra conotação. Considerado por muitos apenas como elemento de distração para o lazer da criança, o brinquedo assume um caráter pedagógico e lúdico quando permite à criança expandir as suas potencialidades. Neste sentido, ao manipular um determinado brinquedo, a criança expressará a sua visão do objeto e recriará, a partir dele, a realidade em que vive. Assim sendo, ela estará construindo conhecimento a partir dessa relação simbólica.

Além disso, mais do que o brinquedo, a interação com outras crianças e inclusive adultos é de suma importância para que a criança vivencie a brincadeira de forma prazerosa na infância. É notório que no mundo moderno, o tempo foi cada vez mais comprometido na vida adulta, de modo que as rotinas de trabalho quase sempre não cedem muito espaço para brincar com os filhos. Entretanto, é preciso que pais e responsáveis enfrentem o desafio de buscar dedicar um tempo de qualidade às suas crianças para que assim possam criar memórias afetivas e saudáveis que contribuirão não apenas para a formação intelectual, mas, sobretudo para a formação humana de seus filhos.

A dinâmica social destes tempos modernos traz consigo supostas justificativas dos pais como: cansaço, “milhões” de tarefas para serem feitas em casa, “falta de tempo”, entre outras coisas, que acabam por deixar seus filhos horas na televisão, no video game, no computador ou em meio aos montes de brinquedos jogados pelo quarto que, por vezes, transformam-se nos únicos amigos para brincar. (NOBRE *et al*, 2022, p.16).

O discurso acima corrobora com o que fora mencionado anteriormente acerca das muitas atribuições da família moderna que acarretam, quase sempre, num distanciamento entre pais e filhos. No entanto, alerta para os perigos desse distanciamento, posto que é preciso que a criança conviva e interaja com os seus familiares e não seja exposta demasiadamente à telas que podem até mesmo causar danos ao seu desenvolvimento saudável. Nesta perspectiva, também é necessário ter cautela para não fornecer inúmeros itens materiais à criança na tentativa de preencher esta lacuna, posto que o brinquedo tem a sua importância, mas ele sozinho não é o bastante para que a criança se desenvolva, também porque não substitui os benefícios da socialização. Isto posto, ainda vale lembrar que:

Vemos, desse modo, crianças sendo submetidas ao consumo sem controle, acreditando e produzindo formas individuais do pensamento voltados somente à lógica consumista. Tudo o que se deseja parece resolver em poucos minutos, seja com um cartão de crédito, um cheque, um parcelamento. Pais tornam-se vítimas de seus próprios filhos, que seduzidos pela mercadoria e o que ela pode oferecer através de seus apelos midiáticos, tem repercutido em leituras desconectadas do que deva ser a infância e a própria manifestação lúdica do brincar (OLIVEIRA E GASPARIN, 2011, *apud* NOBRE *et al*, 2022, p.16).

Dessa forma, o consumismo infantil pode ser desencadeado por essa dinâmica de consumo que a modernidade atribui às famílias. Não se trata simplesmente de comprar cada vez mais brinquedos, mas de aproveitar e valorizar, inclusive, as brincadeiras tradicionais, a exploração saudável da natureza, a convivência e afetividade com outras crianças na transmissão de brincadeiras tradicionais que relatam sobre a história cultural de um dado povo. Assim sendo, a tecnologia cede um pouco o espaço de privilégio da atualidade para a brincadeira ao ar livre, a experiência da cultura local através da interação em tempo real, que são tão importantes para os vínculos humanos e sua harmonia.

Nesse sentido, percebe-se que a brincadeira na infância é uma ponte para o aprendizado, um instrumento de consolidação de habilidades, de despertar da sensibilidade e da consciência. Além disso, é uma fonte de lazer saudável, de saúde mental e física, posto que diverte, expande a imaginação, a alegria e a curiosidade infantis.

Assim sendo, o lúdico favorece também o aprendizado infantil na medida em que é trabalhado de forma dialógica, criativa e instigante. É possível, pois, através do lúdico, explorar competências linguísticas, matemáticas, saberes culturais, competências emocionais além de também as habilidades artísticas da criança, através da música, por exemplo. Dito isto, brincar não apenas diverte, mas também ensina. Em razão disso, infere-se que:

[...] a brincadeira da criança encontra papel fundamental na educação infantil, pois as crianças se desenvolvem e conhecem o mundo a partir das interações estabelecidas com a história e cultura de outras crianças, de seus pais, de seus professores e das pessoas envolvidas na instituição escolar [...] (GUIMARÃES, 2009, p.29).

Como se vê, trata-se de oportunizar à criança um direito basilar de sua infância: o brincar. A brincadeira, nesse sentido, também pressupõe uma liberdade, pois quando brinca a criança se sente à vontade para libertar seus pensamentos e seus desejos. É assim que meninas e meninos se veem como super-heróis e heroínas, príncipes e princesas, gigantes, fadas, personagens dos mais variados tipos e jeitos de ser, através da fruição que a brincadeira permite.

O espaço de brincadeiras na infância desempenha um papel crucial no desenvolvimento das crianças. Em primeiro lugar, é importante destacar que o espaço físico adequado proporciona oportunidades para a criança explorar e experimentar diferentes atividades motoras, desenvolvendo suas habilidades físicas, coordenação motora e equilíbrio. Além disso, o espaço de brincadeiras também estimula a criatividade e a imaginação, permitindo que as crianças criem suas próprias histórias e cenários.

Além dos benefícios físicos e cognitivos, o espaço de brincadeiras também desempenha um papel social importante. Durante as atividades de brincadeira, as crianças aprendem a cooperar, negociar, compartilhar e resolver conflitos, desenvolvendo habilidades sociais essenciais para interações futuras. Por fim, é importante ressaltar que o espaço de brincadeiras na infância promove a diversão e o prazer. Brincar é uma atividade natural para as crianças e é fundamental para seu bem-estar emocional e mental. Um espaço de brincadeiras bem projetado e seguro proporciona uma experiência positiva, permitindo que as crianças se divirtam, relaxem e aproveitem o momento presente.

## **2. A LUDICIDADE NO PROCESSO EDUCACIONAL DA CRIANÇA**

No contexto da educação, a ludicidade ocupa um lugar de destaque no desenvolvimento integral da criança. Compreendida como uma forma de ensino-aprendizagem que utiliza o brincar como ferramenta pedagógica, a ludicidade possibilita que a criança explore, descubra e construa conhecimentos de maneira prazerosa e significativa. Diante disso, esse capítulo apresenta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como instrumento valioso para preparação das aulas na educação infantil. Além disso, serão aqui apresentados diferentes recursos,

estratégias e práticas pedagógicas que valorizam o protagonismo infantil, promovem a interação, estimulam a imaginação e a criatividade, bem como contribuem para o desenvolvimento integral das crianças.

## 2.1 LUDICIDADE E BNCC: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018) é um importante documento direcionador da Educação no Brasil que traz importantes contributos para subsidiar as escolas na construção de uma educação dinâmica e de qualidade. Em se tratando, pois, do espaço da ludicidade no segmento da Educação Infantil, esse documento destaca a importância da brincadeira para o desenvolvimento harmonioso da criança.

Acerca de tal questão, Brasil (2018) aponta que a interação durante o brincar é característica do dia a dia infantil, carregando consigo muitos conhecimentos para o crescimento global das crianças. Assim, ao observar as brincadeiras e interações entre as crianças bem como delas com os adultos com os quais convivem, é possível notar, por exemplo, a expressão da afetividade, a mediação das frustrações, a resolução de problemas e a regulação das emoções.

Em outros termos, a BNCC (2018) enfatiza que a ludicidade, de modo especial as brincadeiras infantis, não são apenas momentos de divertimento e distração, mas situações em que a criança se comunica com o mundo que a rodeia e se desenvolve com saúde física, mental e emocional. Em razão disso, através dos gestos, palavras, regras e momentos de lazer, a criança também está propensa a construir conhecimentos e o faz mesmo que inconscientemente. Desta forma, ao trazer a importância da brincadeira, a BNCC aponta para esta como um elemento de importante ressignificação do ensino ofertado nas salas de aula na educação infantil.

Nesta perspectiva, é importante mencionar que a BNCC (2018) cita seis direitos fundamentais a serem assegurados para a criança no seu processo de construção do saber e de sua identidade. São eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Ora, conforme mencionado, o brincar é um dos direitos que garantem com que a criança cresça feliz e desenvolva as suas aptidões. Neste sentido, Brasil (2018, p.38) define por brincar:

[...] cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Percebe-se que o texto estabelece um diálogo, inclusive, entre a brincadeira e a cultura. Isso se deve ao fato de que as brincadeiras estão fortemente arraigadas à

bagagem cultural de um determinado grupo social. Assim sendo, é de crucial relevância que sejam apresentadas às crianças de modo a motivá-las a aprenderem sobre suas próprias origens ao mesmo tempo em que se divertem numa relação dialógica com outras crianças e com adultos que lhes cercam. Ora, acerca da relevância das atividades lúdicas, Kishimoto (2003, p.140) declara que:

Toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. As atividades lúdicas podem ser consideradas, tarefas do dia a dia na educação infantil.

O discurso acima aponta inúmeras vantagens das atividades lúdicas, inclusive no cotidiano da Educação Infantil. Isso se deve ao fato de que essas atividades, diferentes de outros recursos educacionais, costumam ter uma leveza e encantamento especiais que fazem com que a criança se sinta instigada a participar ativamente do processo de construção do saber. Neste sentido, elas se tornam um forte elemento de ensino nos primeiros anos escolares sendo consideradas, portanto, recursos pedagógicos. Todavia, é importante ressaltar que para que sejam desenvolvidas de forma bem sucedida, o profissional da educação precisa estar atento às maiores necessidades das crianças bem como adequar às brincadeiras e jogos, por exemplo, às metas estabelecidas e à faixa etária das crianças.

Com efeito, é importante considerar o que Amaral (2020) declara ao lembrar que o lúdico vem alcançando espaço por dar essência à infância, por possibilitar a construção no processo de desenvolvimento e trazer benefícios como facilitador da aprendizagem, promovendo descobertas por meio de estímulos dados pelo educador. Na Educação Infantil esses estímulos são de vital relevância, pois refletem no aprimoramento da coordenação motora, na socialização, imaginação, interesse, criatividade, socialização e, por conseguinte, na aprendizagem.

Justamente, a ludicidade é elemento característico da infância independente do nível cultural ou da sociedade na qual a criança está inserida. Logo, toda criança tende a se sentir atraída pelos jogos e brincadeiras, aspecto que pode e deve ser explorado em sala de aula, dando inovação ao processo de ensino-aprendizagem. Ora, acerca dessa relação entre o lúdico e a cultura, Brougère (2010, p.41) analisa que:

Toda a sociedade pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas

O discurso acima transcrito aponta para a estreita relação entre sociedade e cultura. Nesse contexto, a criança se apropria dessa bagagem cultural que, inclusive, está fortemente representada nas brincadeiras, na ludicidade. Desta forma, pressupõe-se que o contato com o lúdico também é um elemento importante para a construção da identidade dos sujeitos, para seu sentimento de pertencimento a uma determinada comunidade. Assim, é preciso valorizar e respeitar o contributo da cultura e, inclusive, permitir que a criança conheça as brincadeiras que fizeram parte do cotidiano de seus antepassados, como forma de valorização da sua história e de construção de valores e aprendizados.

## 2.2 PROPONDO METODOLOGIAS LÚDICAS PARA A EDUCAÇÃO

Conforme fora discutido, o lúdico tem se tornado um elemento muito importante de desenvolvimento de habilidades na infância. Em razão disso, torna-se um instrumento fortalecedor da educação. Com isso, quebra cabeça, jogo da memória, bingo, jogos educativos, cubo mágico, jogos de tabuleiro, contação de histórias, são atividades diferenciadas que fazem com que as aulas fiquem mais criativas e dinâmicas e os alunos aprendam de uma forma melhor. Segundo aponta Santos (2010) a utilização do lúdico na escola é recurso muito rico para a busca valorização das relações, onde as atividades lúdicas permitem a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural, e, certamente, a assimilação de novos saberes, expandindo assim, a sociabilidade e a criatividade.

Ora, mediante o discurso acima, vê-se que introduzir o lúdico no âmbito escolar implica, inclusive, em uma valorização da cultura e das relações interpessoais. Isto se deve ao fato de que os jogos e brincadeiras, por exemplo, tendem a estimular e enriquecer as relações entre as crianças e os adultos bem como os demais colegas, favorecendo o diálogo, estimulando a comunicação.

Ainda acerca das atividades lúdicas no âmbito educacional, Santos (2016, p.05) declara que:

Estas atividades tornam as crianças ativas, criativas, possuindo a oportunidade de se relacionarem com os outros, brincando de ser feliz, tornando-se com isso mais propensa a ser bondosa, a amar o próximo, possibilitando o aprendizado de várias habilidades úteis a sua vida social e afetiva. Como já foi observado, o lúdico na educação das crianças, proporciona uma aprendizagem significativa que promove o despertar da criatividade e o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas.

A fala acima transcrita aponta para a relação entre o lúdico e o prazer que carrega, em seu âmago, a oportunidade de obtenção de aprendizados. Nessa perspectiva, ao brincar, a criança aprende e dialoga com o mundo que vê e do qual participa. Ela interage e, enquanto se distrai de forma saudável, desenvolve a cognição e, inclusive, o corpo físico.

As possibilidades de atividades lúdicas são múltiplas, dentre elas: jogos de correr, amarelinha, pintura com aquarela, atividades com música, teatro com fantoches e dedoches, jogos de imitação, pega-pega, pular corda, entre outras. Cada faixa etária demanda um cuidado para a escolha destas atividades que precisam, inclusive, de supervisão do educador para que a criança brinque com liberdade sem que haja risco de se machucar.

De acordo com Pinho e Spada (2007) a brincadeira, quando bem orientada e estimulada no âmbito escolar, diferentemente do que muitos adultos entendem, pode favorecer a aprendizagem infantil, sobretudo no que diz respeito ao desenvolvimento de funções cognitivas. O brinquedo assume, nesse sentido, um caráter instrumental na mão da criança, cuja imaginação acerca do mesmo se expande.

Em razão disso, é preciso conscientizar as famílias de que as brincadeiras infantis, inclusive na escola, não são simplesmente momentos de diversão, mas estratégias de ensino para os pequenos. Ainda sobre essa temática, Fortuna (2000, p.82-83) analisa que:

aprender de forma prazerosa culmina na ludicidade. Questionando os padrões de funcionamento da escola ao redimensionar a aprendizagem, e resgatando o prazer de aprender, o jogo na educação concorre com o sucesso escolar, convertendo-se em importante mecanismo de inclusão social, na soma de esforços para transformar a escola.

Dessa maneira, destaca-se no fragmento o caráter inclusivo da brincadeira, que faz do lúdico um instrumento educacional para todos sem distinção. Nesse sentido, é importante que a escola repense a forma como está viabilizando o acesso a ludicidade nas suas salas de aula, especialmente no segmento da educação infantil para que, com ética, respeito e objetivos bem delimitados, possa promover uma experiência de contato com jogos e brincadeiras que desenvolvam as habilidades de forma saudável, criando memórias afetivas sólidas e momentos prazerosos na escola. Além disso, quando a criança vivencia de forma agradável e segura a sua infância, ela tende a se tornar um adulto mais bem sucedido, fortalecido emocionalmente e com identidade e sentimento de pertencimento ao mundo e à comunidade que o cerca.

Ademais, ao incorporar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, os educadores podem proporcionar uma experiência mais envolvente para os alunos. Os

jogos, brincadeiras e atividades recreativas despertam o interesse e a motivação dos estudantes, estimulando a criatividade, a imaginação e a capacidade de resolver problemas. Além disso, o lúdico permite o aprendizado de forma mais significativa, pois os alunos conseguem conectar os conhecimentos teóricos com situações práticas. Como vimos, muitos são os benefícios das metodologias lúdicas para o desenvolvimento infantil. A seguir pontuaremos alguns desses benefícios.

**Desenvolvimento integral dos alunos:** As metodologias lúdicas promovem o desenvolvimento integral dos alunos, considerando não apenas seus aspectos intelectuais, mas também emocionais, físicos e sociais. As brincadeiras e jogos favorecem a construção da autoestima, o trabalho em equipe, o respeito às regras e a expressão das emoções. Esses aspectos são fundamentais para formar cidadãos mais equilibrados e preparados para os desafios do futuro.

**Inclusão e diversidade:** A abordagem lúdica na educação também contribui para a inclusão e valorização da diversidade. Ao utilizar diferentes estratégias lúdicas, é possível atender às necessidades individuais de cada aluno, respeitando suas particularidades e estimulando a participação de todos. Dessa forma, o ambiente escolar se torna mais acolhedor e propício para o desenvolvimento de habilidades e competências de cada estudante, independentemente de suas diferenças.

**Preparação para a vida:** A promoção de metodologias lúdicas na educação prepara os alunos para enfrentar os desafios da vida de forma mais criativa e resiliente. Ao experimentar situações diversas através do jogo e da brincadeira, eles aprendem a lidar com os erros e a buscar soluções de maneira mais autônoma. Além disso, as atividades lúdicas estimulam a curiosidade e a sede de conhecimento, incentivando-os a continuar aprendendo ao longo da vida.

É possível, neste sentido, notar até mesmo eventuais problemas emocionais da criança, pois a mesma se revela no ato da brincadeira. Em se tratando das crianças em situação de vulnerabilidade, por exemplo, que quase sempre não têm o mesmo acesso a brinquedos e brincadeiras que outras crianças mais abastadas têm, é possível conhecer um pouco mais de suas histórias e dilemas, na medida em que estas verbalizam e expressam gestualmente no ato de brincar as suas histórias de vida. Desta sorte, pode-se deduzir que:

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, *desenvolve diversas áreas de conhecimento*, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos,

a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade. (RIBEIRO, 2002, p. 56, grifos nossos).

Conforme acima destacado, a brincadeira não apenas desenvolve as habilidades físicas, como nos jogos coletivos a exemplo das inúmeras modalidades esportivas. Ela também propicia aprendizado em inúmeras áreas do conhecimento, trabalhando as funções mentais, a tomada de decisões e de estratégias. Vista por esse viés, a brincadeira também favorece a construção da autonomia. O pensamento acima comentado reforça a necessidade de a escola contemplar a brincadeira como ponte para o sucesso infantil. Costa (2021) diz que na escola, o tempo medido e o tempo vivido também têm as suas manifestações.

Tal visão, embora esteja direcionada “ao sucesso” do alunado, acaba por gerar problemas de estima, autocoerção e até mesmo adoecimento mental dos estudantes. É evidente que a escola também precisa preparar os alunos para o mercado de trabalho, para competirem e terem chances de terem seu espaço no mundo, inclusive economicamente falando. Todavia, o processo até esse sucesso pode e deve ser leve e também permitir que a criança cresça vivenciando cada fase de forma saudável e responsável, através do lúdico, por exemplo. Sobre essa pertinência do lúdico, mais precisamente do brincar, entende-se que:

Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideias e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem, se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que denominamos “brinquedo”, a criança brinca com a cultura (MACHADO, 1995, *apud* NOBRE *et al*, 2022, p.47).

É impossível dissociar cultura de brincadeira, assim como é impossível dissociar aprendizado da ludicidade. Ante a isto, revela-se o grande compromisso da escola em desenvolver um plano de ação pedagógico que contemple o lúdico em seus caminhos. Trata-se de reinventar-se como instituição voltada ao saber para promoção do crescimento e da livre expressão de cada sujeito nela inserido. Todavia, para que isso ocorra com sucesso e qualidade, deve-se considerar também a realidade na qual a instituição está inserida, posto que é através desse diagnóstico detalhado que esse Plano de ação será desenvolvido e executado.

Conclui-se que a escola é uma grande potencializadora do trabalho lúdico na medida em que permite que esse trabalho seja realizado, dando suporte aos profissionais e cedendo este espaço às crianças, que são o principal alvo e estímulo desta trajetória.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que fora apresentado nesta pesquisa, comprovou-se a hipótese de que o lúdico tem forte relação com o desenvolvimento intelectual da criança. Ora, partindo disso, viu-se que os jogos e brincadeiras infantis não são apenas elementos de distração das crianças, mas assumem um caráter pedagógico na medida em que lhes desenvolvem habilidades e conhecimentos diversos.

Por conseguinte, observou-se que o lúdico é um importante recurso a ser utilizado nas salas de aula de educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica. Isto porque, por fazer parte do dia a dia da criança, a brincadeira também pode ser usada para lhe passar conhecimentos e experiências variadas de aprendizado de si e do mundo que a cerca.

Perceber e valorizar a importância do lúdico em sala de aula é fundamental para que esta prática seja cada vez mais comum e presente nas escolas. Assim, o papel principal de implementar e cultivar tal metodologia é a dos professores, em seus planejamentos e programas de aulas, levando aos alunos uma forma mais leve, divertida e prazerosa de aprender.

Logo, constatou-se que o profissional atuante nesse segmento da educação pode e deve subsidiar-se na ludicidade para apresentar ideias e vivências didáticas dinâmicas, atrativas e instigantes às suas crianças. Com isso, as aulas terão mais sentido e se tornarão mais interessantes para os pequenos.

Verificou-se, também, que a ludicidade está contemplada na Base Nacional Comum Curricular que aponta para o ato de brincar como um dos direitos fundamentais a serem assegurados à criança nesta etapa escolar. Além disso, através da brincadeira, a criança se comunica, interage com as demais pessoas e passa a se autoafirmar no mundo em que vive. Por fim, viu-se a necessidade de implementar propostas de ensino lúdicas e inovadoras que despertem a imaginação e explorem o corpo físico, a mente e as emoções de forma saudável garantindo o direito à educação e cidadania.

Isto posto, deseja-se que o tema em debate nesse estudo fomente a produção de novas e mais aprofundadas pesquisas sobre a ludicidade e sua contribuição na aquisição de conhecimentos de modo que o assunto seja expandido e possa fortalecer carreiras e ampliar as ideias sobre a temática. Dessa maneira, somente através de uma educação de qualidade, de ir ao encontro dos interesses da criança, será possível tornar as atividades lúdicas somáticas, fazendo parte do processo de ensino aprendizagem. Isso contribuirá como uma iniciativa positiva e fundamental para uma educação de qualidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Fernando Donizete; SOMMERHALDER, Aline. **O brincar**: linguagem da infância, língua do infantil. Motriz. Journal of Physical Education. UNESP, p. 125-132, 2006. Disponível em: < [file:///C:/Users/Dell/Downloads/motrizef,+Fernando\\_form2.pdf](file:///C:/Users/Dell/Downloads/motrizef,+Fernando_form2.pdf) > Acesso em: 20 de out. de 2023.

AMARAL, B. C. D. A. **A importância da ludicidade na educação infantil**, 2020. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/44826/1/BRENDHA%2BCOE%2BLHO%2BDE%2BANDRADE%2BAMARAL%2B2BATIVIDADE%2BDE%2BDEFESA%2B.pdf> > Acesso em: 02 de ago. De 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação Infantil. 2018.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O Jogo e a Educação**: uma experiência na formação do educador. IN: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.) *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.

GULINELLI, D. **A ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental**: uma retrospectiva dos jogos tradicionais. 151f. 2008. Monografia-Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita, Bauru, 2008.

GUIMARÃES, Aline Fernandes. **A importância do brincar no cotidiano das crianças na Educação Infantil**. Bauru – SP, p. 26; 28-29-30. 2008. UNESP. Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo e a educação**. São Paulo: Cortez,

2003. MARCELINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas, São

Paulo.

MEDEIROS, MH (2015). **O brincar no primeiro ano do ensino fundamental**: expectativas, (in) compreensões e ausências. Dissertação de mestrado, p. 123. Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava.

NOBRE, Antonio Cicero *et al.* **A infância e o brincar**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, p. 14-82, 2022. Disponível em: < <https://www.periodicorease.pro.br/rease/article/view/7422/2888> > Acesso em: 25 de set. De 2023.

OLIVEIRA, Vera Barros. O brincar e o ingresso no tempo histórico e cultural. *In* OLIVEIRA, Vera Barros (organizadora). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 9 ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 2010.

PIAGET. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand. Brasil, 1998.

PINHO, L. M. V. SPADA, A. C. M. **A Importância das brincadeiras e Jogos na Educação Infantil.** Revista Científica de Pedagogia, v. 5, n. 10, p. 1-5. 2007.

RIBEIRO, Paula Simon. **Jogos e brinquedos tradicionais.** In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: olúdico em diferentes contextos. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** In: Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez.2008.

SANTOS, Camila Carla Fidelis dos. **O lúdico como opção metodológica no contexto escolar.**

2016. Disponível em: [https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1813/1/CCF\\_S21062016](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1813/1/CCF_S21062016)> Acesso em: 12 de ago. de 2023.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola:** Metodologia Lúdico-vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem.** 2010. Disponível

em:<

[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos\\_Simone\\_Cardoso\\_dos.pdf](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf)>

Acesso em: 12 de ago. de 2023.

VIGOTSKY, L.S.A. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.



# CAPÍTULO 3- LUDICIDADE E CRIATIVIDADE COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Djanilda Vieira Dos Santos

Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Sucesso-FACSU.

Mayara Millena Moreira Formiga

Mestre em História pela Unversidade Federal da Paraíba.

Patricia Ferreira dos Santos

Doutora em Ciências da Educação

**Resumo:** O trabalho em questão aborda o tema "Ludicidade e Criatividade são duas ferramentas pedagógicas para a educação infantil", com a seguinte problemática: como a ludicidade e a criatividade podem promover a aprendizagem no ensino infantil? O objetivo geral dessa pesquisa é compreender a importância das atividades lúdicas e criativas na sala de aula, que se tornam aliadas na educação. Além disso, explorar e apresentar uma variedade de atividades que podem ser trabalhadas, em sala de aula, para promover a imaginação e descontração, além de discutir sobre as competências lúdicas e criativas na formação do educador, uma vez que seu papel é essencial para favorecer e promover a interação, planejar e organizar os ambientes para que ocorra a aprendizagem das crianças. Desta forma, esse estudo baseia-se em pesquisa bibliográfica, buscando apresentar e refletir sobre o tema exposto, destacando sua importância para a formação integral das crianças e propondo formas de aprimorar esse tema. A fundamentação teórica inclui referências da Educação Infantil, artigos científicos, livros e contribuições de renomados estudiosos da área, como Santos (2001), Martin (2007), Caroline (2019), Ribeiro (2022), Moreira (2014), entre outros. Essa pesquisa será desenvolvida com análise qualitativa, visando aprofundar o entendimento da temática em questão.

**Palavras - Chaves:** Ludicidade; Criatividade; Educação Infantil e Aprendizagem.

**Abstract:** The study in question addresses the theme "Playfulness and Creativity: a tool for early childhood education", with the following problem: how can playfulness and creativity promote learning in early childhood education? The general aim of this research is to understand the importance of playful and creative activities in the classroom, which become allies in education. In addition, we intend to explore and present a variety of activities that can be worked on in the classroom to promote imagination and relaxation, as well as discussing playful and creative skills in the training of educators, since their role is essential in favoring and promoting interaction, planning and organizing environments for children's learning to take place. Thus, this study is based on bibliographical research, seeking to understand and reflect on the theme presented, highlighting its importance for the integral formation of children and proposing ways to improve this theme. The theoretical basis includes legal references for Early Childhood Education, scientific articles, books and contributions from renowned scholars in the field, such as Santos (2001), Martin (2007), Caroline (2019), Ribeiro (2022), Moreira (2014), among others. This research will be developed with qualitative analysis, aiming to deepen the understanding of the theme in question.

**Keywords:** Playfulness, Creativity, Early Childhood Education, Learning.

## INTRODUÇÃO

O referido trabalho tem como foco evidenciar a importância das atividades lúdicas e criativas no ensino infantil, uma vez que a ludicidade proporciona um ambiente de aprendizagem mais atrativo e envolvente para as crianças, já que por meio dessa metodologia as crianças despertam o interesse, a curiosidade e a motivação para os estudos, tornando o processo de ensino mais prazeroso. Dessa forma, é importante que

o ensino infantil seja pautado em metodologias que promovam a participação ativa das crianças, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso, contribuindo assim para a construção de uma base sólida de aprendizagem, que pode ser desenvolvida ao longo de toda a vida escolar.

Nesse cenário, a educação infantil desempenha um papel significativo no desenvolvimento da criatividade nas crianças, uma vez que constitui um dos primeiros contatos com o mundo fora do círculo familiar. Nessa fase inicial da educação básica as crianças devem ser estimuladas a inventar, a desenvolver novas possibilidades de criar, além de pensar e resolver problemas de forma criativa, visto que essas competências são importantes para a formação integral do sujeito. Através das atividades divertidas e colaborativas, as crianças também aprendem a partilhar ideias, a ouvir diferentes perspectivas e a trabalhar em equipe.

Nessa perspectiva, o ensino criativo é de suma importância na educação infantil, pois proporciona inúmeros benefícios para o desenvolvimento das crianças. Contudo, essa forma de proporcionar conhecimento não recebe o devido incentivo. Visto que, esse fato foi observado durante o período de estágio I - educação infantil, na qual as crianças raramente estavam sendo desafiadas a expressar seu lado criativo, e as aulas não continham elementos lúdicos. Logo, no momento de utilização da ludicidade em sala de aula era possível perceber o quanto as crianças desenvolviam competências de cooperação, comunicação, e auto expressão fundamentais para seu desenvolvimento. Dessa forma, a falta de estímulo criativo e do lúdico pode limitar a capacidade das crianças de pensar fora da caixa e impedir que a criança aprenda de forma dinâmica e descontraída.

Assim sendo, a problemática presente discorre sobre como a ludicidade e a criatividade podem proporcionar a aprendizagem no contexto do ensino infantil? Desse modo, a escolha do tema visa evidenciar o quanto as atividades lúdicas e criativas são fundamentais para que as crianças desenvolvam aptidões necessárias para sua formação, como pensar de forma crítica e reflexiva, tomar decisões e lidar com situações difíceis de forma autônoma. Além disso, esse tipo de atividade contribui para o desenvolvimento da expressão emocional e da socialização das crianças, habilidades essas que são fundamentais, para que elas possam interagir de forma saudável com o mundo ao seu redor e tornarem-se indivíduos mais completos e preparados para os desafios futuros.

Assim, a partir da problemática central foi definido o objetivo geral desse trabalho, que visa compreender a importância do lúdico e da criatividade como ferramenta de ensino, apresentando como as atividades lúdicas podem ajudar a desenvolver múltiplas habilidades, promovendo o desenvolvimento com naturalidade e buscando criar novas oportunidades de conhecimento. Como também, temos como pretensão discorrer sobre

os impactos das atividades recreativas e criativas, além de enfatizar estratégias para ingressar essas atividades no ensino das crianças e refletir sobre a importância dessas competências na formação do educador.

Com o título, "Ludicidade e Criatividade como ferramentas pedagógicas para a educação infantil", esse trabalho tem como metodologia uma pesquisa bibliográfica, de caráter qualitativa, baseada na coleta de dados, através de pesquisas bibliográficas, artigos científicos, livros e suporte teórico por consideráveis autores como: Caroline, (2019), Brasil, (2009), Santos, (2008), Santos (2001), Martini (2007), Ribeiro,(2022), Moreira, (2014), com o objetivo de compartilhar novos conhecimentos, bem como buscar compreender como esses elementos podem potencializar o processo de aprendizagem das crianças.

Portanto, a fundamentação teórica desse artigo será organizada em dois momentos. O primeiro momento aborda a ludicidade e a criatividade como uma poderosa ferramenta pedagógica, enfatizando o quanto as atividades lúdicas e criativas são importantes para o desenvolvimento de competências como: cognitivas, emocionais e sociais. Além disso, haverá uma breve discussão teórica sobre a ludicidade, bem como acerca da criatividade, evidenciando sua importância para o ensino das crianças.

No segundo momento, será apresentado o impacto das atividades lúdicas e criativas, apresentando estratégias para introduzir a diversão e a imaginação no ensino das crianças, adotando estratégias que envolvam elementos como: jogos, brincadeiras, e atividades práticas, destacando ao mesmo tempo os benefícios que essa abordagem pode proporcionar as crianças que estão sendo formadas, para que no futuro possam desenvolver habilidades que lhe propiciarão sucesso na carreira que desejar seguir. Posteriormente, destacaremos a importância das competências criativas e lúdicas na formação do educador, pois, um educador que compreende a importância do brincar, do imaginar e do protagonismo infantil é capaz de criar um ambiente estimulante, no qual as crianças possam explorar de forma ativa seus pensamentos, além de promover a construção do conhecimento, mais dinâmico e motivador.

## **1 LUDICIDADE E CRIATIVIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

O presente capítulo tem como objetivo introduzir o tema "Ludicidade e Criatividade na Construção do Conhecimento". Sendo assim, será abordada a importância desses elementos no processo educacional, especialmente no contexto da educação infantil. A ludicidade e a criatividade têm se mostrado ferramentas fundamentais para incentivar a curiosidade, a imaginação e a participação ativa das crianças no processo de aprendizagem. Serão explorados conceitos-chave relacionados à ludicidade, como jogos, brincadeiras e atividades práticas, assim como o estímulo à

expressão criativa, por meio de diversas linguagens, como a artística e a musical. Portanto, compreender como esses aspectos influenciam na construção do conhecimento é essencial para promover uma educação mais dinâmica, envolvente e significativa para as crianças.

## 1.1 ABORDAGENS TEÓRICAS DO ESTUDO DA LUDICIDADE

O lúdico vem da palavra latina “lundus” que significa dizer “jogos”, não se limitando a jogos e brincadeiras, sendo uma medida ou intervenção que causa divertimento no indivíduo. As atividades lúdicas são aquelas que permitem as crianças aprender e desenvolver suas habilidades através da brincadeira, usando a imaginação e a fantasia, capacidades que fazem parte e são próprias do mundo infantil.

Nesse contexto, a ludicidade sempre esteve presente na vida de todos, mas vem sendo modificada e imaginada para além de atividades infantis, ou seja, funciona como uma base na construção social do sujeito na sua infância, perpetuando ao longo da vida, sendo capaz de ser entendido como inacabável na vida das pessoas, capaz de unir razão e emoções, conhecimentos, sonhos, construindo um ser mais completo. É notório, que na medida em que a escola proporciona um ensino de forma lúdica, a criança passa a gostar mais do ambiente escolar e a querer participar ativamente das atividades oferecidas em sala, alcançando assim, um desenvolvimento integral de forma espontânea, permitindo experiências positivas que garantem uma aprendizagem significativa.

Segundo Dallabona e Mendes (2004, p.111) sobre a ludicidade:

É por intermédio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança.

É de conhecimento que a ludicidade desempenha um papel fundamental na transformação da sala de aula, rompendo com regras e padrões autoritários que muitas vezes são associados à educação tradicional. Desse modo, é importante, que os educadores compreendam que o ensinar e o aprender são processos interdependentes que podem ser estabelecidos em um ambiente lúdico. Isto é, quando as crianças participam de atividades lúdicas, conseqüentemente, elas desenvolvem habilidades sociais e aprendem a lidar de forma positiva com outras pessoas.

Mediante o exposto, se observa que esse tipo de experiência estimula situações favoráveis de aprendizado, tornando-se um recurso pedagógico eficaz para assimilar conteúdos escolares. Além disso, é durante esses momentos que as crianças absorvem valores importantes que serão fundamentais ao longo de suas vidas. Em suma, ao

incorporar a ludicidade na sala de aula, os educadores proporcionam um ambiente mais acolhedor e convidativo para o aprendizado, permitindo que as crianças experimentem o prazer de aprender de maneira lúdica, desenvolvendo habilidades sociais e adquirindo valores essenciais para seu crescimento pessoal.

Conforme Santos (2008, p.57) “A palavra lúdica significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, também diz respeito a conduta daquele que joga, que brinca e que diverte”. Dessa forma, as atividades lúdicas são um convite para uma ação rica, proveitosa e prazerosa, na qual as crianças aprendem a se relacionar com outras pessoas e constrói novos conhecimentos.

No entanto, a concepção sobre o lúdico nem sempre foi positiva. Em momentos históricos anteriores, era visto apenas como uma forma de entretenimento vazio, sem qualquer benefício para as crianças. Felizmente, atualmente, a ludicidade tem sido alvo de muitas pesquisas, com o objetivo de resgatar sua verdadeira essência. Hoje em dia, compreendemos que o lúdico faz parte da vida das crianças, independentemente da sua condição social. É uma necessidade intrínseca nelas, buscando atividades prazerosas, que proporcionem alegria ao longo da infância. Por isso, o lúdico tem sido objeto de estudo para muitos teóricos que defendem o sujeito como o principal construtor do seu próprio conhecimento.

Destarte, reconhecemos a importância das atividades lúdicas como um meio valioso para o desenvolvimento infantil. Pois, ao incorporar elementos lúdicos na educação, permitimos que as crianças se envolvam emocionalmente e se tornem protagonistas do seu próprio aprendizado. Assim, o lúdico vai além do entretenimento, sendo uma ferramenta fundamental para estimular a imaginação, a criatividade e a construção do conhecimento nas crianças. Santos (2001, p. 12) relata sobre a ludicidade como sendo:

Uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

De acordo com o autor, o lúdico possui valores específicos para todas as fases da vida humana. Todavia, tanto na idade infantil como na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. Além do aspecto social, o lúdico também desempenha um papel importante no desenvolvimento cognitivo da criança. É fato que durante as brincadeiras, ela é estimulada a usar sua capacidade de observação, raciocínio lógico, solução de problemas e tomada de decisões. Tais habilidades são fundamentais para o desenvolvimento de sua inteligência e pensamento crítico.

A vivência do lúdico em sala de aula desperta um interesse genuíno pela aprendizagem na criança, pois ela se engaja e se envolve por completo em uma

atividade descontraída e prazerosa. Essa abordagem proporciona estímulos que contribuem significativamente para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente para àquelas crianças que possuem dificuldades nessa área. À vista disso, as atividades lúdicas oferecem um momento essencial para observar e compreender a criança, pois é durante a brincadeira que ela expressa sua natureza psicológica e suas tendências de forma mais clara. Através dessa abordagem, é possível identificar suas preferências, habilidades, limitações e até mesmo desafios emocionais ou cognitivos que possam estar interferindo em seu desenvolvimento.

Neste sentido, o lúdico está além de ser apenas jogos e brincadeiras ou simplesmente diversão, suas características são muito mais acentuadas, tais como: desenvolver aptidões motoras e intelectuais e definir conteúdos de forma prazerosa e atrativa, permitindo assim ao educando construir seu aprendizado. Lukesi (2004) acredita que a ludicidade se expande para além da ideia de lazer restrito às experiências externas. Dessa forma, o lúdico está diretamente ligado ao desenvolvimento dos aspectos físicos, motores e emocionais e com isso as brincadeiras e jogos permitem o surgimento de sentimento de prazer, espontaneidade e diversão nas crianças.

Nessa perspectiva, a ludicidade não deve ser vista apenas como uma forma de entretenimento, mas sim como uma necessidade básica para todas as idades. Na esfera social, a ludicidade promove a interação e a cooperação entre as pessoas. Através das brincadeiras em grupo, é possível desenvolver a comunicação e o trabalho em equipe, além de incentivar a inclusão e o respeito às diferenças. No contexto cultural, a ludicidade permite que a criança ou o adulto aprendam e se apropriem das diferentes manifestações culturais, como jogos tradicionais, danças e festas populares.

De acordo com Caroline, (2019, p.10):

O lúdico é um fator indispensável para esse processo, pensando sempre no bem-estar da criança, reflete a ideia que, tanto o jogo, quanto a brincadeira deve estar presente sempre em nossas vidas, pois, todos nós passamos por essa fase e nos lembramos de como é importante resgatar e praticar mais frequentemente o lúdico nas escolas, trazendo para dentro do ambiente escolar diferentes tipos de atividades, de forma dinâmica e prazerosa.

Ao seguimos esse pressuposto, as atividades lúdicas são de suma importância para a vida escolar de um aluno, pois essas atividades podem ser consideradas uma forma eficaz para promover a leitura e a escrita, por exemplo, já que essas atividades podem englobar diversão e aprendizado, facilitando o rendimento escolar. Desse modo, é importante destacar também que o lúdico não se limita apenas às atividades realizadas dentro de sala de aula. Na verdade, ele pode estar presente em diversas esferas da vida da criança, como na música, nas artes visuais, nos esportes e em brincadeiras ao ar livre. Portanto, é fundamental garantir a promoção de ambientes lúdicos e estimulantes tanto na escola quanto no ambiente familiar.

Diante dessa realidade, é evidente a enorme importância das atividades lúdicas

para o desenvolvimento infantil, pois elas são essenciais no dia-a-dia e também no contexto escolar, abrangendo desde a educação infantil até o ensino superior. As brincadeiras, jogos e brinquedos podem se tornar poderosos aliados no processo educacional, permitindo que a criança explore o mundo, se descubra, compreenda a si mesma e se posicione em relação à sociedade de forma divertida e natural. Essa abordagem influencia significativamente a socialização e o desenvolvimento psicomotor, habilidades cruciais para o crescimento saudável da criança.

Por isso, é fundamental reconhecer e valorizar os benefícios dessas atividades, não apenas como meras distrações, mas como uma maneira descontraída e leve de promover a aprendizagem. Ademais, ignorar ou deixar de utilizar o lúdico em sala de aula seria negligenciar uma ferramenta valiosa para a educação. Por meio do lúdico, é possível estimular o interesse e a participação ativa dos alunos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e prazeroso.

Isto posto, é essencial incorporar atividades lúdicas no ambiente escolar, proporcionando às crianças um espaço onde possam aprender de maneira integrada e holística. Assim, ao equilibrar o conteúdo acadêmico com momentos de diversão e criatividade, estamos contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças, preparando-as não apenas para absorver conhecimento, mas também para se tornarem cidadãos conscientes, autônomos e capazes de enfrentar os desafios do mundo de forma equilibrada e confiante.

## 1.2 DISCUSSÕES TEÓRICAS ACERCA DA CRIATIVIDADE INFANTIL

A criatividade muitas vezes é vista como um dom ou talento inato, que pertence a algumas pessoas que possuem a sorte de nascer com ela. Geralmente, as pessoas dizem: “Não nasci para ser criativo.” ou “não tenho habilidades criativas.” Outra ideia é que a criatividade é um talento que só grandes artistas possuem e como tal, só eles deveriam desenvolver. No entanto, os avanços científicos levaram a novos entendimentos do que é a criatividade, e sugeriram que deveríamos vê-la sobre uma perspectiva diferente.

Neste sentido, Oliveira (2010, p.90)

A criatividade leva a um processo de mudança e desenvolvimento pessoal e social, e deveria fazer parte da vida de cada um, bem como ser sempre incentivada em todos os ambientes onde a pessoa vive. A pessoa que quer se tornar criativa deve buscar novos caminhos, ser inovadora, ousada, curiosa, apaixonada pelo que faz e correr atrás de sonhos. Nessa caminhada são muitos os fatores influentes, sendo a família, a escola, o ambiente de trabalho, o contexto sociocultural e a saúde alguns deles, todos com importância no desenvolvimento do potencial criativo.

Nesse sentido, hoje sabemos que a criatividade não é um talento inato nem reservado para os artistas, no entanto, é um tipo de capacidade intelectual que pode ser

desenvolvida e estimulada em todas as idades, áreas do conhecimento e em diferentes situações, até mesmo as cotidianas. Dessa forma, a criatividade é um termo que se refere à capacidade de gerar novas ideias, soluções ou conceitos de forma inovadora. Portanto, ela pode ser entendida como a capacidade de pensar de maneira única e de forma não convencionais, explorando diferentes perspectivas e abordagens.

No entanto, ser criativo não se restringe apenas a ter ideias inovadoras, mas também envolve a capacidade de implementá-las de maneira eficiente, ou seja, torná-las concretas e aplicáveis. Nesse sentido, é de suma importância estimular a criatividade nas crianças, tanto no contexto escolar quanto no familiar. Logo, se observa que ser criativo não é apenas um dom inato, ser criativo requer estímulo e apoio. Assim sendo, quando os educadores despertam essa capacidade nos alunos, há grandes chances de que eles cresçam e tornem-se autores de sua própria história, sem medo de lutar por seus ideais.

Nesse viés, a criatividade pode ser estimulada por meio da observação, do questionamento, do estudo, da experimentação e do trabalho árduo. É importante criar um ambiente propício que encoraje as crianças a explorarem novas possibilidades, a expressarem suas ideias e a transformarem conceitos abstratos em algo tangível. Dessa forma, elas desenvolvem a confiança em suas próprias capacidades e tornam-se mais aptas a enfrentar desafios e buscar soluções inovadoras.

Além do que, ser criativo permite que as crianças encontrem soluções inovadoras para problemas, bem como, permite o estímulo ao pensamento crítico e auxilia a desenvolver habilidades socioemocionais, como autoconfiança e a capacidade de trabalhar em equipe. Diante desse contexto, para proporcionar um ambiente propício ao ensino da criatividade é importante que a escola esteja aberta a diferentes formas de expressão artística e permita atividades que motivem os alunos a pensar de forma não convencional. Além disso, é fundamental que a instituição de ensino disponibilize espaços e materiais adequados, para que as crianças possam desenvolver capacidades de criar.

Ao proporcionar as crianças oportunidades de se envolverem em atividades criativas e ao encorajá-las a persistir diante de desafios, os educadores e pais oferecem um caminho para a autoexpressão, permitindo que os alunos comuniquem seus pensamentos, emoções e ideias de maneira única e personalizada. Através de uma variedade de meios artísticos, como desenho, pintura, escrita ou atuação, podemos permitir que elas expressem seus pensamentos e sentimentos mais profundos. Este ato de autoexpressão não promove apenas um senso de individualidade, mas também encoraja os discentes a abraçar suas próprias vozes autênticas. Por conseguinte, os educadores e os pais devem proporcionar as melhores formas de desenvolvimento da imaginação nas crianças, proporcionando assim, um bom desempenho seu potencial

criativo.

Ainda nesta perspectiva, Ribeiro (2022, p. 81) faz a seguinte afirmativa acerca da criatividade:

conceito de criatividade, não sendo ele um conceito de uma definição só, é algo inato, mas que pode e deve ser trabalhado. Além disso, é uma capacidade que inclui a imaginação e dá à criança liberdade de pensamento e de ação. Assim sendo, as crianças são criativas quando brincam, são independentes, espontâneas e originais e, quando imaginam, criam e desenvolvem as suas capacidades. Através da criatividade, as crianças conseguem desenvolver-se e transmitir as suas ideias de forma original, têm maior fluidez e mobilidade de pensamento, maior poder de análise, mais capacidade de reflexão crítica, curiosidade, imaginação, originalidade, genuinidade e prazer pela descoberta.

Ao considerarmos o que o autor enfatizou, não podemos ignorar que a criatividade é um elemento fundamental no desenvolvimento das crianças, pois afeta diretamente a capacidade de resolver problemas, na tomada de decisões e no pensar de forma independente. É através dessa inspiração que as crianças exploram o mundo ao seu redor, experimentam novas ideias e expressam sua individualidade, aprendem a confiar em suas próprias ideias e opiniões, tornando-se menos dependentes de outros para encontrar soluções ou formar sua própria perspectiva.

Outrossim, incentivar a criatividade não apenas traz benefícios pedagógicos aos alunos, mas também melhora seu desenvolvimento pessoal e social de forma geral. Através de atividades criativas, podemos promover um ambiente de aprendizagem positivo, onde as crianças são encorajadas a correr riscos e colaborar com seus colegas. Por outro lado, uma sociedade que limita a liberdade de questionamento e autoconfiança, através de expressões como "não faça isso" ou "isso não dará certo", acaba por restringir o potencial de inovação das pessoas. Ou seja, a falta de estímulo criativo pode gerar uma sociedade conformista, incapaz de se adaptar às constantes mudanças do mundo atual.

Nessa perspectiva, estimular a criatividade nas crianças só traz ganho, uma vez que está diretamente relacionada com a autoexpressão e a autoconfiança dos alunos. Ao encorajá-los a expressarem suas próprias ideias e opiniões, eles se sentem valorizados e seguros. Isso contribui para o crescimento de indivíduos seguros, aptos a apresentar suas ideias de forma clara e persuasiva. O planejamento de aulas criativas permite que o professor apresente diferentes metodologias de ensino, como o uso de recursos visuais, jogos educativos e atividades práticas, o que simplifica a assimilação do conteúdo e aumenta a participação ativa dos estudantes.

Segundo Moreira (2014, p.39):

De acordo com a teoria histórico-cultural, a gênese do processo criativo está fundamentada principalmente nas experiências socioculturais que a criança vivencia, tendo em vista que o resultado da imaginação é ancorado na reelaboração dessas experiências. Desta maneira, ao considerar o faz de conta

apenas como recreação e lazer, o professor omite-se diante de um momento em que sua mediação poderia significar um avanço no estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra.

Conforme o exposto, o processo criativo das crianças é influenciado principalmente pelas experiências socioculturais que elas exercem, mostrando que a imaginação das crianças é baseada na reelaboração dessas experiências. No entanto, quando um professor considera, por exemplo, o faz de conta apenas como uma atividade de recreação e relaxamento, ele acaba omitindo um momento em que sua intervenção poderia representar um avanço no desenvolvimento da criança. Isso quer dizer que o professor perde a oportunidade de apoiar a criança a se desenvolver emocionalmente, cognitivamente e socialmente através do faz de conta.

Portanto, sabemos que a infância é uma fase crucial para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, emocionais e sociais das crianças. Nesse sentido, promover um ensino que valorize a imaginação e a criatividade é fundamental para que elas possam se expressar e explorar novas possibilidades de pensamento, além de colaborar para um ensino mais flexível, que encoraje a "brecha" entre fantasia e realidade. Dessa forma, essa prática pode proporcionar às crianças uma base sólida para tornem-se adultos mais integrados e preparados para um futuro incerto de constantes mudanças. Desenvolver a criatividade nas crianças é fundamental para seu desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Conseqüentemente, O estímulo à criatividade desde cedo pode ainda ajudar as crianças a se tornarem adultos mais adaptáveis e capazes de construir soluções criativas para problemas complexos no futuro.

## **2 ATIVIDADES LUDICAS E CRIATIVAS NO ENSINO INFANTIL**

A educação infantil desempenha um papel fundamental na formação integral das crianças, proporcionando experiências e vivências que estimulem seu desenvolvimento pleno. Nesse sentido, as atividades lúdicas e criativas têm se mostrado como uma estratégia eficaz para promover o aprendizado de maneira significativa e prazerosa. Através dessas atividades, as crianças podem explorar sua imaginação, expressar suas emoções, desenvolver habilidades motoras, cognitivas e sociais, além de construir conhecimentos de forma mais autônoma e autêntica. Este capítulo tem como objetivo destacar a importância das atividades lúdicas e criativas no contexto do ensino infantil, evidenciando os benefícios e as possibilidades que essas práticas oferecem para o desenvolvimento integral das crianças.

### **2.1 COMPETÊNCIAS CRIATIVAS E LÚDICAS NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR**

Para a formação do educador, as competências lúdicas e criativas são de suma importância e devem se fazer presente devido aos seus inúmeros benefícios para os alunos, proporcionando um ensino mais dinâmico, participativo e efetivo. Além disso, o

desenvolvimento dessas competências também possibilita ao docente criar estratégias inovadoras para engajar os seus alunos e tornar as aulas mais atrativas

O uso de ferramentas lúdicas e criativas na ação do professor possibilita explorar diferentes estratégias pedagógicas e oportuniza momentos de experimentação e prática dessas competências. Ao incorporar o lúdico e o criativo no ambiente de aprendizagem, o docente

estimula a imaginação, a curiosidade e a colaboração entre os alunos. Além disso, o lúdico permite que as diferentes formas de aprendizado se manifestem, respeitando as características individuais de cada estudante e propiciando que eles se envolvam ativamente no processo de aprendizagem, estimulando a curiosidade e a motivação intrínseca, pois as atividades lúdicas são naturalmente atraentes e desafiadoras.

Segundo Caroline (2019, p.5):

A interação do professor com a criança na sala de aula também é muito importante. Professores acomodados, que se preocupam em terminar logo o dia para irem embora, que se deixam levar pelo método tradicional, que não deixam as crianças brincarem, que acham tudo uma bobagem, acabam prejudicando o desenvolvimento do processo da aprendizagem da criança. Se todos os profissionais de uma escola partissem com os recursos necessários, com pensamentos ligados à preocupação do processo de aprendizagem das crianças talvez fossem diferentes. Todas as escolas precisariam ter brinquedos, uma brinquedoteca, saber dar o valor real à eles, para que haja espaços onde as crianças sintam mais a vontade, livres e que tenham incentivo do professor em um momento de distração, prazer, interação e autonomia.

A ludicidade, segundo a autora, a presença do lúdico na formação do educador é fundamental, ao introduzir os jogos ou das brincadeiras, proporcionando o momento de aprendizagem, prazeroso, interativo e estimulando a autonomia. Dessa forma, a escola não pode se ausentar desse recurso no ensino, onde a formação do professor deve ser fundamentada de elementos lúdicos como também deve ser guiada pelo amor e ser sensível as emoções. É o bom senso do professor que vai orientar toda sua postura quanto agente construtor e transformador de cidadãos críticos e reflexivos. Assim, a formação do professor não se resume apenas ao domínio dos conteúdos curriculares, mas também à capacidade de se adaptar às mudanças constantes na sociedade e no campo educacional.

De acordo com Ribeiro (2022, p.1) “ A criatividade tem no crescimento das crianças, que, independentemente de se poder assumir como uma capacidade inata, e deve ser estimulada, para que elas desenvolvam a consciência de si mesmas e desafiem a mente a dar respostas rápidas e a sanar problemas”. Dessa forma, o ensino da criatividade seja evidente na vida escolar dos estudantes. Para tanto, os educadores devem estar dispostos a questionar e explorar essas novas formas de ensinar, estimulando a participação ativa dos alunos e incentivando a busca por respostas, por

meio da reflexão e da pesquisa, para isso, é importante que a instituição de ensino proporcione um ambiente acolhedor, que encoraje a troca de ideias e o trabalho em equipe.

Nesse contexto, para inserir o lúdico e a criatividade é necessário que a formação do educador possua algumas competências como:

- **Flexibilidade:** ele deve estar aberto a novas ideias e práticas, ser flexível em relação aos métodos de ensino tradicionais e estar disposto a experimentar novas abordagens, como :a criativa e a ludicidade.
- **Curiosidade:** é importante que o educador tenha curiosidade intelectual e desejo experimentar diversas maneiras de ensinar, e aprender. Eles também precisam estar sempre buscando novas estratégias e recursos lúdicos e criativos para aprimorar suas práticas em sala de aula.
- **Conhecimento sobre o lúdico:** o professor precisa estudar e se familiarizar com diferentes técnicas e metodologias lúdicas, como jogos, brincadeiras e atividades criativas, para poder adequá-las de forma adequada em seu trabalho. É importante ressaltar que a busca constante pela atualização e formação continuada também é fundamental para aperfeiçoar essas habilidades.
- **Conhecimento do público-alvo:** É necessário que educador conheça bem os alunos para escolher atividades lúdicas que sejam adequadas à sua faixa etária, nível de desenvolvimento e interesses. Caso não conheça sua turma, não saberá qual a melhor maneira de usar essas novas de ensinar, e acabar que o lúdico junto à criatividade pode se tornar um grande fracasso.
- **Habilidades de comunicação:** O professor deve estar apto a explicar claramente as regras do jogo, e fornecer orientações e feedbacks adequados durante as atividades lúdicas, e ajudar os alunos na reflexão e discussão sobre o que aprenderam.
- **Gestão de sala de aula:** O professor precisa ser capaz de manter a ordem e o controle durante as atividades lúdicas, e criativas estabelecendo regras e limites claros, promovendo a colaboração e resolvendo conflitos que possam acontecer. Pois, no momento das atividades é fundamental a atenção de todos. Isso envolve conhecer a pluralidade da turma, considerar diversos estilos de aprendizagem e ofertar opções para que todos possam interagir de maneira significativa.
- **Avaliação formativa:** O professor deve ser capaz de avaliar o desempenho dos alunos durante as atividades propostas, observando suas interações, participação e compreensão dos conceitos abrangidos.

- **Planejamento e organização:** O professor precisa ser capaz de planejar e organizar as atividades de sala de aula, de forma a permitir a incorporação de elementos lúdicos e criativos de maneira eficiente e eficaz.
- **Desenvolvimento contínuo:** finalmente, mas não menos importante, o professor precisa estar disposto ao aprendizado e ao aprimoramento de suas habilidades e conhecimentos em relação ao uso do lúdico no ensino, buscando atualizações e capacitações específicas.

Diante desse contexto, a instituição de ensino deve oferecer todo o suporte, disponibilizando recursos e estratégias, para que assim possam ser incorporados diversas atividades artísticas, como música, dança, teatro e artes visuais, que estimulam a imaginação e a expressão individual. Nesse sentido, é importante que a escola também proporcione um espaço para a experimentação e a resolução de problemas, permitindo que as crianças aprendam com os próprios erros e acertos, ajudando, ainda, os alunos a desenvolver habilidades de comunicação efetiva, tanto verbal quanto não verbal. Eles aprendem a expor suas ideias de forma clara, persuasiva e respeitosa, colaborando para um diálogo positivo e saudável.

Portanto, a importância de pedagogos preparados para trabalhar com o lúdico é fundamental para promover uma educação de qualidade. Segundo Vygotsky (1978), "o brincar é a atividade principal da infância, sendo um meio privilegiado para o desenvolvimento das capacidades cognitivas, emocionais e sociais da criança". Nessa perspectiva, pedagogos capacitados a utilizar estratégias lúdicas em sala de aula têm o poder de transformar o processo educativo, tornando-o mais atrativo e eficiente.

É notório que, ao proporcionar um ambiente lúdico em sala de aula, os pedagogos permitem que as crianças aprendam de forma prazerosa e significativa. Para Piaget (1967), importante teórico do desenvolvimento infantil, "a brincadeira é a linguagem natural da criança e é através dessa linguagem que a criança experimenta, descobre e constrói conhecimentos". Dessa forma, ao utilizar atividades lúdicas, os pedagogos estimulam a criatividade, a curiosidade e a autonomia das crianças, garantindo uma aprendizagem mais completa e duradoura.

Ademais, o trabalho com o lúdico promove a inclusão e a valorização da diversidade no contexto escolar. Autores como Paulo Freire (1987) enfatiza a importância de uma educação libertadora, que respeite e reconheça as diferenças individuais. Ao utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica, os pedagogos conseguem adaptar suas práticas às necessidades e interesses de cada aluno, promovendo a participação ativa de todos no processo educativo.

O uso de estratégias lúdicas também contribui para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos alunos. Segundo pesquisas recentes, como as

realizadas por Daniel Goleman (1995), autor do livro "Inteligência Emocional", as competências emocionais são fundamentais para o sucesso pessoal e profissional. Através do brincar, as crianças aprendem a lidar com suas emoções, a desenvolver o autocontrole, a trabalhar em equipe e a resolver conflitos, habilidades essenciais para a vida adulta.

Dessa maneira, é importante ressaltar que o trabalho com o lúdico não se limita apenas à Educação Infantil, mas permeia todas as etapas da educação básica. Os pedagogos preparados para utilizar estratégias lúdicas conseguem despertar o interesse e a motivação dos alunos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Portanto, investir na formação de pedagogos capazes de promover o lúdico em sala de aula é investir em uma educação de qualidade, que valorize o potencial de cada aluno e contribua para o seu pleno desenvolvimento.

À vista disso, diante dos inúmeros benefícios destacados, os alunos poderão ser imensamente beneficiados, por meio de uma abordagem educacional inovadora, na qual os educadores se atualizam constantemente e trazem novidades para a educação. Desse modo, o ensino se manterá cada vez mais humanizado, levando em consideração não apenas números, mas também formando indivíduos capacitados. No contexto atual, é essencial contar com pessoas que pensem fora do comum e não tenham medo de buscar seus objetivos. Dessa maneira, o papel do educador vai além de preparar os alunos para adquirir conhecimentos especializados. Ele também permite o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida pessoal, profissional e contribui para o benefício da sociedade como um todo, ao fornecer profissionais preparados para enfrentar os desafios impostos pela sociedade.

## 2.2 ESTRATÉGIAS PARA INTEGRAR A LUDICIDADE E A CRIATIVIDADE NO ENSINO DE CRIANÇAS

Na fase adulta, muitas vezes nos esquecemos da importância de cultivar a criatividade e a ludicidade. Muitas vezes a rotina, as responsabilidades e as preocupações acabam tomando todo o espaço em nossas vidas, deixando pouco tempo para planejamento das aulas, o que acaba ficando em segundo plano. No entanto, é importante entender que cultivar o lúdico em quaisquer fases da vida é fator crucial para o desenvolvimento integral de qualquer indivíduo. Independentemente da idade, é necessário reservar um tempo para explorar nossa imaginação, experimentar novas ideias e formas de expressão.

Nessa perspectiva, a brincadeira de acordo BRASIL, (2009, p.10);

A brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela movimentar-se e ser independente. Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra

em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a autoestima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa.

Dessa maneira, não importa a idade das crianças, brincar significa procurar formas para transformar a realidade trazendo leveza, diversão e bem-estar para nossas vidas. Sendo assim, a prática do brincar, proporcionar às crianças, prazer e animação, no qual elas aprendem enquanto brincam, melhorando assim seus aspectos físicos motores, e psicomotores. Assim, os jogos alternativas que nos permite desconectar do mundo real e mergulhar em um universo de possibilidades, onde as crianças são levadas a imaginar, promover interação social, diversão, memorização, concentração, atenção, autoconfiança, autoconhecimento e [empatia](#).

Diante desse contexto, existem algumas maneiras para ingressar a ludicidade e a criatividade no ambiente escolar que são através dos jogos e brincadeiras, como:

- **Quebra – cabeças:** que podem ser utilizados como atividades complementares, onde os alunos têm que encaixar as peças corretamente para formar uma imagem ou resolver algum problema. Essa atividade também estimula a concentração e o raciocínio lógico. Além disso, os quebra-cabeças podem ser modificados de acordo com o nível de dificuldade e o conteúdo abordado, tornando uma ferramenta de qualidade para o ensino;
- **Batatinha frita:** Em fileira, uma criança, vai passando nas mãos das crianças uma batata, e ao final quem estiver com a batata sai da brincadeira, até chegar um único vencedor.
- **Bobinho:** Nessa brincadeira, os jogadores vão passar a bola um para o outro, sendo que objetivo do bobinho é roubar a bola. Se conseguir, o novo bobinho será definido quem chutou a bola pela última vez. Ambos podem ser aplicados com os pés ou com as mãos;
- **Ciranda:** Uma brincadeira tradicional muito utilizada: Brinca- se cantando. O Circo pegou fogo, palhaço deu sinal, acuda, acuda, acuda a bandeira nacional, Brasil, ou ciranda cirandinha vamos todos cirandar...;
- **Morto - vivo:** Quando disser morto todos se abaixarem e Vivo todos se levantarem. Quem errar sai da brincadeira, e a pessoa que ficar por último será o vencedor.
- **Jogos de tabuleiro:** São jogos de estratégia jogados em uma superfície plana, geralmente em um tabuleiro que envolve dois ou mais jogadores, que competem entre si seguindo regras predefinidas. O objetivo pode ser variado, como a captura de peças, acumulação de pontos, construção de uma estratégia ou simplesmente ser o último jogador em pé.
- **Amarelinha:** É geralmente jogada no chão, desenhando-se uma série de casas numeradas com giz. Cada jogador recebe uma pedrinha ou objeto pequeno para arremessar nas casas, com o objetivo de percorrer toda a sequência sem pisar nas

linhas ou errar.

Em suma, a execução dessas atividades proporciona às crianças a oportunidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, desenvolver empatia e respeito pelo próximo. Além disso, promove ações de compartilhar, expressar sua individualidade e identidade através de diferentes linguagens, estimulando o uso do corpo, dos sentidos e dos movimentos para solucionar problemas e criar. Além dos recursos mais tradicionais, podemos explorar a gamificação, utilizando jogos online que oferecem uma experiência de aprendizado e podem ser introduzidos como recurso pedagógico nas aulas.

A escola também deve proporcionar um ambiente confortável para que os alunos possam expressar a sua criatividade, no qual todos os membros devem estar envolvidos e dispostos a apoiar esse projeto, pois as crianças precisam se sentir seguras em compartilhar seus pensamentos sem medo, procurando encontrar soluções através do brincar e até mesmo em pequenas tarefas cotidianas. Um bom exemplo são as brincadeiras ao ar livre, jogos de faz de conta e construções com blocos, esses são ótimas maneiras de estimular as habilidades e competências necessárias a Educação Infantil. Em situações mais desafiadoras é preciso deixar que a criança descubra como contornar aquela situação e, se falhar no início, o educador deve incentivar com comentários positivos, fazendo novas sugestões, mas sempre deixar que a criança solucione o desafio.

Assim sendo, o trabalho com material sensorial e outras atividades que envolvem a capacidade de criar, explorar diferentes texturas, cores e formas têm um apelo lúdico muito forte. A utilização de elementos como areia, água, massinha de modelar, tinta, entre outros, permite que as crianças manipulem e experimentem diferentes formas de aprendizagem. Dessa maneira, ao permitir que as crianças conheçam diferentes materiais e técnicas, estamos estimulando o pensamento criativo, a imaginação, a concentração, a percepção sensorial, e também promovendo habilidades sociais importantes, uma vez que, quando as crianças brincam juntas e partilham os materiais, aprendem a trabalhar em equipe, a respeitar as opiniões dos outros e a valorizar a diversidade de ideias.

A contação de histórias é uma forma eficaz de estimular a imaginação das crianças, pois, ao utilizar recursos visuais, como fantoches ou materiais ilustrados é possível tornar a narrativa ainda mais cativante e envolvente. Além disso, esses elementos promovem a participação e interação dos ouvintes, tornando a experiência ainda mais enriquecedora. É interessante também explorar a confecção dos personagens utilizando materiais reciclados, pois isso traz mensagens importantes de sustentabilidade e cuidado com o meio ambiente. As histórias podem ser tanto criadas quanto adaptadas de livros infantis, e é válido ressaltar que as imagens coloridas têm o

poder de estimular a atenção e o interesse das crianças. Com todas essas técnicas e recursos, a contação de histórias se mostra como uma atividade lúdica e educativa que proporciona um desenvolvimento cognitivo e emocional significativo nas crianças.

Portanto, essas são apenas algumas sugestões de atividades lúdicas e criativas que podem ser utilizadas na educação infantil. É importante modificar as atividades com base na idade e os interesses das crianças, além de proporcionar um ambiente seguro e incentivador para o desenvolvimento infantil. Logo, é preciso lembrar que cada criança tem suas próprias habilidades e interesses, e os educadores devem escolher e conhecer bem a turma para saber qual recurso terá mais rendimento na sua sala de aula. Além disso, é importante que os professores sejam bons ouvintes para apoiar as necessidades individuais de cada criança, proporcionando, assim, um ambiente inclusivo e acolhedor, onde os alunos tornam-se protagonistas do processo educativo, desenvolvendo habilidades de argumentar, expressão oral e o respeito pela diversidade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Após a análise bibliográfica aqui realizada, fica evidente a relevância da ludicidade e da criatividade como ferramentas fundamentais no processo de aprendizagem na educação infantil, tanto do ponto de vista profissional quanto pessoal. No entanto, é de extrema importância que essa abordagem inovadora de construção de conhecimento seja devidamente integrada ao currículo escolar e planejada pelos educadores de forma coerente e intencional, a fim de garantir um aprendizado efetivo e significativo para as crianças.

Consequentemente o objetivo desta pesquisa buscou reconhecer e valorizar as atividades lúdicas e criativas como elementos que agregam grande significado ao processo de aprendizagem, uma vez que a criatividade estimula a autonomia e as formas particulares de pensar, além do engajamento e o envolvimento com o projeto de ensino. Desse modo, o ensino criativo transforma o ensino tradicional, promovendo a inovação e a diversificação das estratégias pedagógicas. Nesse sentido, a ludicidade possibilita vivenciar situações desafiadoras e significativas, despertando a curiosidade e vontade em aprender por meio da utilização de recursos diversos como os jogos, brincadeiras e a arte.

Diante do que foi abordado neste trabalho, conclui-se que ao oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem dinâmico e descontraído, é possível desenvolver inúmeras habilidades que serão úteis para toda a vida. Quando as crianças são estimuladas a agir, imaginar e criar livremente, sem a pressão do erro, elas se sentem mais confiantes e seguras para aprender. Além disso, essa abordagem também ajuda a desenvolver a coragem para inovar no futuro, pois desde cedo essas crianças foram instigadas a expressar suas ideias e persistir com determinação e garra mesmo diante

de desafios. Portanto, é essencial que a aprendizagem seja um processo lúdico e criativo desde a infância, para que as crianças possam assim desenvolver competências que serão valiosas para toda a vida.

Ademais, a ludicidade e a criatividade desempenham um papel fundamental no desenvolvimento infantil. Ao proporcionar atividades lúdicas e estimular a criatividade nas crianças, estamos contribuindo para o seu crescimento emocional, social e cognitivo. Através do brincar, as crianças têm a oportunidade de explorar e experimentar o mundo ao seu redor, desenvolver habilidades motoras, linguísticas e cognitivas, além de expressar sua individualidade e imaginação. Visto que, a ludicidade e a criatividade permitem que as crianças aprendam a resolver problemas, tomar decisões, trabalhar em equipe e desenvolver empatia pelo outro. Pois, é imprescindível que pais, educadores e sociedade como um todo reconheçam

a importância desses elementos na formação integral das crianças e garantam espaços e oportunidades para que elas possam brincar, criar e se desenvolver de forma saudável e plena.

Portanto, acreditamos que este estudo foi de suma importância para nossa formação enquanto alunas do Curso de Licenciatura em Pedagogia. Esse estudo contribuiu significativamente para aprofundarmos nosso entendimento sobre a relevância da ludicidade e da criatividade no desenvolvimento infantil, assim como enriqueceu nossa prática pedagógica como futuras profissionais. Também, compreendemos que, por meio das atividades lúdicas e criativas, as crianças têm a oportunidade de experimentar, explorar, criar e interagir com o mundo ao seu redor de maneira alegre e produtiva. Por fim, essa pesquisa ressaltou a importância de nos mantermos atualizadas sobre as tendências e avanços educacionais, para que possamos atuar em prol do ensino e da aprendizagem dos alunos de forma eficaz.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil / Secretaria de Educação Básica.** – Brasília: MEC, SEB, 2010.

CAROLINE, Thais Rodrigues. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil.** Revista Práxis Pedagógica [Internet], p. 15-28, 2019.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

Freire, P. (1987). **Pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Goleman, D. (1995). **Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ.** New York, NY: Bantam Books.

MARTINI, Marilene. Docente do departamento de psicologia da universidade federal de

são Carlos e do PPGEES/CECH. Acadêmica do curso de pedagogia das faculdades integrada de Cacoal-UNESC/RO. <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>

MOREIRA, Natalia Soares. Criatividade na infância: **A importância da participação e mediação do professor de educação infantil nas brincadeiras de faz de conta**. São Paulo: Universidade Estadual de Campinas, 2014

OLIVEIRA, Zélia Maria Freire de. Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo. **Estudos de psicologia (Campinas)**, v. 27, p. 83-92, 2010.

Piaget, J. (1967). **La psychologie de l'enfant**. Paris: Presses Universitaires de France.

RIBEIRO, Lucy Xavier. **O papel das artes visuais no desenvolvimento da criatividade infantil, segundo a percepção de educadores de infância**. 2022. Tese de Doutorado.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SANTOS, Santa Marili Pieres. **Brinquedoteca; a criança, o adulto e o lúdico**. 6 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro :Vozes ,2008.

Vygotsky, L. S. (1978). **Mind in society: The development of higher psychological processes**. Cambridge, MA: Harvard University Press.



## CAPÍTULO 4- LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O JOGO, A BRINCADEIRA, COMO MÉTODOS EDUCATIVOS.

Jessica Maria Felix Dantas

Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Sucesso-FACSU.

Mayara Millena Moreira Formiga

Mestre em História pela Universidade Federal da Paraíba

Patricia Ferreira dos Santos

Doutora em Ciências da Educação

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo geral discutir como a interação com o lúdico pode facilitar o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Além disso, busca-se compreender e refletir sobre a importância do uso de abordagens lúdicas na Educação Infantil, e apresentar ideias e sugestões para melhoria do tema discutido. A questão norteadora é "Como o lúdico pode promover metodologias eficazes na Educação Infantil?" Para atingir esse objetivo, realizou-se um estudo qualitativo de bibliografia, nos quais foram pesquisados livros, artigos e autores renomados como Teixeira (2012), Freire (1996), Braga; Araújo e Haas (2015), Vygotsky (1984), Babich (2014), Piaget (1975) entre outros. A revisão bibliográfica apontou que a ludicidade é fundamental no desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança, por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, a criança se envolve em atividades lúdicas que favorecem a aprendizagem significativa. Nesse sentido, esse trabalho apresenta sugestões de atividades lúdicas e metodologias utilizadas em sala de aula, as quais contribuem para a formação integral da criança está em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e respeita os princípios éticos e sociais necessários à formação do ser humano. Para tanto, este trabalho busca contribuir com professores, pedagogos e demais profissionais da educação na aplicação de metodologias lúdicas em sala de aula, promovendo uma educação inclusiva e transformadora.

**Palavras – chave:** Ludicidade; jogo; brincadeira; método educativo.

**Abstract:** This work entitled "Playfulness in Early Childhood Education: The game, the joke, an educational method" has the general objective of discussing how interaction with play can facilitate the teaching and learning process in early childhood education. Furthermore, we seek to understand and reflect on the importance of using playful approaches in Early Childhood Education, and present ideas and suggestions for improving the topic discussed. The guiding question is "How can play promote effective methodologies in Early Childhood Education?" To achieve this objective, a qualitative bibliographic study was carried out. Books, articles and renowned authors were researched, such as Teixeira (2012), Freire (1996), Braga; Araújo and Haas (2015), Vygotsky (1984), Babich (2014), Piaget (1975) among others. The literature review pointed out that playfulness is fundamental in the child's cognitive, emotional and social development, through games, toys and games, the child engages in playful activities that promote meaningful learning. In this sense, this work presents suggestions for playful activities and methodologies used in the classroom, which contribute to the integral education of the child, is in line with the National Common Curricular Base (BNCC) and respects the ethical and social principles necessary for education of the human being. To this end, this work seeks to contribute to teachers, pedagogues and other education professionals in applying playful methodologies in the classroom, promoting inclusive and transformative education.

**Keywords:** Playfulness; Game; Joke; educational method.

### INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, o mundo vem passando por diversas mudanças em todos os âmbitos, inclusive na área educacional, ocasionando modificações no comportamento da sociedade em geral. Nessa perspectiva, as crianças da atualidade são bem mais curiosas do que as crianças de alguns anos atrás. Isso de fato aconteceu devido aos diversos fatores que veem surgindo no decorrer dos anos, tais como: inovação tecnológica, influência digital, comportamento social e laços familiares. Diante disso, as

crianças de hoje são tocadas por novos desejos e necessidades, isso faz com que os métodos tradicionais se tornem monótonos, não conseguindo, dessa forma, atender às necessidades da nova geração.

No decorrer do estágio da educação infantil, vivenciamos a ausência do lúdico no cotidiano escolar. Logo, esse fato nos permitiu perceber o quanto a ludicidade é importante no ambiente de ensino das crianças para um melhor aprendizado, o que levou a escolha por essa temática. Desse modo, é correto afirmar que a ludicidade na Educação Infantil não é apenas uma boa ferramenta: ela é essencial. Portanto, é por meio de uma pesquisa bibliográfica que procuro apresentar como o brincar, os jogos e as brincadeiras conseguem facilitar o desenvolvimento psicomotor, cognitivo e emotivo das crianças, sobretudo durante o período mais crucial do ser humano, a Educação Infantil.

Diante dessa situação, surge o questionamento: Como o lúdico pode promover metodologias eficazes na Educação Infantil? Neste caso, estudos mostram que a educação pode ser fornecida por meio do lúdico, jogos e brincadeiras, com intuito de alcançar melhorias no sistema de ensino, desenvolver diferentes habilidades, facilitando a vida educacional das crianças no processo escolar.

A educação infantil é a etapa inicial da vida escolar das crianças, despertando suas curiosidades e o mundo da aprendizagem, cabendo aos professores preparar e estimular a exploração e o interesse dos mesmos. Nessa etapa de ensino, o brincar é visto como alicerce do aprendizado da criança, pois como recurso pedagógico, além de cultivar a atenção, a memória e a imaginação, também contribui para a construção da identidade cultural e formação dos indivíduos.

O ato de brincar ocorre de forma livre e inocente, proporcionando às crianças uma sensação de conforto ao praticá-lo, favorecendo o aprendizado, através de experiências prazerosas. Sendo assim, essa abordagem permite que as crianças experimentem novas vivências que, de outra forma, poderiam ser anuladas em seu cotidiano devido às metodologias tradicionais. Nesse caso, o jogo constitui ações espontâneas que reúnem situações, descobertas e aprendizado, por meio das motivações.

Outrossim, o lúdico também é uma importante ferramenta de ensino que, quando utilizada com objetivos claros, tem a capacidade de aumentar a autoestima e o conhecimento nas crianças. Logo, ao apresentarmos os conteúdos utilizando a ludicidade geramos um ambiente satisfatório e envolvente, que estimula o desenvolvimento integral. Além disso, a maneira como o lúdico influencia na vida da criança é intensa, capaz de gerar conhecimentos benéficos ao indivíduo.

Tal ato faz sentido porque quando a criança se sente motivada pelo conteúdo agregado ao jogo, o processo de ensino se torna mais estimulante, pois ela começa a aprender brincando, fator fundamental para que a criança alcance resultados

importantes para a sua trajetória educacional. Nesse caso, é crucial entender o significado e a importância da brincadeira, conhecer os principais termos que explicam o mundo do jogo e todos os seus benefícios, entender como o discente se comunica com seu mundo e com os outros indivíduos.

Dessa maneira, o presente artigo busca conceituar o lúdico como facilitador da aprendizagem na Educação Infantil. Esse estudo bibliográfico conta com dois capítulos. O capítulo I aborda argumentos concretos que garantem o direito de brincar na infância, no tópico 1.1 demonstra a ludicidade como fator primordial e como direito da criança; no tópico 1.2 discorre como a base nacional comum curricular (BNCC) aborda o lúdico nos anos iniciais. O capítulo II demonstra como o jogo e a brincadeira podem ser utilizados como métodos educativos que aprimoram o conhecimento infantil; o tópico 2.1 enfatiza a aprendizagem e o desenvolvimento de crianças por meio do lúdico, apontando quão auxilia nestes aspectos e, por fim, o tópico 2.2 revela atividades lúdicas que aprimoram o ensino-aprendizagem nos anos iniciais.

## **1. O BRINCAR É UM DIREITO**

O brincar é um direito essencial de todas as crianças, reconhecido pela Convenção sobre os Direitos da Criança. É através do jogo e da brincadeira que as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvendo habilidades emocionais, sociais, cognitivas e motoras. No contexto do ensino infantil, o brincar desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem, pois permite às crianças experimentarem, descobrirem e construir conhecimentos de forma prazerosa e autônoma. Neste capítulo, iremos explorar a importância do brincar como um direito das crianças, analisando seus benefícios na promoção do desenvolvimento integral e na construção de uma educação mais significativa e inclusiva.

### **1.1 A LUDICIDADE E O DIREITO DE BRINCAR NA INFÂNCIA**

Brincar é um fenômeno importante para os indivíduos, especialmente para as crianças. Esse é um direito garantido por lei e promovido pelas Nações Unidas desde 1959. A Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada pela Assembleia Geral das Nações Unidas e reforçada pela Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989, enfatiza: Toda criança tem o direito de brincar e de se divertir. Assim sendo, a comunidade e as autoridades públicas têm a responsabilidade de afiançar o pleno exercício deste direito. De acordo com Franco (2008, p.147):

O brincar é essencialmente um direito de liberdade da criança que é reconhecida como pessoa com interesses, desejos e vontades muito singulares. Por isso,

deve ser garantido, já que é sua realidade, em como um elemento indispensável para que ela se desenvolva de forma plena e saudável. O brincar é a manifestação da liberdade da criança e é reconhecido como um direito porque somente ela pode exercê-lo por si contando com o apoio, respeito e o estímulo do adulto.

Nesse sentido, brincar é um dos principais direitos da educação infantil. Esse comportamento deve ser visto como uma necessidade e recurso pedagógico para o pleno desenvolvimento das crianças. Portanto, é fundamental que os jogos sejam incluídos no currículo e sejam levados a sério e valorizados. Assim, com o comprometimento do corpo docente, essa ação deve ser bem pensada e estruturada, enriquecendo o currículo e integrando-o ao programa de ensino da instituição.

A brincadeira é uma atividade essencial para as crianças pequenas, através da qual descobrem o mundo, comunicam e integram-se ao seu meio social. Reconhecer a criança como sujeito de direitos e dizer que ela é cidadã “é entender que tem direito à brincadeira, a não tomar conta de outras crianças, a não trabalhar, a não exercer funções que, em outras classes sociais são exercidas por adultos” (Kramer, 2003, p.122-123).

Ademais, reconhecemos nessa pesquisa que o brincar é um direito da criança e é importante para o seu desenvolvimento, por isso as escolas de educação infantil devem se atentar sobre as práticas a serem inseridas nas atividades diárias, já que, como parte da sociedade, têm a responsabilidade de assegurar os direitos das crianças, seguindo bons exemplos e implementando esses direitos através de ações concretas, mudanças de atitude e transformação nos processos educativos.

Segundo a Constituição Federal de 1988:

**Art. 227** – É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, crueldade e opressão.

Portanto, o ato de brincar na Constituição brasileira de 1988 decorre de uma combinação do direito ao lazer, do direito à convivência familiar e comunitária e do direito de não trabalhar, que vai muito além do “direito ao descanso”. Sendo uma extensão dos direitos das crianças, deve ser vista como uma proteção real, completa e partilhada entre as famílias e a comunidade civil.

É fato que o brincar é uma atividade difícil de descrever, devido ao seu caráter egocêntrico. Contudo, pode-se dizer que é social e gratuito, pois é impossível obrigar alguém a entrar num jogo ou brincadeira. Essa é a principal atividade da infância, através da qual as crianças começam a se desenvolver. Então, ao compreendermos melhor o fenômeno da brincadeira, reconhecemos sua importância para o crescimento e a

aprendizagem das crianças e, portanto, para os ambientes de educação infantil.

Os direitos de brincar são claramente enfatizados no art. 31 de Convenção sobre os Direitos da Criança - CDC (Nações Unidas, 1989, grifo nosso):

**Art. 31.** Os Estados Partes reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística. Os Estados Partes promoverão oportunidades adequadas para que a criança, em condições de igualdade, participe plenamente da vida cultural, artística, recreativa e de lazer.

O referido artigo resulta na compreensão da infância como um processo de autodescoberta e descoberta dos outros, tornando as brincadeiras e os jogos essenciais para que as crianças desfrutem de liberdade em termos de agilidade, diversão, imaginação e faz-de-conta. Para tanto, considerando as crianças como sujeitos de direitos e liberdades, reconhecer e valorizar suas expressões originais, como as brincadeiras, é fundamental tanto para elas como para a integração de seus direitos com as responsabilidades educativas dos adultos, garantindo sua liberdade durante esse importante período de desenvolvimento humano.

Como é possível constatar, brincar é um direito reconhecido por lei, por isso são necessárias políticas públicas que garantam esse direito a todas as crianças, onde quer que essa atividade aconteça, seja em um lar, na rua ou na escola. Com isso, o brincar não é algo que é denominado como obrigatório, mas é essencial para o bem-estar e a saúde na primeira infância, pois possibilita diversão e entretenimento.

Nesse contexto, enfatizando a importância do brincar para a criança, Faria (1999) afirma que garantir o direito à infância implica em garantir (...) o direito a brincar, a não trabalhar, a expressarem-se das mais variadas formas e intensidades, promovendo o exercício de todas as dimensões humanas (lúdica, artística, do imaginário etc.) e possibilitando a construção do conhecimento espontâneo, do imprevisto, da cultura infantil e seu intercâmbio com os adultos e suas culturas. (p.61).

Diante disso, é importante destacar que o brincar é uma atividade cotidiana das crianças, na qual elas expressam seu pensamento, ordenação e formas de construir a realidade. Brincar é experimentar coisas novas. Trata-se de criar com a experiência adquirida na relação com o mundo e ampliar essa experiência, internalizando novas ordens e novas inter-relações entre objetos e sujeitos. No entanto, brincar é uma condição fundamental para experienciar na infância. Portanto, como educadores, é necessário identificar quais políticas públicas estão sendo promovidas nos diferentes níveis (federal, estadual, municipal ou local) para assegurar o brincar e, ainda, o que é necessário para promover ou fortalecer essas políticas. Wajskop (2005, p. 26) argumenta que “o direito à infância é o direito ao não-trabalho “característico da brincadeira e que se constitui como o espaço que fornece a possibilidade da construção da identidade infantil autônoma,

cooperativa e criativa”.

Sendo assim, é necessário reconhecer que para garantir o direito de jogar é necessário garantir um espaço designado para isso. Pois, é importante caucionar espaços públicos que sejam seguros para que as crianças possam brincar com tranquilidade. Todavia, é importante enfatizar que mesmo quando não existem espaços institucionais (por exemplo, salas de jogos escolares) ou espaços públicos (praças, parques, etc.) que proporcionem às crianças expressões lúdicas, elas ainda brincam reinventando e quebrando convenções em lugares não designados pelos adultos, ou seja, as crianças brincam independentemente de haver leis ou não. Isso lhe permite fazê-lo, independentemente de quão desfavoráveis sejam as condições para o seu desenvolvimento, como também em situações de trabalho infantil.

Conforme Postman (2002, p. 18) as ideias reveladoras da infância estão sendo perdidas pela excitação, isto leva à adultificação das crianças, pois “além das diferentes formas de vestir, estão desaparecendo as brincadeiras infantis que antes eram onipresentes nas ruas das nossas cidades”. Desse modo, o autor afirma que:

[...] os jogos infantis, em resumo, é uma espécie ameaçada. Como na verdade é a própria infância. Para onde quer que a gente olhe, é visível que o comportamento, a linguagem, as atitudes e os desejos – mesmo a aparência física – de adultos e crianças se tornam cada vez mais indistinguíveis. Certamente é por este motivo que existe um movimento crescente no sentido de reformular os direitos legais das crianças para que sejam mais ou menos os mesmos dos adultos. (POSTMAN, 2002, p. 18-19).

O fato mencionado acima não significa que as crianças de hoje sejam menos capazes de fantasiar ou brincar do que outras gerações, mas o que acontece hoje é que elas não se “concedem espaço suficiente para que as fantasias pessoais se desenvolvam, e eles são continuamente violados pelos produtos de fantasias impessoais e individualizados da mídia” (Bettelheim, 1989, p. 177).

Igualmente, outros importantes documentos também reafirmam o direito de brincar das crianças. Segundo a Convenção sobre os Direitos da Criança, promulgada pela Organização das Nações Unidas em 1989, todas as crianças têm o direito de desfrutar de seu tempo livre de forma lúdica e recreativa. Através do brincar, a criança explora o mundo ao seu redor, desenvolve habilidades físicas, cognitivas e emocionais, além de estimular a sua criatividade e imaginação.

Além disso, o direito de brincar está previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), legislação brasileira que estabelece a proteção integral à criança. Desse modo, o ECA reconhece a importância da brincadeira como um elemento essencial para a formação da identidade e o desenvolvimento saudável da criança. Em suma, o ato de brincar proporciona momentos de prazer, aprendizado e interação social, permitindo que a criança explore suas próprias capacidades e se relacione com o mundo à sua volta.

No contexto educacional, o direito de brincar também é reconhecido como um componente fundamental na construção do conhecimento. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a ludicidade como uma abordagem pedagógica que deve ser valorizada nas escolas. Através do brincar, a criança vivencia situações de aprendizado de forma prazerosa e significativa, promovendo o desenvolvimento integral nas áreas cognitiva, afetiva, social e motora.

Isto posto, o direito de brincar é uma garantia essencial para o pleno desenvolvimento da criança, reconhecido tanto em âmbito internacional quanto nacional. O brincar é uma atividade intrinsecamente ligada à infância e desempenha um papel fundamental no desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social das crianças. Portanto, é dever da sociedade, das famílias e das instituições educacionais promover e proteger esse direito, assegurando um ambiente propício para que as crianças possam exercê-lo plenamente.

## 1.2 A BNCC E O LÚDICO NOS ANOS INICIAIS

Aprovada em 2017 para a educação infantil e básica, a BNCC tem como objetivo promover as exigências estabelecidas pela LDB, que também são exigidas como parâmetros de equidade nos PNE para tentar pacificar as enormes disparidades de oportunidades para as crianças em suas áreas. Nesse contexto, reafirma a filosofia da educação infantil, que coloca as crianças no centro do processo educativo e leva em conta as suas próprias formas de pensar, sentir e expressar-se num ambiente cultural, acolhedor e instigante, que permite às crianças adaptar-se a diferentes sociedades.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo nacional que define uma série progressiva de aprendizagem básica para os alunos no Brasil, desde a educação infantil até o ensino médio. Seu objetivo é proteger os direitos dos alunos de aprender e se desenvolver nos aspectos educacionais. Ademais, todo o documento aborda instrumentos que corroborem para o crescimento dos alunos destacando o lúdico como método essencial para a aprendizagem nos anos iniciais de ensino. Nos fundamentos de Ensino da BNCC, competência é definida como:

[...] a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho [...] (BRASIL, 2017, p. 8).

Dessa forma, esse documento pretende assegurar o direito de aprendizagem a todos os alunos da educação básica, enfatizando seu compromisso com a educação integral, respeitando o contexto e os desafios da sociedade brasileira, trazendo competências auxiliaadoras e norteadoras do processo de aprendizado, ajudando os docentes a realizar seus planejamentos com eficácia, de forma didática e lúdica. Dessa maneira, vale destacar que a Base Nacional Comum Curricular (2017, p.36) prevê o

brincar como:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Nesse viés, a BNCC declara que o brincar é vital tanto para a aprendizagem quanto para o desenvolvimento infantil. Nas brincadeiras, as crianças aprendem de uma forma divertida, interagindo com crianças e adultos e participando de diversas experiências lúdicas. Além desses benefícios, a brincadeira é uma liberação e um meio de expressar sentimentos e emoções de forma espontânea. Além de que, a criança adquire novas experiências, interage com outras pessoas, respeita as regras de convivência e conseqüentemente consegue trabalhar em grupo.

Todavia, é necessário que haja consciência dos direitos e responsabilidades, sabendo da importância de aprender e do dever de instruir. Logo, famílias, alunos, educadores devem concordar sobre a importância do seu papel na vida do aluno, para que a aprendizagem possa ocorrer de forma gradual e significativa. A BNCC também possui um acordo federal que garante igualdade, diversidade e equidade, três ferramentas relacionadas à democracia.

Segundo Almeida (2008, p.41):

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Sob esse ponto de vista, ensinar por meio de jogos pode proporcionar felicidade, diversão e vontade de aprender coisas novas, pois os jogos proporcionam esse conforto à criança, dando-lhe a possibilidade de comunicar conhecimentos e adquirindo-os de forma confiável, livre, direta e indireta. Assim, é possível compreender um pouco sobre a importância dos jogos dentro e fora das escolas, visto que é uma proposta que agrega valor ao aprendizado dos alunos e torna o ensino mais prazeroso e dinâmico, tanto para professores quanto para alunos, pois ensinar de forma mais descontraída e divertida.

Nesse contexto, a criança é tratada pela BNCC como um ser que “[...] observa, questiona, levanta hipóteses, faz conclusões, faz julgamentos e assimila valores [...]” (BRASIL, 2017, p. 36), construindo e utilizando conhecimentos que são sistematizados por meio da ação e interação com o mundo físico e social. Evidentemente todas as aprendizagens devem ser acompanhadas com intenções educativas que são fatores existentes na educação infantil.

Segundo o documento normativo da BNCC, a interação nas brincadeiras é uma característica cotidiana da infância e traz uma riqueza de aprendizagem e potencial para

o desenvolvimento geral da criança. Isto é, garantido através da concretização do direito à educação ao longo dos anos, o que não só garante que as crianças frequentem a escola, mas também proporciona a qualidade de ensino recomendada para a educação infantil. Para tal, a Base Nacional Comum Curricular considera jogos e brincadeiras como virtude de aprender e se desenvolver. Portanto, as crianças têm o direito a conviver de forma coletiva e diversa na escola e exercê-los de forma lúdica para que possam socializar e aprender a brincar.

Nesse sentido, a brincadeira e o ato de brincar são ferramentas muito importantes para os professores usarem, porque permitem que as crianças iniciem suas descobertas. Pois, por meio dos jogos, os educadores podem criar atividades lúdicas que fogem aos padrões, proporcionando mais interação entre o educador e os alunos.

A atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades [...]. Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada (Friedmann, 2006, p. 43).

É através da brincadeira que as crianças aprendem sobre o mundo. Pode não parecer, mas para elas brincar é um assunto sério, pois enquanto brincam as crianças exercitam o corpo, criam a imaginação e interagem com o universo que as rodeia. Qualquer desígnio se transforma em um jogo fantástico. A brincadeira também desenvolve as habilidades motoras, e as crianças desenvolvem, descobrem, exploram possibilidades e ampliam suas habilidades, por meio da brincadeira e da interação.

Conforme a BNCC (2017), as crianças brincam, reprocessam situações, enfrentam desafios, resolvem conflitos, desenvolvem o raciocínio e a criatividade, formulam hipóteses e as práticas docentes podem proporcionar diferentes atividades que contribuem para o seu desenvolvimento. Portanto, os jogos podem ser utilizados como estratégia de ensino nas escolas, abordagem que contribui não só para o desenvolvimento infantil, mas também para o desenvolvimento cultural.

À vista disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) ainda reconhece e valoriza a importância da ludicidade no processo educativo. Na qual, em sua estrutura, é possível observar diversas referências à promoção do brincar como forma de aprendizado. Na área de Educação Infantil, por exemplo, a BNCC destaca que as brincadeiras e jogos devem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para o desenvolvimento integral das crianças, estimulando a criatividade, a imaginação e a socialização.

Na etapa do Ensino Fundamental, a BNCC também enfatiza o papel da ludicidade no ensino-aprendizagem. Ao longo dos ciclos, são propostas atividades que envolvam a experimentação, o jogo e a resolução de problemas de forma lúdica. Além do mais, a educação física e a arte são disciplinas que têm o brincar como base para o

desenvolvimento de habilidades motoras, expressivas e cognitivas.

É notório que a relação entre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a ludicidade nos anos iniciais é fundamental para promover um ensino mais significativo e prazeroso. Pois, a BNCC reconhece a importância do brincar como uma forma de aprendizagem, incorporando o lúdico como uma estratégia pedagógica. Dessa forma, estimula-se o desenvolvimento integral das crianças, permitindo que elas explorem, experimentem e construam conhecimentos de maneira lúdica e divertida.

Desse modo, ao integrar a ludicidade na BNCC, as escolas e os educadores têm a oportunidade de criar ambientes de aprendizagem mais atrativos e motivadores. O brincar possibilita que as crianças se envolvam de forma ativa no processo de ensino-aprendizagem, tornando-se protagonistas do próprio desenvolvimento. Assim sendo, a ludicidade proporciona um espaço para a expressão criativa, a imaginação e a construção de significados, promovendo o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Com isso, a relação entre BNCC e ludicidade nos anos iniciais contribui para uma educação mais inclusiva, humanizada e efetiva.

Por fim, a BNCC apresenta a ludicidade como uma forma de promoção da interdisciplinaridade. Através do brincar, é possível explorar conteúdo das diferentes áreas do conhecimento, integrando-os de forma significativa e estimulante. Dessa maneira, a BNCC reconhece a importância de proporcionar experiências lúdicas aos alunos, visando o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, cognitivas e motoras, além de tornar o processo educativo mais prazeroso e atrativo.

Em suma, conforme esse importante normativo, o brincar não é unicamente um instante, em que as crianças se sentem confortáveis num espaço com ou sem brinquedos, é também um momento, no qual os educadores podem ensinar e aprender muito com as crianças, preparando-as para um futuro cheio de possibilidades e desenvolvendo a inteligência das mesmas para que mais tarde se tornem cidadãos qualificados, capazes e globalmente influentes nas sociedades em

## **2. JOGO E BRINCADEIRA-METÓDO EDUCATIVO**

O jogo e a brincadeira são métodos educativos, reconhecidos mundialmente como ferramentas poderosas para o processo de ensino-aprendizagem. Além de proporcionarem momentos de diversão e prazer, eles envolvem as crianças de forma ativa, estimulando sua criatividade, imaginação e habilidades cognitivas. Nas práticas pedagógicas, o jogo e a brincadeira são recursos eficazes para despertar a curiosidade, promover a interação entre os alunos, desenvolver habilidades socioemocionais e facilitar a assimilação e aplicação dos conteúdos estudados. Neste capítulo, iremos explorar a importância e os benefícios do jogo e da brincadeira como métodos educativos, refletindo sobre suas características e possibilidades de aplicação em

diferentes contextos de aprendizagem.

## 2.1 A APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO POR MEIO DA LUDICIDADE.

A vocábulo lúdico é decorrente do latim *ludus*, que significa brincar. Independentemente da classe social ou cultural, os jogos existiram em todas as épocas da humanidade e continuam até hoje. De acordo com alguns filósofos da antiguidade, o brincar já era uma forma de ensino, inserido na área da educação. Na Antiguidade, eram utilizados dados, bem como doces e guloseimas com formatos de letras e números para o ensino das crianças. Dando ênfase a educação sensorial, nesse período professores de diferentes áreas, como Filosofia, Matemática, Linguagem determinaram, o uso do “jogo didático”. (VIAL 1981, apud Teixeira 2012, p.26).

Diante disso, torna-se óbvio que a utilização de jogos como recursos didáticos não é novidade, existe em todos os momentos históricos, porém com a particularidade de cada época, embora não tenha tanto reconhecimento. O jogo sempre foi denominado como uma fuga para as crianças, ou seja, devido a demanda exaustiva do tempo passado, as mesmas escapavam da realidade através da imaginação das brincadeiras. No entanto, no ano 1990, o estatuto da criança e do adolescente (ECA) já declarava, no capítulo II, art.16, brincar, praticar esportes e divertir-se como aspectos que compreendem o direito à liberdade.

Consoante a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, “A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral de crianças com até cinco anos de idade em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade”. (BRASIL,2013).

Divertir é sinônimo de aprender porque brincar e jogar cria um espaço para refletir e as crianças progredirão com o raciocinar, expandir o pensamento, gerar conexões sociais, entender o meio ambiente, satisfazer desejos, ampliar habilidades, conhecimento e originalidade. Destarte, a educação infantil é a fase em que o indivíduo inicia seu primeiro contato com os aspectos do mundo e de si próprio, neste caso, é neste momento que o discente começa a reconhecer suas funções e como utilizá-las na sociedade, enfrentando situações desafiadoras, mas, prazerosas. Então, é nesta etapa que o indivíduo absorve melhor os conhecimentos que lhe são atribuídos, levando esses aprendizados por toda sua vida.

Conforme Braga; Araújo e Haas (2015, p. 2), o:

[...] jogo, por ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo, proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. O comportamento lúdico oferece oportunidades para experimentar vivências que, em situações normais, jamais seriam tentadas pelo medo do erro ou da punição.

Assim, o divertir é um necessário modo de interação artístico e social porque faz

parte do patrimônio cultural do brincar que transmite valores, costumes, formas de refletir e ensinamentos. Sendo as relações sociais uma via de mudança, é compreensível que os valores possam ser reconstruídos, através da partilha da realidade com outras crianças e adultos fora do ambiente familiar. Dessa forma, o brincar tem um papel significativo na interação entre crianças e crianças, crianças e adultos, pois, por meio da brincadeira, diversas formas de comportamento são experimentadas se socializadas (Caldeira; Oliver, 2007).

Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.170), afirmam que:

A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivência experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações.

Dessa forma, a ludicidade no processo de ensino aprendizagem está em qualquer nível de formação estudantil, contudo, está mais presente na educação infantil. Nesse viés, é necessário afirmar que o ensino lúdico tem grande importância nos planejamentos dos métodos educacionais dos profissionais da educação infantil, aprimorando habilidades e abrangendo os conhecimentos já existentes dos discentes, oferecendo aos estudantes um ensino de qualidade prazeroso e divertido. Pois, segundo o RCNEI (1998, p.27) “Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam”.

Assim sendo, o lúdico na sala de aula torna-se espaço de rearticulação de saberes vivenciais, composto por grupos ou indivíduos, tendo a criança como protagonista. A sua história social, os seus temas de construção identitária, a procura de autoafirmação dá continuidade aos seus comportamentos e atitudes para possibilitar o despertar para aprender. Ademais, fica claro que tanto as instituições quanto os educadores devem estar preparados e qualificados para realizar atividades interessantes para os alunos de forma efetiva e qualificada. Como também, os educadores têm de estar cientes de que atividades lúdicas tem um objetivo muito maior do que apenas servir como ferramenta de ensino, pois destes tempos passados que o jogo, brinquedo e brincadeira fazem parte da cultura da infância.

Segundo Santos (2000, p. 59), “educar não se limita a repassar informações, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. Educar é preparar para a vida”. O profissional da educação infantil para atuar nesta área tem o dever de estar capacitado, buscar sempre metodologias inovadoras que englobem a ludicidade, trazendo uma melhor educação e preparando os discentes para sua vida intelectual e social, ajudando-os a agir diante da sociedade como seres humanos ativos e donos do seu próprio pensamento cognitivo.

Nesse sentido, com o recurso da brincadeira, as crianças desenvolvem suas

identidades e aprendem a encarar seus medos, descobrem suas limitações, expressando seus sentimentos e melhorando sua convivência com outras pessoas, começam a compreender e a agir no mundo em que vivem através de situações lúdicas, respeitando regras, limites e papéis relacionados com a sua vida cotidiana. As crianças reproduzem a fala através da brincadeira e constroem seu próprio pensamento. Segundo Vygotsky (1984), a ludicidade é essencial para o desenvolvimento cognitivo infantil no processo de sistematização e ainda auxilia na organização de processos que estão em fase de andamento. De acordo com Vygotsky (1984, p.97):

a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Por meio de atividades lúdicas, as crianças podem reproduzir muitas situações vivenciadas no cotidiano, através da imaginação e da ficção, elas são retrabalhadas. Essa representação da vida cotidiana ocorre através da combinação de experiências passadas e novas possibilidades de interpretação e representação da realidade. Com base em suas preferências, necessidades, desejos e paixões. Esses comportamentos são a base das atividades criativas humanas. Uma vez que, as crianças desenvolvem a capacidade de adquirir certos conhecimentos através da brincadeira, é difícil para elas perderem essa habilidade. O verdadeiro aprendizado acontece à medida que os conceitos são formados, e nos jogos existe um dos maiores escopos para a formação de conceitos. Negrine (1994, p.19) sustenta que:

as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Posto isto, torna-se evidente que o brincar facilita todo esse processo, pois ajuda a criança a ter domínio em suas habilidades, ter contato com os objetos, pessoas, natureza e evoluir nas atividades, gerando assim uma aprendizagem qualificada. Logo, as crianças constroem e reconstróem a sua compreensão do mundo através da brincadeira e algumas habilidades sociais são desenvolvidas mediante a interação, costumes, investigações de regras e os papéis sociais que existem no jogo. Com isso, a interação entre brincadeiras e jogos ajuda a ultrapassar o egoísmo, amplificar a solidariedade e a empatia e inserir (principalmente na repartição de jogos e brinquedos) novos significados de posse e consumo. Bem como, consegue instruir a autonomia, a criatividade, gerando questionamentos de tomadas de decisões e tornando-os seres donos de suas próprias ações.

## 2.2 ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Observa-se que brincando, as crianças começam a representar no mundo adulto os papéis que mais tarde desempenharão. Ampliar habilidades físicas, verbais e intelectuais para se tornar comunicativo. Diante desse contexto, se torna possível presenciar a criança em diversas situações, por exemplo, enquanto brinca na escola, ela corrige o que está escrito na lousa e no caderno (enquanto em situação de sala de aula ela comete tais erros), ou quando ela repreende os colegas, diz que não consegue brincar (às vezes é ela quem se encontra nesta situação).

É perceptível que na primeira infância, a expressão criativa é encontrada em atividades lúdicas. Através dessas atividades, as crianças combinam fatos entre si e constroem novas realidades com base nas suas necessidades. Como também, as atividades lúdicas contemplam todas as experiências adquiridas pelas crianças, proporcionando novas conquistas pessoais e coletivas. Pode-se conferir que as crianças compõem o seu conhecimento do mundo de maneira criativa e interessante, usando a imaginação para modificar a realidade. Elas precisam constantemente ser respeitadas porque os seus mundos estão mudando e, em última análise, oscilando entre a ficção e a verdade.

Pesquisas mostram que as atividades lúdicas são importantes para a propagação do potencial humano das crianças, proporcionando condições adequadas para o seu crescimento físico, motor, emotivo, intelectual e civil. Visto que, são atividades animadas destinadas a trazer alegria e entretenimento ao praticante. Essas atividades proporcionam uma experiência completa do momento presente, interligando ações, pensamentos e sentimentos. Ao praticar essas atividades, as crianças podem se expressar, absorver conhecimentos e construir sua própria realidade. Bem como, também reflete a sua experiência, modificando a realidade para se adequar aos seus gostos e interesses. Conforme aponta Wajskop (2007):

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criados. É também, nesse sentido, que vê na brincadeira uma atividade que garante a interação e construção do conhecimento pelas crianças (WAJSKOP, 2007, p. 25).

Babich (2014) propôs a concepção de estudantes preparados, por meio da pedagogia dos jogos no ensino e na aprendizagem. Na perspectiva dos futuros educadores, o ato de brincar é uma das peculiaridades do raciocínio infantil que contribui para o incremento pessoal, social e acadêmico. Conseqüentemente, vale destacar a funcionalidade dos jogos e brincadeiras como instrumento didático na educação infantil, promovendo a aprendizagem das funções sociais, interferindo nas interações das crianças com os colegas e nas habilidades acadêmicas.

Por conseguinte, atividades divertidas podem ser jogos, brincadeiras ou alguma

outra ação destinada a propiciar interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade ou jogo é a forma como é vivenciado e as razões para realizá-lo. Qualquer criança que participa em atividades recreativas adquire correntes conhecimentos, desenvolve competências e aprimora fortes interesses de uma forma espontânea e atraente. Através das mesmas, a criança aprende e tem a certeza de ser feliz. No ato do brincar podemos conferir como a criança faz e organiza esse fazer.

Para Piaget (1975, p.158):

(...) o jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos (...). A criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais etc. (p. 158)

Sabe-se que todas as atividades recreativas podem ser adaptadas a diferentes faixas etárias, porém os seus métodos de aplicação, organização e estratégias podem demandar uma intervenção baseada nas necessidades específicas da faixa etária. As atividades lúdicas desenvolvem as diversas habilidades das crianças e proporcionam diversão, satisfação, interação produtiva, estimulação cognitiva, desenvolvimento harmonioso, autodomínio e auto realização. É fato que no âmbito do crescimento civil das crianças, tais atividades fazem parte do repertório da criança e integra as dimensões da interação humana necessárias à psicanálise (regras, cadeias de conduta, simulações ou ficções, aprendizado observacional e modelação) (Schaefer, 1994).

Destarte, a educação pueril é um espaço inédito onde as crianças pequenas podem se transmutar em indivíduos ativos e criativos. Sua função é fomentar qualquer aprendizagem significativa, por meio de atividades lúdicas que sejam expressões do mundo interno da criança. Essas atividades recreativas incluem muitos benefícios, entre eles: assimilação de valores, aquisição de comportamentos, desenvolvimento de conhecimentos em diversas áreas, aperfeiçoamento de habilidades e socialização. Quanto aos diversos tipos de atividades lúdicas existentes, podemos reportar: desenhar, brincar, recrear, dançar, construção comunitária, leitura, utilização de aplicativo educativo, caminhada, teatro.

Dessa forma, torna-se evidente que a felicidade também pode ser encontrada em atividades lúdicas. A criança absorve todo esse prazer em brincar e cria uma atmosfera acolhedora. Portanto, ressalta-se que grandes educadores do passado reconheceram a importância das atividades com traços lúdicos no método de ensino e aprendizagem. As crianças expressam-se, absorvem conhecimentos e constroem as suas próprias realidades, enquanto se envolvem em atividades lúdicas. Desse modo, Se as instituições de educação infantil conseguir proporcionar às crianças pequenas um espaço com muitas atividades lúdicas, elas proporcionarão melhores condições de

aprendizagem.

Ademais, podemos citar a importância dos jogos e brincadeiras para um adequado desenvolvimento neurológico da criança. A relação entre brincadeira e desenvolvimento neurológico é amplamente reconhecida por estudiosos da área. De acordo com Piaget, renomado psicólogo do desenvolvimento, a brincadeira desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo das crianças. Ele afirma: "Ao brincar, a criança aprende a lidar com situações novas, a formar hipóteses, a resolver problemas e a desenvolver habilidades de pensamento abstrato" (Piaget, 1972). Assim, a brincadeira proporciona estímulos cognitivos que ajudam a fortalecer as conexões neurais e a promover o desenvolvimento saudável do cérebro.

Outrossim, Vygotsky (1984), outro importante teórico do desenvolvimento infantil, destaca a importância da brincadeira no desenvolvimento socioemocional das crianças. Segundo ele, a brincadeira possibilita a expressão de sentimentos, a interação social e a construção de habilidades sociais, como a cooperação e a empatia. Ele argumenta: "Através da brincadeira, que as crianças desenvolvem a capacidade de compreender as emoções dos outros e de regular suas próprias emoções" (Vygotsky, 1984). Dessa forma, a brincadeira não apenas estimula o desenvolvimento cognitivo, mas também promove a maturidade emocional e social.

Outro autor relevante nesse contexto é Erik Erikson (1968), que destaca a importância da brincadeira no desenvolvimento da identidade e da autoestima das crianças. Segundo ele, a brincadeira permite que as crianças experimentem diferentes papéis e situações imaginárias, o que contribui para a formação de uma identidade mais sólida e confiante. O referido autor afirma que: "Através da brincadeira, as crianças exploram e experimentam diferentes aspectos de si mesmas, construindo uma imagem positiva de quem são" (Erikson, 1968). Assim, a brincadeira proporciona às crianças a oportunidade de se conhecerem e de se desenvolverem de forma saudável.

Além dos benefícios já mencionados, a brincadeira também desempenha um papel fundamental no desenvolvimento motor das crianças. Conforme Payne (2008), especialista em neurodesenvolvimento infantil, a brincadeira ativa áreas cerebrais responsáveis pela coordenação motora, equilíbrio, força muscular e habilidades sensoriais. Ela afirma que: "Ao brincar, as crianças exercitam seus corpos e desenvolvem habilidades motoras fundamentais para a realização de atividades cotidianas" (Payne, 2008). Dessa maneira, a brincadeira contribui para o desenvolvimento físico e motor, fortalecendo as conexões neurais relacionadas a essas habilidades.

Em suma, a brincadeira possui uma relação intrínseca com o desenvolvimento neurológico. Ela estimula o crescimento cognitivo, socioemocional, identitário e motor das crianças, fortalecendo as conexões neurais e promovendo um desenvolvimento

cerebral saudável. Portanto, é fundamental que valorizemos e incentivemos a brincadeira como um aspecto essencial na vida das crianças, oferecendo-lhes meios adequados para explorarem e desfrutarem dessa importante atividade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conforme a pesquisa aqui desenvolvida constatamos que na educação infantil a brincadeira é imprescindível para o desenvolvimento infantil. A aprendizagem através do lúdico (jogos, brinquedos e atividades) permitirá que as crianças desenvolvam as suas competências e criatividade. Nessa perspectiva, as crianças podem revelar que brincar é extremamente importante para o desenvolvimento global, porque para ela, brincar é vida.

Diante desse contexto, a educação na primeira infância baseia-se necessariamente nas necessidades e interesses das crianças. O seu intuito não é ensinar, mas proporcionar-lhes oportunidades de adquirir competências que lhes permitam desenvolver atitudes, tais como: oportunidades de se expressarem, se avaliarem e aceitar críticas com responsabilidade. Então, o presente trabalho enfatiza a necessidade de aprofundar conhecimentos e desmistificar o comportamento lúdico nos ambientes escolares, incentivando a reformulação de práticas e atitudes nos estabelecimentos de ensino.

É na educação pueril, que as brincadeiras valorizam as características de cada criança e satisfazem seu desejo de buscar novos conhecimentos. Nesses aspectos, os educadores e as escolas devem trabalhar bem a ludicidade e constantemente buscar a adaptação ao ambiente, intercalando entre a teoria/prática, porque desta forma as crianças crescem e adaptam-se tanto individual como coletivamente.

Desse modo, esse estudo destaca a importância do aspecto lúdico no reconhecimento, compreensão e desenvolvimento das habilidades das crianças. Ao propor o uso do jogo como ferramenta educacional, os profissionais da educação ampliam o conhecimento dos alunos para que se tornem cidadãos competentes e conscientes, capazes de exercer sua cidadania de forma digna. É notório, que se faz necessário explorar novas formas de educar, por meio da brincadeira, oferecendo uma educação de qualidade que esteja verdadeiramente alinhada aos interesses e necessidades dos alunos. Além disso, é importante ressaltar que uma abordagem lúdica não se resume apenas a realizar atividades, mas é uma maneira de ser, pensar e encarar a escola, uma forma de aprimorar a experiência do estudante.

Assim, concluímos que a brincadeira é crucial na educação infantil, porque através da brincadeira as crianças desenvolvem competências pessoais, sociais e culturais. Esses exercícios lúdicos tornam o aprendizado mais fácil e agradável para a criança. Jogar e brincar são coisas simples na vitalidade das crianças que cumprem um

papel indispensável na aprendizagem, renegar o seu papel nas escolas pode significar rejeitar a nossa própria história de aprendizagem.

Por fim, vale ressaltar que através de brinquedos e brincadeiras as crianças aprendem a lidar com o mundo, formam suas personalidades e vivenciam sentimentos como o afeto e o medo. Na brincadeira, a criança se movimenta por um universo simbólico, projetando-se no mundo que a rodeia. Para tanto, a escola ao inserir e dar importância aos jogos, estende-os ao ensino de comportamentos que ajuda as crianças a formar uma boa visão de mundo, um mundo que acolhe as emoções, vivencia a interação social, estimula a criatividade e respeita os direitos das crianças.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BABICH, Nada. **Play from the perspective of future pedagogues childhood and adulthood. Procedia - Social and Behavioral Sciences** 146, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

COSTA, Maria Rosilane da. A importância das brincadeiras para a aprendizagem na Educação Infantil: o que propõe a base nacional comum curricular (BNCC). **JOIN Encontro internacional de jovens investigadores edição brasileira, Anais... Fortaleza**, 2009.

DA SILVA, Antônio Veimar et al. Educação Infantil: O lúdico de acordo com a BNCC. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 12, p. e479101220599-e479101220599, 2021.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

DE LIMA, Aline Patricia Campos Tolentino; CAMARGO, Evani Andreatta Amaral. O direito de brincar na infância: a escuta atenta das crianças no cotidiano da educação infantil. **EccoS–Revista Científica**, n. 59, p. 13529, 2021.

DE LUCENA, Regina Ferreira; CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Papyrus Editora, 2004.

DE MELO GRILLO, Rogério; RODRIGUES, Gilson Santos; NAVARRO, Eloisa Rosotti. A BNCC e a (re) invenção do lúdico à brasileira. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 6, 2022.

Erikson, E. H. (1968). **Identity: Youth and Crisis**. Norton.

FERRONATO, Raquel Franco; BIANCHINI, Luciane Guimarães Batistella; PROSCÊNCIO, Patrícia Alzira. A infância e o direito de brincar: da didatização do lúdico à expressão livre das crianças. **Revista Zero-a-Seis, Florianópolis**, v. 19, n. 36, p. 445-463, 2017.

FRANCO, R. R.; BATISTA, C. V. M. A criança e o brincar como um direito de liberdade. In: **Anais eletrônicos VII Congresso nacional de educação–EDUCERE e V Encontro**

- Nacional sobre ATENDIMENTO Escolar Hospitalar. Curitiba: Champagnat. 2007. p. 1446-1458.**
- LIMA, C. C. N.; et al. *A ludicidade e a pedagogia do brincar*. Porto Alegre: Sagah, 2018.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Editora Vozes Limitada, 2011.
- MARQUES, Jacia Veranilza de Lira. **Contribuições das atividades lúdicas para o ensino e aprendizagem na educação infantil**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
- 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, p. 1-16, 2014.
- MOLETTA, A. K.; BIERWAGEN, G. S.; TOLEDO, M. E. R. *O.A educação infantil e a garantia dos direitos fundamentais da infância*. Porto Alegre: Sagah, 2018.
- NAVARRO, Mariana Stoeterau. *O brincar na educação infantil*. In: **IX Congresso Nacional de**. 2009. p. 2.
- OLIVEIRA, Evandro Salvador Alves et al. *O BRINCAR COMO DIREITO INALIENÁVEL DA CRIANÇA: UMA QUESTÃO DE DIREITOS HUMANOS*. In: **Anais Colóquio Estadual de Pesquisa Multidisciplinar (ISSN-2527-2500) & Congresso Nacional de Pesquisa Multidisciplinar**. 2023.
- OLIVEIRA, Islânia; TEIXEIRA, Magda Vanessa; COSTA, Naelle. A importância da Ludicidade na Educação Infantil. **Revista Campo do Saber**, v. 8, n. 1, 2022.
- PACHECO, Mayara Alves Loiola; CAVALCANTE, Priscilla Viana; SANTIAGO, Renata Glicia Ferrer Pimentel. A BNCC e a importância do brincar na Educação Infantil. **Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2021.
- PATIÑO, Joana Fontes. **Compreendendo como as crianças significam o direito de brincar**. 2009. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
- Payne, W. (2008). **A inteligência corporal cinestésica: Como ajudar crianças a se desenvolverem e aprenderem através do movimento**. Cultrix.
- Piaget, J. (1972). **O desenvolvimento do pensamento: equilíbrio das estruturas cognitivas**. Zahar.
- SANTOS, Hérica de Menezes. **A contribuição do lúdico na educação infantil**. 2016.
- SILVA, Dâmaris dos Santos da. **O brincar na educação infantil: uma reflexão a partir da BNCC e do RCGEI**. 2022.
- SOUSA, Ivaneia Freire de. **O brincar como direito da criança de educação infantil no ensino remoto**. 2021.
- VIEIRA, Valéria. *Atividades lúdicas na educação infantil*. **Revista de Educação**, v. 2, n. 2, p. 61-75, 2010.
- Vygotsky, L. S. (1984). **A formação social da mente**. Martins Fontes.



# CAPÍTULO 5- A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: UMA ABORDAGEM LÚDICA E EFICAZ NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Andreza Monaliza Andrade Dos Santos

Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Sucesso-FACSU.

Mayara Millena Moreira Formiga

Mestre em História pela Unversidade Federal da Paraíba.

Patricia Ferreira dos Santos

Doutora em Ciências da Educação

**Resumo:** Ao partirmos do pressuposto que a contação de história tem o poder de despertar no aluno ouvinte, ampliação de pensamentos relacionados a valores, autonomia e formação social, o presente artigo tem como objetivo compreender como ela pode ser utilizada como ferramenta pedagógica na educação infantil. Neste estudo, foi realizada uma pesquisa com foco na análise da contação de histórias como uma atividade lúdica e seu impacto na formação socioemocional e crítica da criança. Para isso, utilizou-se a metodologia de Revisão Bibliográfica, adotando uma abordagem qualitativa que permitiu o confronto de ideias de renomados autores que abordam a temática, como Bussato (2006), Abramovich (2003) e Sisto (1992). Essa análise se justifica mediante a dificuldade das crianças em se comunicar e lidar com suas emoções, além da necessidade de desenvolver o hábito da leitura em sala de aula, nessa perspectiva torna-se relevante abordar esse tema visando tornar a aula lúdica, interativa, na percepção de valores morais e sociais. Dessa maneira, entendemos que a contação de histórica promove um processo de socialização e escuta ativa entre os educandos, despertando características como imaginação, criatividade e compreensão das emoções através das situações vivenciadas nas narrativas. Nesse sentido, o desenvolvimento dessa atividade é de primordial importância no contexto escolar, muito importante no crescimento da criança, pois possibilita o desenvolvimento das competências necessárias à sua convivência de acordo com o ambiente em que está integrada.

**Palavras- chave:** Contação de história; Educação Infantil; Ferramenta Pedagógica.

**Abstract:** Assuming that storytelling has the power to awaken in the listener student, expansion of thoughts related to values, autonomy and social formation, this article aims to understand how it can be used as a pedagogical tool in early childhood education. As well as analyzing storytelling as a playful activity and its importance in the socio-emotional and critical formation of the child. About the methodological practices adopted, the type of research developed was the Bibliographic Review, making use of the qualitative approach through the confrontation of ideas of authors who discuss the theme addressed, such as Bussato (2006), Abramovich (2003) and Sisto (1992). This analysis is justified by the difficulty of children in communicating and dealing with their emotions, in addition to the need to develop the habit of reading in the classroom. of moral and social values. Thus, it is concluded that storytelling promotes a process of socialization and active listening among students, awakening characteristics such as imagination, creativity and understanding of emotions through the situations experienced in the narratives. Therefore, the development of this activity is of paramount importance in the school context, very important in the child's growth, as it enables the development of the skills necessary for their coexistence in accordance with the environment in which they are integrated.

**Keywords:** Storytelling; Child education; Pedagogical Tool.

## INTRODUÇÃO

A contação de história é uma arte antiga, uma magia que se propagou desde seu nascimento por todo o mundo. Quando se pensa em crianças, desde pequenas elas

sentem necessidade de viver seus sonhos, certamente, por meio da ideia de que tudo pode ser possível, suas fantasias, encantos e desejos de conhecer outros universos, pois quando a criança escuta um conto de fadas o seu imaginário cria outro, do seu jeito de sentir. A narrativa oral desperta emoções e ajuda na aprendizagem da criança.

Elas necessitam estar em contato com uma cultura que as estimule, a pensar, sentir e experimentar, nesse sentido, a literatura infantil tem esse poder de despertar a sensibilidade, a emoção e promover, ao mesmo tempo, aprendizagens essenciais para vida. Atualmente, observa-se uma resignificação do ato de contar histórias, reconhecendo a sua importância para o desenvolvimento integral da criança. Nesse contexto, compreende-se que a contação de histórias desempenha um papel fundamental na contribuição para o crescimento socioemocional e cognitivo das crianças.

As escolas tem o poder de estimular a prática da contação de história, sabendo que contribui de forma significativa para a construção do desenvolvimento das crianças da Educação Infantil. Nessa perspectiva, é de suma importância a leitura para as crianças, tendo em mente o poder para seu futuro, trazendo à tona a relação dos sentimentos, onde se aprende a lidar com a complexidade natural do pensamento negativo e destrutivo, como também positivo e construtivo, aprendendo assim a compreender seus sentimentos através da contação de história.

A contação de história tem o poder de despertar no aluno ouvinte ampliação de pensamentos relacionados a valores, autonomia e formação social. Ao escutar histórias as crianças desenvolvem habilidades que torna mais fácil a socialização, conseqüentemente se tornará um adulto compreensivo e respeitoso com o próximo.

Por isso, é de suma importância dar oportunidade aos alunos para se expressarem, gerando com isso, a aprendizagem significativa, de forma que amplie seus potenciais. Nessa perspectiva, de que forma a contação de história contribui para o bom desenvolvimento das crianças na educação infantil? Quais as habilidades cognitivas são despertadas por meio da contação de história? Essas indagações serão respondidas ao longo do texto.

A temática aqui desenvolvida foi escolhida com base na observação do estágio, onde no processo de comunicação foi percebido uma carência do contar histórias. Foi observada a dificuldade das crianças na comunicação e como elas lidam com suas emoções, desse modo pretendemos abordar o tema: “A Contação de História Como Ferramenta Pedagógica na Educação Infantil”, visando propor ideias e contribuições para aulas lúdicas e interativas, com foco na construção de valores morais e sociais.

Por conseguinte, a contação de histórias para o desenvolvimento infantil assume uma prática essencial. É fundamental que educadores estejam conscientes de sua importância, buscando compreender as características e dificuldades envolvidas, de

modo a fazer uso adequado em momentos estratégicos e desfrutar dos significativos efeitos no processo de aprendizagem. Nesse sentido, a adoção dessa prática beneficiará tanto os educadores quanto os alunos, resultando em aulas mais agradáveis e produtivas que alcançam o objetivo de proporcionar uma aprendizagem significativa para as crianças.

A metodologia deste trabalho foi desenvolvida por meio da pesquisa em diversas fontes, incluindo livros, teses, dissertações e artigos que abordam o tema proposto. Foram buscados teóricos relevantes que oferecessem insights sobre a contação de histórias, destacando seus benefícios para a aprendizagem significativa. Ao longo do trabalho, a importância dos contadores de histórias foi explorada em detalhes, fornecendo um aporte valioso para aprimorar a compreensão desse tema. Nesse contexto, a pesquisa realizada é do tipo Revisão Bibliográfica, utilizando uma abordagem qualitativa. O objetivo dessa pesquisa é investigar e apresentar autores renomados, que compartilham suas experiências e trajetórias, oferecendo metodologias para aprimorar a contação de histórias no ambiente escolar.

Nessa perspectiva, por meio da leitura de livros, teses, dissertações e artigos, autores como Bussato (2006), Abramovich (2003) e Sisto (1992) compartilham seus conhecimentos de maneira única. Essas obras têm como objetivo investigar a literatura infantil e estudar o tema, buscando desenvolver conhecimentos significativos para os alunos nos anos iniciais.

Dessa forma, o primeiro capítulo intitulado “A Educação Infantil e a construção de valores” discorrerá sobre essa fase da educação básica e as suas especificidades analisando a construção inicial dos processos de socialização e a construção e aquisição dos valores sociais e morais dos educandos. Em seguida, o capítulo “Contação de história como instrumento pedagógico” contemplará essa atividade como uma estratégia de ensino necessária para o desenvolvimento de habilidades e competências socioemocionais das crianças. E por fim, dada as considerações finais da narrativa.

## **1.A EDUCAÇÃO INFANTIL E A CONSTRUÇÃO DE VALORES**

A Educação Infantil desempenha um papel fundamental na formação das crianças, não apenas no desenvolvimento cognitivo e motor, mas também na construção de valores e princípios éticos. Nessa fase da vida, as crianças estão em pleno processo de construção de sua identidade e estão mais suscetíveis a absorverem e internalizarem valores e comportamentos sociais. Neste capítulo, discutiremos a importância da Educação Infantil na formação de valores e como os educadores podem contribuir nesse processo. Abordaremos temas como respeito, solidariedade, responsabilidade e justiça, apresentando estratégias pedagógicas que estimulem a reflexão, o diálogo e a vivência desses valores no cotidiano da sala de aula.

## 1.1 AS CONCEPÇÕES DE INFÂNCIA E O PAPEL DA FAMÍLIA E DA ESCOLA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Na atualidade a criança é compreendida como um indivíduo historicamente e socialmente dotado de capacidades individuais e coletivas, assim, é dever da família e do Estado garantir seus direitos enquanto cidadão e proporcionar seu pleno desenvolver e formação ao longo da vida. Assim, as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil definem a criança da seguinte forma:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona, e constrói, sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (Brasil, 2010, p.12).

Logo, a criança assume papel de destaque na sociedade onde deve ser cuidada e protegida através de mecanismos e políticas públicas que assegurem sua liberdade de aprender e experimentar as mais diversas formas de interação. O primeiro contato de socialização das crianças é feito primeiramente através da interação com sua família, sendo os responsáveis por ensinar a realização das necessidades básicas como comer, dormir e falar, bem como os valores sociais e morais que envolvem respeito ao outro e noções do certo e errado. Dessa forma, o conceito de família pode ser entendido como:

Um domínio de interação de apoio mútuo na paixão por viver juntos em proximidade física ou emocional, gerado por duas ou mais pessoas, seja através de um acordo explícito ou porque crescem imersos nele, no acontecer de seu viver [...]. Como sistema, uma família existe no âmbito biológico, através da realização do viver de seus componentes. Além disso [...] se realiza no linguajar e emocional de seus membros como um caso particular de configuração de conversações recorrentes (organização) que definem como membro de tal classe. (Maturana, 2006, p. 163).

Por essa razão, o autor argumenta que a família é o primeiro grupo de influência social e cultural, onde o indivíduo encontra valores morais e humanos para melhor desenvolver sua experiência social ao longo da vida. Com as mudanças intensas ao longo dos anos, o conceito de família assumiu as características que conhecemos hoje, especialmente na modernidade. Essa nova concepção de educação gradualmente se estabeleceu na sociedade e se transformou através de diferentes realidades.

Diante disso, um núcleo familiar bem estruturado pode exercer grande influência no processo de desenvolvimento de uma criança, seja em sua vida pessoal, profissional ou escolar. O preparo para uma cidadania plena deve ter início no âmbito familiar, estendendo-se à educação formal e, em seguida, à sociedade/comunidade, em busca de um bem maior.

Após os primeiros contatos formativos da criança em sua família, a escola geralmente se torna seu segundo contato com o mundo. A instituição escolar desempenha um papel fundamental na ampliação dos horizontes da criança e no desenvolvimento de suas habilidades. No Brasil, a Educação Infantil é compreendida como o primeiro nível da educação formal, sendo destinada a crianças de zero a seis anos. Essa etapa é dividida em dois segmentos: a primeira seriam as creches que recebem alunos de 0 a 3 anos e a segunda é a pré-escola, composta por crianças de idades entre 4 a 6 anos.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional/LDB (1996) afirma que o ensino infantil, no primeiro nível, tem como foco o desenvolvimento integral das crianças até os seis anos de idade nos seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais contemplando as atividades da família e da comunidade. Dessa forma essa etapa do ensino não possui apenas a condição do cuidar, mas detêm a função de qualificar a criança para o universo escolar e o ingresso no ensino fundamental. É extremamente importante treinar uma criança para os conceitos introduzidos na escola juntamente com teorias e práticas que farão parte de formação no futuro.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. (Brasil, 1998, p. 21).

Por conseguinte, a criança não é mais vista como um adulto em miniatura sem desejos ou curiosidade, mas como um ser historicamente ativo e dotada de direitos que devem ser considerados e seguidos em prol de sua formação enquanto cidadão. Por esse motivo, se deve levar em consideração uma educação voltada para suas próprias subjetividades, buscando facilitar esse processo de ensino e aprendizagem. Buscando assegurar esses direitos, se foi criado o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em 1990:

Em 1990, foi aprovado o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que trouxe uma série de avanços esclarecendo sobre a qualidade e o tipo de tratamento que deve ser dado à infância e à adolescência. Com o ECA, fica assegurado que todas as crianças e adolescentes têm direitos e deveres, os quais devem ser cumpridos e respeitados por força de lei. Também ficou estabelecida a política de atendimento para todas as crianças do Brasil, e não somente às crianças carentes ou infratoras. (Campos, 2005, p.12)

Devido a importância da primeira infância para o adequado desenvolvimento humano, foram lançados projetos de políticas públicas e educacionais que priorizaram sua ampla formação, apoiando às condições necessárias ao exercício da cidadania, que

passou a ocupar lugar de destaque na sociedade. Estas crianças devem ser educadas e tratadas da melhor maneira possível para que cresçam e se tornem adultos críticos e pensantes.

Ademais, a importância da participação do Estado e da Família nessa formação se evidencia também no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), ao afirmar que é dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder Público garantir, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos relacionados à saúde, alimentação, educação, esporte, lazer, profissionalização, cultura, liberdade e convivência familiar e comunitária.

## 1.2 DESAFIO DA FORMAÇÃO DE VALORES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A fim de que o processo de ensino-aprendizagem ocorra de maneira significativa, faz-se necessário a presença de um mediador entre os conhecimentos acumulados e o aluno. O profissional docente assume esse papel, visando transformar o saber científico em algo didático e próximo à realidade vivenciada. Nos processos de convivência, estabelecem-se laços afetivos com os agentes educacionais, sendo exatamente os bons laços de proximidade que tornam a aprendizagem mais prazerosa para os alunos. As relações sociais e culturais são de suma importância para a construção das subjetividades que formam a identidade do indivíduo, oferecendo-lhes significados sobre as dinâmicas de interação com o meio. Sobre o processo de interação, Albano (2018) afirma que:

[...] a interação com o outro vai mediando o processo de apropriação e internalização na criança e conseqüentemente, medeia a construção paulatina da autonomia da criança em relação ao adulto e ao contexto do qual faz parte, viabilizando seu desenvolvimento psicológico. (Albano, 2018, p. 24)

Para o autor a relação que se estabelece entre adultos e criança no processo de busca pelo conhecimento, possibilita o desenvolvimento de aprendizagem através de orientações pautadas no processo de socialização e diálogo. Permitindo que o aluno desenvolva sua autonomia enquanto sujeito pensante.

Nessa ótica, Guimarães (2012) indica que a escola é uma instituição social, historicamente reconhecida, inserida em determinada realidade na qual é afetada e exerce influência. Não é uma instituição imparcial perante a realidade social. Em consonância com o pensamento do autor, deve-se estruturar o ensino levando em consideração o papel de cada indivíduo e grupo organizado dentro da sociedade. Dessa maneira, seu objetivo é preparar o indivíduo, oferecendo-lhe o desenvolvimento de habilidades requeridas pela vida social.

Como instituição social, a escola interage com diferentes grupos, sujeitos e

instituições. Transforma-se junto com a sociedade, mas também contribui para essa transformação. Assim, ocupa um lugar estratégico, porque faz a mediação das relações entre a sociedade, a educação, o Estado, a cultura e a cidadania. (Guimarães, 2012, p. 101). No que diz respeito a educação formal dessas crianças, o espaço escolar se apresenta como lugar de destaque na formação e desenvolvimentos das habilidades dos sujeitos que a frequentam.

Assim, se busca desenvolver não apenas a aquisição de conteúdos pragmáticos, mas também aspectos cognitivos, sociais, físicos e emocionais. A escola também busca desenvolver a compreensão da cultura e uma "perspectiva de mundo" e prepará-lo para a cidadania. Segundo Bassedas, Huguet e Solé (1999), nos primeiros anos de vida, tanto os pais como os educadores desempenham um papel fundamental na organização das interações e no processo de formação da criança enquanto ser humano.

Assim, a maneira como esses adultos lidam com a criança terá um impacto decisivo em seu desenvolvimento e crescimento efetivos. Se a criança é criada em um ambiente onde todos os seus desejos são prontamente atendidos, ela pode enfrentar dificuldades no processo de adaptação social, uma vez que precisará aprender a compreender e respeitar as regras estabelecidas. Por outro lado, se ela é criada em um ambiente autoritário, isso pode resultar em crianças inseguras e tímidas.

Nesse viés de pensamento, a primeira infância é moldada pelas atitudes de indivíduos que convivem diretamente com a criança. Nisto a necessidade de pais e professores saberem impor seus limites e orientar os educandos para que possam viver de forma respeitosa com todos aqueles que fazem parte de sua convivência.

Aprender a ser cidadão e cidadã é, entre outras coisas, aprender a agir com respeito, solidariedade, responsabilidade, justiça, não violência: aprender a usar o diálogo nas mais diferentes situações e comprometer-se com o que acontece na vida da comunidade e dos pais. Esses valores e essas atitudes precisam ser aprendidos e desenvolvidos pelos estudantes e, portanto, podem e devem ser ensinados na escola. (Brasil, 2007, p.6).

Nesse sentido, aprender a ser cidadão e cidadã é, entre outras coisas, aprender a agir com respeito, solidariedade, responsabilidade, justiça, não violência, é também, aprender a usar o diálogo nas mais diferentes situações e comprometer-se com o que acontece na vida da comunidade e dos pais. Esses valores e atitudes precisam ser aprendidos e desenvolvidos pelos estudantes e, portanto, podem e devem ser ensinados na escola e na família. (Brasil, 2007, p.6).

Além do papel dos pais, a escola também desempenha um papel fundamental na formação e desenvolvimento integral da criança. O ambiente em que a criança está inserida pode influenciar diretamente seu desenvolvimento cognitivo e emocional. Assim sendo, o desenvolvimento intelectual da criança que está sob responsabilidade de um

profissional da educação é condicionado pelo ambiente em que ela se encontra. Por isso, é fundamental que o docente tenha um conhecimento abrangente do que está sendo ensinado e um processo contínuo de planejar e executar atividades que levem em conta a realidade dos educandos.

Ademais, o professor atua como um agente que orienta e auxilia no desenvolvimento dos alunos, estimulando não apenas o cognitivo, mas também o social e emocional. Ao criar um ambiente acolhedor e seguro, o professor contribui para o desenvolvimento socioemocional dos alunos, permitindo que eles expressem suas emoções e se relacionem melhor entre si. Isso é essencial para o desenvolvimento integral da criança, ajudando-a a crescer e se tornar um adulto mais equilibrado e preparado para enfrentar os desafios da vida.

Complementando essa ideia, Libâneo (1985) afirma que a educação interfere no desenvolvimento humano dos indivíduos e grupos e nas suas relações ativa com o meio natural e na sociedade. Sendo assim, a prática social que influencia a formação de uma existência humana é a responsável por torná-la capaz de pensar de forma crítica. Consequentemente, a educação se destaca na formação de indivíduos para viverem em sociedade; por meio do processo educativo, uma pessoa compreenderá as mudanças na sociedade se tornando agente ativo ao qual faz parte.

Dessa maneira, o diálogo e a escuta ativa devem ser práticas constantes no processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando lidamos com crianças que chegam ao ambiente escolar provenientes de famílias desestruturadas e sem apoio adequado. Estabelecer um ambiente acolhedor é fundamental para que essas crianças se sintam confortáveis e seguras em compartilhar suas histórias e dificuldades. Ao promover o diálogo e a escuta ativa, os educadores podem criar um espaço seguro para as crianças expressarem suas emoções, medos e angústias. Dessa forma, é possível identificar suas necessidades individuais e oferecer suporte emocional e educacional adequado. Através do diálogo, é possível construir relações de confiança e compreensão mútua, permitindo que as crianças se sintam valorizadas, ouvidas e respeitadas.

A ação dialógica em Freire (2011) é compreendida como o momento em que os seres humanos se encontram para conhecer e refletir sobre sua realidade, como a fazem e refazem como seres conscientes e comunicativos que são. “O diálogo deve ser entendido como algo que faz parte da própria natureza histórica dos seres humanos. É parte de nosso progresso histórico do caminho para nos tornarmos seres humanos.” (FREIRE, 2011, p.122-3).

Portanto, o diálogo e a dedicação são componentes fundamentais para a formação humana. Por meio deles, é possível construir um caminho que desperte a solidariedade e desenvolva o ato de ouvir, respeitar, compreender, aprender e ensinar.

O contato, nesse sentido, está associado a diversas experiências que indivíduos podem ter, seja no âmbito familiar, escolar ou comunitário.

Complementando esse pensamento, Brandão (2007) ressalta que a educação não se limita apenas ao ambiente escolar, mas está presente nas relações humanas e na vida cotidiana. É essencial que o educador reconheça e valorize o conhecimento e as experiências do indivíduo para promover uma educação significativa. Os valores morais transmitidos pela família desempenham um papel crucial no desenvolvimento do aluno, permitindo que ele compreenda e aprecie a importância da escola como um espaço compartilhado onde regras, direitos e deveres são estabelecidos. Assim, tanto a escola quanto a família enfrentam inúmeros desafios no contexto contemporâneo para promover uma formação plena do cidadão.

## **2. CONTAÇÃO DE HISTÓRIA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

A contação de histórias é uma prática milenar que tem encantado gerações ao longo dos séculos. Além de ser uma atividade lúdica e prazerosa, a contação de histórias também se mostra como um importante instrumento pedagógico na educação infantil. Neste capítulo, iremos explorar a relação entre a contação de histórias e a construção de valores na educação infantil. Através das narrativas, as crianças são transportadas para mundos fantásticos, onde podem conhecer personagens diversos, enfrentar desafios e solucionar problemas. Dessa forma, além de desenvolverem sua imaginação, as crianças também têm a oportunidade de refletir sobre questões éticas, morais e sociais presentes nas histórias.

### **2.1 O LÚDICO E SUA RELAÇÃO COM A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS**

A ludicidade é um tema muito discutido nos espaços acadêmicos atualmente, pois compreende-se que brincar não é apenas sinônimo de jogo, mas também tem caráter educativo. As brincadeiras desempenham um papel relevante no trabalho pedagógico e psicopedagógico, ajudando a compreender o desenvolvimento da criança em relação a sua faixa etária.

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. (VYGOTSKY, 1997, p.35).

De acordo com o autor, o ato de brincar oferece uma oportunidade valiosa de interação e socialização entre os alunos, o que é fundamental para sua formação

peçoal. Além disso, essa atividade promove o desenvolvimento de habilidades de escuta e fala significativas, abordando os temas relevantes à realidade em que estão inseridos. Ao brincar, é possível abranger diversos conteúdos e, dessa forma, permitir que o aluno aprenda mais e de modo divertido, utilizando o caráter lúdico e construindo, assim, autonomia por meio da compreensão e conhecimento, além de lidar com seus erros e sucessos. Essa relevância também fica evidente no pensamento de Nicolau (1998) quando ele afirma que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve efetivamente e mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar. (Nicolau, 1998, p. 78).

Nesse sentido, considerando que a aprendizagem é um processo complexo e que brincar e jogar são partes essenciais no desenvolvimento infantil, as crianças também podem se desenvolver em todas as suas dimensões por meio das brincadeiras. O aspecto lúdico presente na literatura infantil desperta a imaginação e, através da fantasia a criança adentra no universo da imaginação e cria situações comuns em sua vida cotidiana. A relação entre o mundo imaginário e real contribui para que a criança adquira lições de vida, aprenda a respeitar as diferenças e saiba conviver com os outros. Segundo Elias (2007) é de grande importância chegue ao leitor de maneira atrativa:

Não se trata de uma alegria ruidosa, provocadora de gargalhadas ou de risos. É um prazer calado, interior, fundo, fácil de ser sentido e difícil de ser explicado. Posso criar ou ler um texto extremamente pesado, sufocante, sofrido, mas sentir essa fruição, este prazer. O prazer estético tem outra dimensão de beleza, meche fundo com os sentimentos que podem ser alegria ou tristeza. (Elias, 2007, p. 20).

Dessa forma, o educador deve desenvolver diferentes metodologias de aula, como atividades divertidas e que despertem a imaginação, a fim de despertar o desejo de aprender da criança. Isso significa que ela pode não ter predisposição ou interesse por uma disciplina em particular, mas por meio da ludicidade o interesse por ser despertado. Portanto, para que ocorra um bom desenvolvimento infantil, é importante que as instituições de ensino desenvolvam atividades lúdicas

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) o educar significa propiciar situações de cuidado, brincadeira e aprendizagens orientadas, de forma que possa contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis, como exemplo, podemos citar: as relações interpessoais de aceitação, respeito, confiança e promoção dos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural de nossa sociedade.

Desse modo, se faz necessário o uso de estratégias diferenciadas para a efetivação da aprendizagem das crianças, dessa maneira, o lúdico é indispensável nessa etapa da educação, pois a utilização de brincadeiras, jogos e atividades envolvem momentos de descontração e prazer, despertando nos educandos a curiosidade e o desejo de aprender. Buscando definir a importância do lúdico, Maluf (2012) aponta que:

Atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento em quem a pratica. São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associado o ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização. (Maluf, 2012, p. 22).

Para esse autor as atividades lúdicas auxiliam a criança no processo de socialização de forma mais eficiente, promovendo também momento de experiências coletivas e as bases necessárias para um adequado desenvolvimento. Nesse contexto, a contação de história se apresenta como uma dessas atividades lúdicas que podem e devem ser desenvolvidas em sala de aula, objetivando despertar no aluno o gosto pela leitura, o desenvolvimento da fala e da escuta ativa.

De acordo com Busatto (2006, p. 20); “o conto de literatura oral se perpetuou na história da humanidade através da voz dos contadores de histórias”. Visto que, o momento da contação de história era realizado pelo membro mais velho da comunidade, em sinal de respeito por toda sua experiência de vida e de ter em sua maioria das vezes vivido os fatos relatados, então todos se juntavam em um círculo ao redor de uma fogueira e ouviam atentamente todas as histórias. Nesse sentido, o contador se transformou em uma figura respeitada diante da sociedade, na qual considerada uma pessoa culta e sábia. Complementando esse pensamento Morais (2012) afirma que:

[...] desde os tempos mais longínquos o ser humano conta suas histórias: casadas, conquistas, encontros, desencontros, lendas, fábulas, causos, anedotas.... Enfim, muita coisa boa vem sendo narrada a cada dia, há milênios, nos mais diversos recantos da terra, em inúmeras línguas, e dialetos, por pessoas de culturas distintas, cada uma expressando uma visão de mundo própria e singular que torna a produção do texto verbalizado um evento único e original. (Morais, 2012, p. 14).

Desse modo, contar histórias é uma ação de desenvolvimento desde os primórdios de sociedade, o ser humano de modo geral deseja perpetuar suas narrativas e culturas e permanecer na memória das futuras gerações. Assim, as histórias eram repassadas a princípio de forma oral e em seguida escritas. Antigamente as histórias mantinham o respeito diante os costumes da sociedade. Busatto (2006, p. 25) diz que: “A contação de história ou narração oral ao sujeito que conta e ao sujeito que ouve um contato com outras dimensões de seu ser e de sua realidade que os cerca”. A fim de

transformar o estudante em um leitor, não é suficiente apenas alfabetizá-lo nas letras. É sabido que a capacidade de leitura não depende exclusivamente do valor fonético de cada letra. É necessário compreender as peculiaridades da linguagem escrita.

Se observarmos atentamente, veremos que destas práticas, de ouvir e contar histórias, que surge a nossa relação com a leitura e a literatura. Portanto, quanto mais acentuarmos no dia-a-dia da Escola Infantil estes momentos, mais estaremos contribuindo para formar crianças que gostem de ler e vejam no livro, leitura e na literatura uma fonte de prazer e divertimento. (CRAIDY; KAERCHER, 2001, P. 82).

Nesse sentido, a utilização de atividades lúdicas são fundamentais para o pleno desenvolvimento infantil, pois essas propostas despertam o interesse e a motivação dos alunos. Ao observar seus colegas participando das brincadeiras, a criança também sente o desejo de fazer parte da atividade, uma vez que a sensação de vitória é motivo de orgulho e prazer. Esse ambiente competitivo saudável proporciona a todos a oportunidade de se envolverem e se esforçarem para alcançar o sucesso, criando um senso coletivo de excelência. Além disso, as atividades lúdicas promovem o desenvolvimento de habilidades sociais, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas, contribuindo para uma formação integral da criança. Portanto, é imprescindível incluir tais práticas nas atividades pedagógicas, garantindo um processo de aprendizagem mais efetivo e prazeroso.

Contudo, a contação de histórias como valiosa ferramenta educacional lúdica que vai além de despertar a imaginação das crianças. Ela estimula o desenvolvimento cognitivo, auxiliando na compreensão e interpretação de diferentes contextos, personagens e situações presentes nas histórias contadas. Além disso, a contação de histórias também contribui para o desenvolvimento socioemocional das crianças, pois por meio dos personagens e enredos, elas podem se identificar, refletir sobre questões importantes e aprender sobre valores como empatia, respeito, solidariedade e superação.

Dessa maneira, percebemos que é fundamental a inserção da contação de histórias desde a infância, mesmo antes do ambiente escolar, já no núcleo familiar. Dessa forma, as crianças podem vivenciar momentos de conexão com seus familiares, onde são estimulados a usar a imaginação, a criatividade e a linguagem oral. Além disso, ao ouvir histórias contadas pelos pais ou outros familiares, elas recebem estímulos importantes para o desenvolvimento da linguagem, vocabulário e capacidade de comunicação.

## **2.2 CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA**

A prática de contar histórias desempenha um papel fundamental no estímulo ao hábito da leitura, assim como no processo de desenvolvimento da linguagem e escrita nas crianças. Além disso, ela proporciona uma oportunidade única para despertar a criatividade e a imaginação dos pequenos. Quando contamos histórias para as crianças, estamos não apenas fornecendo entretenimento, mas também inserindo-as em um universo rico em palavras, personagens e enredos. Isso contribui para expandir seu vocabulário, aprimorar a compreensão e interpretação textual, além de incentivar o gosto pela leitura.

A contação de histórias é uma estratégia pedagógica que pode favorecer de maneira significativa a prática docente na educação infantil e ensino fundamental. A escuta de histórias estimula a imaginação, educa, instrui, desenvolve habilidades cognitivas, dinamiza o processo de leitura e escrita, além de ser uma atividade interativa que potencializa a linguagem infantil. (Souza e Bernardino, 2011, p. 237)

Nesse sentido, o prazer pela leitura desenvolve-se ao longo da vida, mas especialmente na infância. A escola pode transformar a criança em um leitor, mas é interessante que o faça por meio de momentos espontâneos de contação de histórias. A maioria dos professores se concentra em práticas avaliativas, não considerando o trabalho diferenciado com a contação de histórias. Muitas vezes, o interesse pela leitura não é despertado nos alunos devido à forma como os professores têm apresentado o ato de ler.

No entanto, para a criança não se deve utilizar uma linguagem complicada, é importante que ela acompanhe e entenda a história que lhe é apresentada. Tudo para a criança adquirir sentido quando ela vê e toca. Portanto, é fundamental que, ao ouvir uma história, ela possa ver imagens, ouvir sons e ver gestos.

Durante muito tempo o ato de contar histórias nas escolas era tido como uma forma de entreter, distrair e relaxar as crianças, e ainda em algumas instituições continua a ser assim. Mas neste século XXI tem ressurgido a figura do Contador de Histórias, ou o Professor/Contador de Histórias, e a sua importância no âmbito educacional e emocional das crianças, com presença certa em bibliotecas, feiras de livros, livrarias e escolas. (Souza e Bernardino, 2011, p. 235).

Ademais, o professor não precisa cobrar avaliação durante a contação, mas promover uma conexão entre leitura e escrita, proporcionando prazer e aprendizado ao ouvinte. Ao contar uma história, o educador introduz a criança ouvinte no mundo literário. Através das histórias, as crianças são convidadas a mergulhar em aventuras e cenários imaginários, o que amplia sua capacidade de criar imagens mentais e exercitar a sua imaginação. Esse exercício da criatividade é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois estimula a habilidade de solucionar problemas, de pensar de forma autônoma e de explorar diferentes perspectivas. O contador de história deve considerar

esses aspectos, sendo essencial para fazer com que a criança interaja com a história, estimulando as suas emoções e fantasias.

[...] a educação com objetivos exclusivamente cognitivos tem se mostrado insatisfatória, pois, apesar de tantos avanços tecnológicos, da televisão, de computadores e, multimídia utilizados no processo educacional, as novas gerações têm mostrado crescente falta de competência emocional e social. (Santos, 2000, p. 22)

Dessa forma, o aluno deve estar no centro deste processo educacional. As metodologias de aprendizagem devem se orientar pelas experiências sociais desses sujeitos, primando pelo seu envolvimento e proporcionando condições de desenvolvimento em todas as suas dimensões. Isso inclui o desenvolvimento intelectual, emocional, cultural, físico e social. É fundamental que a educação infantil promova uma abordagem holística, considerando cada aspecto do desenvolvimento da criança. A ludicidade desempenha um papel importante nesse contexto, permitindo que as crianças se engajem em atividades lúdicas que favoreçam o aprendizado de forma prazerosa e significativa.

Portanto, é importante entender que a leitura de histórias não se resume apenas a sala de aula, mas podem ser levadas para além dos muros da escola, proporcionando momentos de contato com as mais diversas formas de literatura através de outros espaços, como o núcleo familiar. Dessa maneira, a contação de história, que deve ser acolhida e valorizada tanto no ambiente familiar quanto no ambiente escolar, visa contribuir para a formação de indivíduos mais conscientes, criativos e sensíveis ao mundo à sua volta.

Em concordância a esse pensamento Fonseca (2016) aponta que as emoções fazem parte da evolução da espécie humana e obviamente constituindo parte fundamental da aprendizagem. Sem dispor de funções de autorregulação emocional, a história da humanidade seria um caos, e a aprendizagem um drama indescritível, as emoções tomariam conta das funções cognitivas e os seres humanos só saberiam agir de forma impulsiva, excitável, eufórica, episódica e desplanificada.

Desse modo, a contação de histórias em sala de aula é uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento emocional das crianças. Ao apresentar os personagens, suas emoções e as situações vivenciadas por eles nas narrativas, o narrador possibilita que as crianças compreendam melhor suas próprias emoções. Por meio da interpretação do narrador, as crianças são transportadas para mundos fantásticos e podem sentir na pele as emoções experimentadas pelos personagens.

Além disso, contar histórias pode despertar o senso crítico nas crianças. Ao se envolverem com as narrativas, elas são levadas a refletir sobre o comportamento dos personagens, a tomar partido em situações de conflito e a tirar conclusões a partir dos

desfechos das histórias. Isso auxilia no desenvolvimento do pensamento crítico, no exercício da empatia e na formação de opiniões fundamentadas. Sobre os vínculos que se estabelecem entre professor e aluno nesses momentos, a afetividade se apresenta como algo de extrema relevância para o bom relacionamento em sala de aula.

[...] evitar despertar nas crianças determinados sentimentos negativos, como hostilidade, desprezo, ciúme e inveja que em nada contribuem para o convívio em sociedade (...), despertando a cooperação e não a rivalidade. (...) A família e a escola têm uma participação íntima, pois são um meio favorável à aprendizagem de sentimentos que marcam a vida da criança. Por isso, já nos primeiros anos escolares, o professor deve ser competente em preparar a criança para viver em coletividade (Almeida, 2008, p. 353).

Nesse sentido, trabalhar a afetividade como eixo principal da relação professor-aluno é uma das coisas que auxiliam a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, por meio do qual se aprende sobre emoções, sentimentos e informações que mudam na comunicação com os outros. Abramovich (2003) destaca que:

Contar histórias é uma arte [...] e tão linda! É ela que equilibra o que é ouvido com o que é sentido, e por isso não é nem remotamente declamação ou teatro [...] ela é o uso simples e harmônico da voz. (Abramovich, 2003, p.18).

Dessa forma, a criança tem uma capacidade incrível de absorver informações com qualidade quando se engaja e se envolve com o que está sendo contado ou lido. Para isso, é fundamental que a leitura possua uma linguagem fácil e acessível, facilitando o entendimento da criança e permitindo que ela alcance o objetivo proposto. Além de expandir os conteúdos trabalhados em sala de aula, a contação de história pode se tornar um modo de distração e acalmar as crianças, mas com finalidade de trabalhar vários aspectos como a oralidade e socialização, sabendo que exercendo o bom uso dessa ferramenta pode-se chegar aos resultados esperados. Ainda de acordo com Abramovich (2003):

É através de uma história que se pode descobrir outros lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, outras regras, outra ética, outra ótica [...] É ficar sabendo história, filosofia, direito, política, sociologia, antropologia, etc. sem precisar saber o nome disso tudo e muito menos achar que tem cara de aula (Abramovich, 2003, p. 17).

De acordo com autora, a literatura propõe que a criança imagine de maneira ampla e transparente a contação de história, e compreenda de forma diversificada e com clareza o mundo, suas emoções e inseguranças. Diante disso, é essencial desde cedo inserir a leitura na educação das crianças, onde incentivada desenvolverá o prazer pela leitura, conseqüentemente um vocabulário rico, com aptidão para interpretar. O ato de ler é crucial para a formação integral do indivíduo, um poderoso aliado para a construção

de opinião própria, pois, por meio dessa prática, aprendemos a se posicionar de forma crítica diante situações na sociedade. Abramovich (2003, p.10) ainda ressalta em seu livro “Literatura Infantil Gostosuras e Bobices” que:

Esses livros (feitos para crianças pequenas, mas que podem encantar aos de qualquer idade) são sobretudo experiências de olhar... (...) E é tão bom saborear e detectar tanta coisa que nos cerca usando este instrumento nosso tão primeiro, tão denotado de tudo: a visão. Talvez seja um jeito de não formar míopes mentais. (Abramovich, 2003, p. 10).

A referida citação, deixa transparecer que os livros infantis perpassam pelo universo do adulto, onde ao leem esses livros ficam deslumbradas como uma criança. Nessa perspectiva, os livros são instrumentos ricos usados como apoio na formação de um sujeito, preparando para possuir uma postura argumentativa e crítica diante das situações cotidianas, além disso, são ferramentas de grande valor utilizado para interação com o espaço onde vivemos e para compreendermos o mundo, numa sociedade contemporânea onde a tecnologia assola cada dia mais crianças e jovens de forma negativa.

Nesse contexto, a constituição da leitura, em primeiro lugar, envolve características presentes nas atividades escolares, que proporcionam aos alunos uma compreensão do mundo e os tornam conhecedores de notícias e assuntos atuais. Além disso, beneficia a construção do conhecimento dos aprendizes no que se refere à leitura. O ato de ler é uma prática que traz ideias ao indivíduo a serem desenvolvidas tanto dentro quanto fora da escola, incentivando a sua imersão no mundo da leitura.

O ensino e a promoção da leitura, compreendida como algo mais que a alfabetização, têm mobilizado atenção e esforços de diversas forças sociais, entre educadores, agentes sociais, lideranças políticas. Assume-se francamente que a capacidade de ler e a prática da leitura teriam implicações importantes na participação social dos indivíduos, contribuindo decididamente para sua maior produtividade, intervenção política e social, organização da vida prática etc. (Souza, 2009, p. 187).

Dessa forma, o processo da leitura é baseado em diferentes aspectos, como as estruturas textuais de coesão e coerência, a pontuação e o significado das palavras. Esses parâmetros fazem com que a leitura se torne compreensível, revigorando a interpretação do sentido global do texto. Para otimizar o aprendizado das crianças durante a contação de histórias na educação infantil, o docente deve estar comprometido em se aprimorar constantemente.

Nesse sentido, é fundamental que ele busque maneiras de transmitir as narrativas de forma cativante e envolvente, garantindo assim o melhor aproveitamento e assimilação por parte dos alunos. O docente pode explorar técnicas como entonação adequada, gestos expressivos e recursos visuais para captar a atenção das crianças.

Além disso, é importante adaptar a linguagem utilizada de acordo com o nível de compreensão das crianças, tornando o conteúdo mais acessível e facilitando a absorção das informações. Assim, investir no próprio desenvolvimento e aplicar estratégias pedagógicas eficientes são passos essenciais para proporcionar uma experiência de contação de histórias mais enriquecedora e significativa aos alunos da educação infantil. Sobre isso, Beltrame, Cavalheiro e Sberghen (2015) afirmam o seguinte:

É ao transcendermos o nosso próprio ser enquanto educadoras e contadoras de histórias, que compreendemos o quanto nos doamos ao ouvinte/criança através de nossa fala, gestos e emoções que deixamos pairar no ar juntamente com a magia e a ludicidade que convidam a criança a adentrar no mundo da fantasia, onde ela estará protegida e a salva de todos os males e seus medos. (Beltrame, Cavalheiro e Sberghen, 2015, p. 19325)

Paul Zumthor (2007) enfatiza a performance, a qual pode ser considerada a interação estabelecida entre o contador e o ouvinte no momento da contação, envolvendo as trocas provocadas pela mediação do contador, podendo ser expressa de diferentes modos: pela voz, corpo, olhar, gestos. Sisto (1992) enfatiza que é preciso preparar para tal momento:

Aprender uma história para contar é como construir um filme. Temos que visualizar mentalmente cada coisa que vai sendo contada. Seremos capazes de recontá-la de memória sem que tenha sido preciso decorá-la. Seleccionamos os gestos e as vozes que serão utilizados como continuadores da palavra, [...]. A palavra, por sua própria força, demanda gestos e expressões que surgem de forma orgânica, como continuidade, nunca como ruptura. [...]. (Sisto, 1992, p. 43).

Dessa maneira, é essencial que o docente se dedique a observar e estudar métodos que possam contribuir para uma execução eficaz da contação de histórias. Dessa forma, será possível proporcionar às crianças uma experiência verdadeiramente significativa, estimulando-as a desenvolver o hábito de ouvir histórias e, conseqüentemente, se tornarem futuros leitores. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) afirma que:

A leitura pelo professor de textos escritos, em voz alta, em situações que permitem a atenção e a escuta das crianças, seja na sala, no parque debaixo de uma árvore, antes de dormir, numa atividade específica para tal fim etc., fornece às crianças um repertório rico em oralidade e em sua relação com a escrita (Brasil, 1998, p. 135).

Portanto, quando os professores conseguem prender a atenção de seus alunos, algo mágico acontece na sala de aula. Ao oferecer uma história cativante, eles transformam o ambiente e criam uma interação única entre alunos e educador. Essa prática não apenas desperta o interesse pela leitura, mas também estimula a formação

de leitores habilidosos. O educador, ao se tornar um contador de histórias, transcende sua função tradicional e se expressa de forma única. Ele mergulha em um mundo que somente as crianças podem penetrar profundamente, tornando o ato de contar histórias uma experiência enriquecedora para todos envolvidos.

O professor assume, portanto, um papel importante na mediação entre a contação de histórias e as crianças presentes em sala de aula, cabe a ele a escolha das narrativas e a organização dos espaços que permitam um momento agradável. Neste texto iremos apresentar exemplos de literatura infantil que podem ser utilizados em sala de aula, mais especificamente os contos de fadas. Os contos de fadas clássicos são adorados por crianças e adultos em todo o mundo. Eles nos transportam para um mundo de magia, aventura e lições de vida. Abaixo estão nove contos de fadas clássicos com breves resumos de cada um deles

1. "**Cinderela**": Cinderela é uma jovem maltratada pela madrasta e suas meias-irmãs. Com a ajuda de sua fada madrinha, ela consegue ir ao baile do príncipe. No entanto, ela deve voltar antes da meia-noite, quando o encantamento se desfaz.

2. "**Branca de Neve**": A rainha má sente inveja da beleza de Branca de Neve e manda um caçador para matá-la. No entanto, o caçador não consegue completar a tarefa e Branca de Neve encontra refúgio na casa dos sete anões. Mas a rainha má descobre que Branca de Neve ainda está viva e decide eliminá-la com uma maçã envenenada.

3. "**Chapeuzinho Vermelho**": Chapeuzinho Vermelho é enviada pela mãe para levar doces à avó doente. No caminho, ela é enganada pelo lobo mau, que chega antes dela e devora a avó. O lobo então tenta enganar Chapeuzinho Vermelho, mas ela é salva por um caçador.

4. "**João e Maria**": Dois irmãos, João e Maria, se perdem na floresta e encontram uma casa feita de doces. No entanto, a casa pertence à bruxa má, que os aprisiona com a intenção de comê-los. João e Maria conseguem enganar a bruxa e escapar.

5. "**A Bela Adormecida**": Uma princesa é amaldiçoada por uma fada má a espetar o dedo em uma roca de fiar e cair em sono profundo até que um príncipe a desperte com um beijo de amor verdadeiro. O feitiço é finalmente quebrado e a princesa acorda.

6. "**A princesa e a ervilha**": Nessa história, príncipe está procurando uma esposa verdadeiramente nobre. Ele encontra uma princesa que chega ao seu castelo durante uma tempestade e decide testar sua nobreza. Para fazer isso, ele coloca uma ervilha embaixo de vinte colchões e vinte cobertores, onde a princesa deveria dormir. No dia seguinte, a princesa reclama de ter passado uma noite terrível e o príncipe fica feliz com a confirmação de sua nobreza.

7. "**O patinho feio**": O conto começa com uma pata que choca ovos, um dos quais é um patinho diferente de todos os outros. Ele é ridicularizado por ser diferente e decide partir para encontrar seu lugar no mundo. Ele passa por muitas dificuldades até que finalmente

se torna um belo cisne.

8. **O gato de botas**: O conto começa com um moinho sendo deixado como herança para três irmãos. O mais novo recebe apenas um gato e fica desapontado, mas descobre que o gato pode falar e possui planos ambiciosos para ajudar seu mestre. O gato usa sua astúcia para enganar o rei e obter riquezas para seu mestre, além de transformá-lo em um marquês. O pai do jovem então concorda em dar a filha do rei em casamento para o marquês (na verdade, o jovem), que finalmente alcança sua felicidade.

9. **"A Pequena Sereia"**: A sereia Ariel sonha em se tornar humana e se apaixona por um príncipe humano. Ela faz um acordo com uma bruxa do mar para conseguir pernas, mas perde a voz no processo. No final, ela descobre que o verdadeiro amor não está nos humanos, mas sim em seu próprio mundo.

Em suma, os contos de fadas clássicos são muito mais do que histórias fantásticas com personagens cativantes e reviravoltas emocionantes. Eles representam uma fonte valiosa de aprendizado e enriquecimento cultural para crianças e adultos. Transmitindo mensagens atemporais sobre valores universais como coragem, amizade e o poder do amor verdadeiro, essas narrativas são capazes de despertar uma gama de emoções e reflexões em seus leitores.

Além disso, essas histórias servem como um importante elo entre gerações, permitindo que pais e avós transmitam para os mais jovens valores e tradições importantes. Por fim, os contos de fadas clássicos continuam a encantar gerações ao redor do mundo, transportando-nos para mundos mágicos cheios de imaginação e ensinando valiosas lições de vida. Portanto, é fundamental valorizar e incentivar a leitura dessas histórias tão especiais, que nos ajudam a compreender melhor o mundo ao nosso redor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude dos fatos mencionados, percebe-se que a Educação Infantil se configura como a primeira etapa da educação básica onde as crianças são inseridas na educação formal representada pela instituição escolar. A formação do indivíduo e seus valores sociais e morais são iniciados através da socialização e cuidados da família, onde são as primeiras pessoas que o educando tem contato. Dessa forma, um grupo familiar bem estruturado proporciona a aquisição de conhecimentos e influencia diretamente a identidade da criança.

Nesse contexto, a escola proporciona a continuidade desse processo de formação, contemplando diversos aspectos e subjetividades dos indivíduos que a compõem. No que diz respeito a formação do pública infantil, ao contrário do que se estabeleceu por muitos anos, essa instituição não é apenas de cunho assistencialista, mas além de fornecer os cuidados básicos tem também o ofício de promover estratégias

que favoreçam a aquisição da aprendizagem e o desenvolvimento das diferentes competências e habilidades para a formação integral do cidadão.

Dessa forma, o processo de interação e socialização inicia-se em casa se estende até a escola através da troca de conhecimento entre adultos e criança. É através dessa troca que se inicia a formação da identidade dos educandos, proporcionado a ele compreender conceitos como respeito, diálogo e escuta em relação ao outro.

Nesse contexto, a contação de histórias na educação infantil se apresenta como atividade lúdica de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional do educando, permitindo que a mesma esteja em contato com as diversas formas de linguagens e interpretações, bem como possa compreender o mundo que a cerca através das representações criadas nessas narrativas. Essa atividade também proporcionam o hábito de leitura desde a mais tenra idade aos indivíduos, auxiliando no desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita., além de estimular a criatividade, imaginação e pontes entre o real e fictício.

Ademias, professor é o grande mediador da inserção dessa atividade, ela não deve ser feita de forma a apenas reproduzir histórias ou como passa tempo. Mas deve ser vista como algo essencial para o desenvolvimento da criança, onde as narrativas devem ser apropriadas a faixa etária e com leitura de fácil compreensão por eles. Nesses momentos e professor necessita ter em mente que o máximo de instrumentos que permitam a criança visualizar o cenário e personagens é imprescindível. Assim, as vozes, trejeitos e posturas devem ser adequadas para que consigam compreender com maior precisão a narrativa.

Diante disso, fica evidente que a contação de histórias em sala de aula é uma estratégia fundamental para estimular a reflexão e a problematização entre os alunos. Ao trazer para o contexto real as situações presentes nas histórias, o professor possibilita a discussão de temas relevantes e até mesmo identificar possíveis melhorias no ambiente escolar. É importante ressaltar que, quando as crianças ouvem e compreendem as histórias de forma adequada, elas têm o poder de transformar sua própria realidade, graças às habilidades trabalhadas pelos professores nesses momentos. Portanto, é essencial que os educadores planejem e se motivem para sempre inovar nessa prática tão enriquecedora.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOVICH, F. **Literatura Infantil**: gostosuras e bobices. São Paulo, SP: Scipione, 2003.

ALBANO, Ronaldo. **Interação educador-criança na hora da leitura**: um estudo em creches públicas na cidade de João Pessoa-PB. 2018. 240 f. Tese (Doutorado em Psicologia Social) Universidade Federal da Paraíba.

ALMEIDA, A. R. S. **A afetividade no desenvolvimento da criança**: contribuições de Henri Wallon. Inter-Ação, v. 33, nº 2, p. 343-357, jul./dez. 2008.

BASSEDAS, Eulália; HUGUET, Teresa e SOLE, Isabel. **Aprender e Ensinar na Educação Infantil**. Artes Médicas, 1999. Porto Alegre.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010.

BRASIL, Ministério da Educação, LDB 9394/96. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação da Educação Nacional** de 20 de dezembro de 1996. Brasília.

BRASIL/ SEF/ MEC. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.

BRASIL, **Ética e Cidadania**: construindo valores na escola e na sociedade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da educação básica, 2007.

BELTRAME, L; CAVALHEIRO, J; SBEGHEN, M. **Contação de histórias**: caminho de descobertas e compreensão do mundo. Chapecó: Argos, 2015. Disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/1210>. Acesso em: 29 ago. 2023.

BUSATO, Cléo. **A Arte de Contar Histórias no século XXI**. Petrópolis, RJ: 2000.

CAMPOS, Marise. **Legislação, Políticas e Influências pedagógicas na Educação Infantil**. Brasília: UNESCO, Banco Mundial, Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho, 2005. 72 p. Série Fundo do Milênio para a Primeira Infância. Cadernos Pedagógicos. 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Revisada e atualizada. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

Fonseca V. **Dificuldades de aprendizagem**: abordagem neuropsicopedagógica. 5ª ed. Rio de Janeiro: Wak; 2016.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz - **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes 2003.

MATURANA, H. M. R. (2006). **Desde la biología a la psicología**. (4a ed.). Santiago de Chile: Editorial Universitaria S.A.

MORAES, F. **Contar histórias**: a arte de brincar com as palavras. Petrópolis: Vozes, 2012.

SANTOS, J. O. **Educação emocional na escola**: a emoção na sala de aula. Salvador: Faculdade Castro Alves, 2000.

SISTO, Celso. **Leitura e oralidade**: Contar histórias – da oficina à sinfonia. 1992.

SOUZA, L. O.; BERNARDINO, A. D. **A contação de histórias como estratégia pedagógica na educação infantil e ensino fundamental**. Revista Educere et Educare. Vol. 6, jul. dez. 2011

SOUZA, Renata Junqueira de. **Biblioteca Escolar e Práticas Educativas**: O Mediador em Formação. Campinas: Mercado das Letras, 2009.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. Tradução de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: EDUC, 2007.

## CAPÍTULO 6- APRENDER BRINCANDO: O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Otaciana Soares Dantas De Freitas

Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Sucesso-FACSU.

Mayara Millena Moreira Formiga

Mestre em História pela Universidade Federal da Paraíba.

Patricia Ferreira dos Santos

Doutora em Ciências da Educação

**Resumo:** A importância do lúdico na Educação Infantil é central para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. O brincar transcende a mera diversão, tornando-se uma ferramenta de aprendizado e crescimento integral quando integrado à mediação pedagógica, de modo que, ao associar atividades lúdicas ao ambiente educacional, os educadores capacitam as crianças a explorar, aprender e se desenvolver de maneira mais completa. A Educação Infantil representa o estágio inicial do processo educativo formal, fundamental para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais. Diante disso, o presente artigo tem como objetivo compreender como a ludicidade pode auxiliar no desenvolvimento dos educandos e potencializar suas interações na Educação Infantil, bem como identificar o papel do professor no processo de mediação nessas atividades. No que se refere às práticas metodológicas adotadas, a pesquisa partirá da sondagem, fichamento e revisão bibliográfica de obras e autores como Kishimoto (1996), Nallin (2005) e Souza (2021). Por conseguinte, percebe-se que o lúdico desempenha um papel fundamental nesse cenário educacional, sendo mais do que apenas diversão, de modo que, por meio de atividades lúdicas, as crianças exploram, aprendem a interagir com o mundo, desenvolvem habilidades motoras, cognitivas e emocionais, além de construir significados sobre o ambiente ao seu redor. Desse modo, a ludicidade, quando integrada ao contexto educacional, não apenas torna o aprendizado mais prazeroso, mas também amplia a assimilação de conceitos e o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida, sendo que os educadores desempenham um papel crucial ao utilizar o lúdico como estratégia pedagógica, incentivando a aprendizagem com significado e promovendo habilidades sociais fundamentais, como respeito, cooperação e obediência às regras. Em conclusão, tais aspectos se apresentam como estratégias de formação profissional capazes de dialogar com as diversas formas de aprendizagem, isso torna a atividade docente um processo mediador necessário para uma aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Educação; Ludicidade; Prática docente.

**Abstract:** The importance of play in Early Childhood Education is central to the cognitive, emotional and social development of children. Play transcends mere fun, becoming a tool for learning and integral growth when integrated with pedagogical mediation, so that, by associating playful activities with the educational environment, educators enable children to explore, learn and develop in a more complete. Early Childhood Education represents the initial stage of the formal educational process, fundamental for the development of cognitive and social skills. Therefore, this article aims to understand how playfulness can help in the development of students and enhance their interactions in Early Childhood Education, as well as identifying the role of the teacher in the mediation process in these activities. Regarding the methodological practices adopted, the research will start from surveying, recording and bibliographic review of works and authors such as Kishimoto (1996), Nallin (2005) and Souza (2021). Therefore, it is clear that play plays a fundamental role in this educational scenario, being more than just fun, so that, through play activities, children explore, learn to interact with the world, develop motor and cognitive skills and emotional, in addition to constructing meanings about the environment around them. In this way, playfulness, when integrated into the educational context, not only makes learning more pleasurable, but also expands the assimilation of concepts and the development of essential life skills, with educators playing a crucial role in using playfulness as a pedagogical strategy, encouraging meaningful learning and promoting fundamental social skills, such as respect, cooperation and obedience to rules. In conclusion, these aspects present themselves as professional training strategies capable of dialoguing with different forms of learning, which makes teaching activity a necessary mediating process for meaningful learning.

**Keywords:** Education; Playfulness; Teaching practice.

## INTRODUÇÃO

A dimensão educativa do brincar é complexa, exigindo uma compreensão profunda dos conceitos e processos envolvidos. Essa atividade, essencial no cotidiano infantil, é um direito da criança, percebida como uma forma de diversão e entretenimento, que também desempenha um papel como ferramenta de aprendizagem, já que, por meio dela, a criança torna-se capaz de explorar e compreender o mundo. Além disso, para Brennan e Rossi (2009), o brincar se revela como uma estratégia crucial para o desenvolvimento cognitivo, sensorial e motor das crianças, quando há a orientação do professor em sala de aula.

A mediação pedagógica potencializa os benefícios do ato de brincar, permitindo que a brincadeira seja mais do que apenas diversão, tornando-se um veículo eficaz de ensino-aprendizagem. Com essa abordagem pedagógica direcionada, o brincar passa a transcender a mera diversão, transformando-se em uma ferramenta pedagógica inovadora, a qual, de acordo com Andrade (2018), estimula o crescimento integral das crianças, promovendo não apenas o conhecimento do mundo ao seu redor, mas também o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a vida.

O conceito de brincar está intrinsecamente ligado à infância, oferecendo às crianças a oportunidade de explorar a realidade de maneira criativa e descontraída. Nesse sentido, a ludicidade se manifesta de diversas maneiras, por meio de brinquedos, de jogos e de atividades que fazem parte dessa etapa da vida do ser humano, enraizando-se na ideia central da infância. De modo que, mediante a analogia de Lima e Nascimento (2014), tais experiências lúdicas permeiam o ambiente escolar, integrando-se ao cotidiano das crianças, de maneira que surge, então, a necessidade de desenvolver estratégias pedagógicas que utilizem esses recursos como ferramentas facilitadoras da aprendizagem, visto que se percebe que, através do lúdico, as crianças não apenas se divertem, mas também adquirem conhecimento de forma mais eficaz, pois o ato de brincar é um canal poderoso para o ensino-aprendizagem.

Desse modo, é fundamental pensar em métodos que incorporam o brincar de forma educativa, aproveitando seu potencial para estimular a curiosidade, a criatividade e o desenvolvimento integral das crianças, contribuindo assim para uma aprendizagem mais significativa e prazerosa. Nessa linha de pensamento, verifica-se que as atividades lúdicas podem ser incorporadas à sala de aula, em busca de proporcionar, às crianças que compõem a Educação Infantil, novas maneiras de se expressarem e adquirem conhecimento. Assim, pontua-se o questionamento acerca de como as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento pleno dos educandos nessa etapa da educação básica.

Em linhas gerais, a Educação Infantil representa a fase inicial do processo

educativo formal, sendo o primeiro contato da criança com diversas formas de aprendizagem, de maneira que é, nesse estágio, que as habilidades cognitivas e sociais começam a florescer, exigindo que as abordagens metodológicas empregadas otimizem esse desenvolvimento. Nesse sentido, consoante Souza (2021), torna-se fundamental para os pedagogos a reflexão sobre o papel do lúdico no ensino infantil, visto a existência de uma estereotipada e implementação estereotipada, em muitas instituições educacionais atuais, nas quais se separa o aprendizado da brincadeira. No entanto, é fundamental compreender que a criança aprende melhor quando está envolvida em atividades lúdicas, de modo que tais práticas devem ser integradas juntas para atingir os objetivos almejados.

Compreende-se que, durante muito tempo, o ato de brincar na escola foi associado meramente ao entretenimento sem propósito educativo. Entretanto, é imperativo revisitar essa concepção antiquada e contemplar como tais atividades podem enriquecer a aprendizagem dos alunos. Hoje, percebe-se que as atividades lúdicas transcendem a mera distração em aulas repletas de conteúdo, participando como facilitadoras na transformação do conhecimento em algo envolvente e instrutivo. Assim, em conformidade com Andrade (2018), salienta-se que a integração do lúdico na Educação Infantil é crucial para promover um ambiente de aprendizagem eficaz, uma vez que, ao brincar, a criança explora, experimenta, cria e desenvolve habilidades que vão além do aspecto puramente recreativo, adentrando o campo da construção do conhecimento.

A superação da visão limitada do brincar como mero passatempo é essencial para uma Educação Infantil mais eficaz. As atividades lúdicas não devem ser dissociadas do processo educativo, mas sim integradas de forma a potencializar o aprendizado, estimulando a curiosidade, a criatividade e a interação social das crianças. É fundamental compreender que o lúdico não é um elemento separado do ensino, mas sim um facilitador intrínseco à construção do conhecimento na infância. Dessa forma, de acordo com Andrade (2018), ao integrar de maneira harmoniosa o brincar com o aprender, os educadores buscam uma base sólida para o desenvolvimento integral das crianças, permitindo que elas cresçam e aprendam de maneira mais completa e significativa.

Diante disso, a presente pesquisa objetiva compreender a importância e os benefícios que o lúdico pode desenvolver na Educação Infantil, identificando como os jogos e as brincadeiras podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem das crianças que estão presentes em sala de aula. Além disso, busca-se refletir sobre qual o papel do professor em relação a inserção dessas atividades lúdicas e como essas mesmas atividades podem auxiliar na criação e manutenção de vínculos afetivos entre professor e aluno.

A metodologia utilizada nesse estudo baseia-se na pesquisa bibliográfica, inicialmente centrada na leitura e fichamento de textos que abordam a educação infantil e destacam a importância do lúdico nesse contexto. A princípio, entende-se que a pesquisa bibliográfica busca ampliar conceitos e identificar os principais fundamentos teóricos, elucidando os desafios da investigação, sendo o seu uso crucial para enriquecer o artigo, explorando fontes diversas como livros, sites e artigos, tornando-a essencial na concepção e desenvolvimento do conteúdo (Köche, 2011). Desse modo, a revisão de literatura terá como eixo norteador, autores que tratam desse tema, com destaque para Kishimoto (1996), Nallin (2005) e Souza (2021), de modo que suas produções serão analisadas de forma atenta e problematizadora para que possa resultar na narrativa idealizada.

Em um primeiro capítulo será analisado a importância e os benefícios do lúdico na Educação Infantil, contemplando como os jogos e as brincadeiras quando aplicadas de forma correta e orientada podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem das crianças. Em seguida, se abordará sobre qual o papel do professor em relação a inserção da ludicidade em sala de aula e como essas atividades podem auxiliar na criação de vínculos afetivos entre os agentes ativos no processo educativo.

Portanto, refletir sobre a ludicidade na educação infantil é essencial para compreender como as interações e socializações das crianças na idade escolar podem ser facilitadas por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos. Quando esses elementos são introduzidos na sala de aula, sob a orientação de um professor dedicado a inovar e se adaptar à realidade de seus alunos, promovem-se oportunidades valiosas para o desenvolvimento educacional, passando os jogos a não ser apenas formas de entretenimento, mas ferramentas educativas que fomentam a cooperação, a resolução de problemas e a aprendizagem colaborativa. Assim, ao incorporar esses elementos à prática pedagógica, o professor não apenas enriquece o ambiente de aprendizagem, mas também proporciona às crianças uma educação mais dinâmica e enriquecedora, alinhada com suas necessidades e formas naturais de aprendizagem.

## **1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O lúdico desempenha um papel crucial na vida infantil, representando mais que uma simples diversão e, sim, uma ferramenta de ensino, visto que, por meio do brincar, as crianças constroem habilidades fundamentais, internalizam normas sociais, e exercitam a imaginação, fomentando o desenvolvimento integral. Este capítulo, então, destaca a relevância do lúdico na Educação Infantil, abordando suas diversas formas de aplicação, seus impactos no crescimento infantil e como as práticas pedagógicas

voltadas a ele podem transformar o aprendizado em uma jornada gratificante e valiosa para os pequenos.

Compreende-se que o brincar é um elemento central na construção do conhecimento infantil, de modo que, durante as atividades lúdicas, as crianças experimentam, exploram, e aprendem a interagir com o mundo ao seu redor, desenvolvem habilidades motoras, cognitivas e emocionais enquanto constroem estruturas mentais complexas por meio da experimentação e da criatividade, essenciais para sua formação integral. Assim, percebe-se que a implementação do lúdico na Educação Infantil oferece um leque de oportunidades, desde jogos simples até projetos mais elaborados, o brincar permite que os educadores estimulem o julgamento lógico, a resolução de problemas e a socialização. Desse modo, as práticas pedagógicas embasadas no lúdico transformam a sala de aula em um ambiente dinâmico e envolvente, sendo possível contribuir para a formação de indivíduos mais criativos, autônomos e felizes, preparando-os para enfrentar os desafios da vida adulta (Lima; Nascimento, 2014).

### 1.1 A concepção de criança no contexto da infância

No contexto atual, marcado pela expansão exponencial do acesso à informação via informática e meios digitais, surge um desafio significativo: uma crescente aversão de crianças à educação, resultando em uma relutância em frequentar o ambiente escolar. Para contornar esse cenário, torna-se imperativo que os professores adotem estratégias e recursos pedagógicos que transformem o ambiente educacional em um espaço estimulante e relevante para os alunos. Entre essas estratégias, destacam-se as atividades lúdicas, cuja crescente relevância na Educação Infantil oferece uma abordagem prática e eficaz, garantindo às crianças oportunidades singulares de exploração, criação, experimentação e reestruturação de conhecimentos, permeadas pela ludicidade.

A introdução de atividades lúdicas no contexto educacional não apenas catalisa a aprendizagem, mas também promove o desenvolvimento holístico das crianças. Ao participarem de jogos, brincadeiras e atividades que desafiam sua capacidade cognitiva e estimulam a imaginação, os educandos não apenas absorvem conhecimento, mas também fortalecem habilidades socioemocionais fundamentais, como colaboração, resolução de problemas e autoconfiança. Assim, a ludicidade na Educação Infantil se configura como um espaço seguro e encorajador, onde as crianças se sentem à vontade para explorar suas ideias e expressar suas opiniões, estabelecendo, assim, uma relação mais profunda com o conhecimento (Gonzaga, 2009).

Na atualidade o conceito de infância é compreendido como um período no qual o

ser humano se encontra ainda em formação e precisa ser cuidado e amado pela família, bem como pela sociedade de forma geral. Nessa perspectiva, se inclui também uma ação didático-pedagógica que enxerga a criança como um ser histórico de direitos, que necessita se constituir como um sujeito dotado de uma formação integral. A criança, então, passa a ser compreendida como um,

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 1998, p. 12).

A infância é um estágio crucial, marcado pela descoberta, aprendizado e interações que moldam a maneira como os indivíduos percebem o mundo e se relacionam com os outros. É, nessa fase, que se iniciam os primeiros passos na compreensão do ambiente, na interação social e na formação de identidade. Nesse sentido, no Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente compreende a criança como o indivíduo de até 12 anos incompletos, o qual detém direitos fundamentais. Esse marco legal impulsionou iniciativas públicas e educacionais, enfatizando a importância da formação integral e a garantia das condições essenciais para o pleno desenvolvimento e exercício da cidadania na sociedade contemporânea (Brasil, 1990).

Nesse contexto, é crucial adotar uma abordagem sensível e diferenciada na relação com as crianças, considerando suas realidades individuais e laços afetivos com os adultos presentes em seu círculo de convivência. A educação, outrora assistencialista, evoluiu, hoje, para um modelo mais abrangente e adaptado às distintas fases de crescimento e desenvolvimento intelectual, de maneira que o foco atual não se restringe apenas ao fornecimento de cuidados básicos, mas visa proporcionar um ambiente de aprendizado que respeite e promova as especificidades de cada etapa do desenvolvimento infantil (Souza, 2021).

Diante dessa perspectiva, evidencia-se que a Educação infantil, como etapa inaugural da educação básica, é oferecida em creches e pré-escolas com ênfase na gratuidade e qualidade, sem imposição de critérios seletivos. Esses ambientes, categorizados como instituições não domiciliárias, integram estabelecimentos educacionais públicos ou privados para o cuidado e a instrução de crianças de zero a cinco anos, durante o período diurno, em regimes de jornada integral ou parcial, de maneira que essas instituições estão sob regulamentação e supervisão dos órgãos competentes do sistema educacional, sujeitando-se, adicionalmente, ao controle social para garantir a conformidade e eficácia do processo educativo oferecido (Brasil, 1998).

A Educação Infantil se configura como a primeira etapa da educação básica, se subdividindo em dois seguimentos. O primeiro, composto por creches, é destinado a

crianças de até três anos de idade, e a segunda é a pré-escola, para crianças de quatro a seis anos de idade. Desse modo, a educação infantil desempenha um papel vital no desenvolvimento das aptidões e competências básicas das crianças, tendo em vista que é nessa fase que as crianças começam a descobrir o mundo que as rodeia, estabelecem relações sociais, desenvolvem a linguagem e adquirem conhecimentos básicos (Brasil, 1998).

A responsabilidade pela educação infantil recai sobre o Estado, respaldada pelo apoio da família e da sociedade para sua integração ao sistema educacional. Essa etapa educativa deve ser embasada em padrões de qualidade, considerando a bagagem cultural e os múltiplos conhecimentos da criança, contribuindo para a formação de sua identidade e autonomia, tanto em pensamento quanto em ação. Na contemporaneidade, as crianças trazem uma curiosidade peculiar e um forte desejo pelo aprender e indagar. Assim, é fundamental que os professores utilizem plenamente esse potencial, incentivando os alunos a expandirem o seu crescimento intelectual por meio de atividades lúdicas e dinâmicas (Brasil, 1990).

Nesse contexto, a educação infantil configura-se como o estágio inicial do ensino, voltado para o desenvolvimento das competências básicas essenciais ao futuro cidadão. Na contemporaneidade, as crianças trazem consigo uma curiosidade peculiar e uma vontade intensa de explorar e questionar, possuem uma natureza singular, expressando suas percepções e reflexões sobre o mundo de maneira única. Percebe-se que, desde cedo, nas interações com pessoas próximas e no ambiente ao seu redor, as crianças demonstram um esforço notável para compreender o mundo, suas relações complexas e contraditórias. Por meio das brincadeiras, elas revelam não apenas as condições de vida que enfrentam, mas também seus anseios, desejos e tentativas de compreensão da realidade em que estão imersas (Brasil, 1998).

O uso de atividades lúdicas, então, é um recurso poderoso nesse processo, através dos jogos, brincadeiras e interações sociais, as crianças não apenas se divertem, mas também absorvem conhecimentos, desenvolvem habilidades e constroem significados sobre o mundo que as cerca. A ludicidade, ao ser integrada ao contexto educacional, não só torna o aprendizado mais prazeroso, como também potencializa a assimilação de conceitos e a construção de habilidades essenciais para a vida. Assim, a educação infantil vai além da transmissão de conhecimento: é um período crucial para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. O envolvimento da família, da comunidade e de políticas educacionais é fundamental para garantir uma educação infantil de qualidade, capaz de proporcionar às crianças um início de vida escolar significativo e enriquecedor, preparando-os para os desafios e oportunidades que o futuro lhes reserva.

Sob essa perspectiva, o brincar é uma realidade cotidiana na vida da criança, é

uma prática sociocultural que possibilita à criança transferir dados da realidade para a fantasia, estabelecer novas interações com objetos, pessoas e com o próprio corpo. O jogo expressa, portanto, um diálogo com o mundo, a forma como a criança apresenta, cria e transforma a realidade à sua maneira. Através do ato de brincar, a criança transmite suas ações e reações e acaba aperfeiçoando sua identidade. Esses momentos proporcionam às crianças diversas situações que a motivam a criar e formular novas hipóteses e a cada adaptação construir novas regras que moldam seu lado moral. Sobre a criança e o brincar, Vygotsky aponta que o brincar não apenas fornece entretenimento, mas também atua como um mecanismo fundamental para a exploração do mundo, o aprendizado de habilidades interpessoais, o estímulo da criatividade e o desenvolvimento de competências cognitivas (Vygotsky, 1979).

As atividades lúdicas devem ser amplamente utilizadas na primeira infância, pois proporcionam às crianças um ambiente de aprendizagem agradável e significativo. Brincar é a forma básica de expressão e aprendizagem nessa fase. Essa prática pedagógica se torna divertida para todas as crianças e integram os alunos com necessidades especiais ao ambiente escolar, tornando mais saudável o processo de socialização dos estudantes. Assim, o importante é a criança descobrir por si mesma, motivando perguntas e respostas, estimulando a criatividade e a descoberta de acordo com a necessidade de cada um deles (Vygotsky, 1979).

Diante de sua relevância, a natureza do brincar e do jogar está sendo examinada por seus atributos distintivos: a capacidade de pensamento de segundo grau, aplicável em situações cotidianas, e a imersão no imaginário, relacionada ao desempenho do jogador, uma reprodução interpretativa. Essa expressão lúdica é definida pela sequência de escolhas do brincante, considerando sua condição de ser social dotado de capacidade decisória e protagonismo, influenciada pela cultura circundante. Além disso, ela é permeada por regras que, embora comprovadas de fontes externas, direcionam as ações lúdicas. Nessa perspectiva, o jogo estimula o desenvolvimento cognitivo das crianças, desenvolvendo habilidades como resolução de problemas, raciocínio lógico, concentração, memória e criatividade. Ao participar de jogos e atividades lúdicas, as crianças exercitam suas habilidades mentais e desenvolvem habilidades necessárias para o aprendizado ao longo da vida (Kishimoto, 1996).

Portanto, o brincar é essencial na construção de uma infância digna, estimula o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, além de ser um meio de expressão. Também é uma fonte de aprendizado e troca de conhecimentos, bem como uma forma de expressão cultural, estabelecendo laços sociais e de comunicação entre as crianças. E, quando essa atividade é utilizada como ferramenta pedagógica, promove o melhor desempenho de habilidades e competências imprescindíveis para o desenvolvimento integral do educando.

## 1.2 O papel do lúdico no contexto educacional

O lúdico é uma palavra de origem latina: “ludus”, que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com a sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas (Almeida, 2009). Desse modo, o lúdico também contribui para o desenvolvimento socioemocional das crianças, por meio da brincadeira, elas aprendem a lidar com as emoções, desenvolvem habilidades sociais, como cooperação e comunicação, e resolvem conflitos de forma adequada.

As atividades recreativas desempenham um papel crucial no cultivo da autoestima, autoexpressão e formação das crianças. Seguindo essa perspectiva, as brincadeiras e os jogos representam elementos fundamentais no desenvolvimento infantil, tornando-se atividades altamente relevantes no processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos curriculares, o que se dá pela capacidade dessas atividades de estímulo não apenas a concentração e a atenção, mas também a produção ativa de conhecimento. Ao se envolverem em brincadeiras e jogos, as crianças exploram seu mundo interno e externo, exercitam suas habilidades emocionais e sociais, fortalecem a autoconfiança e a autonomia. Uma abordagem lúdica no contexto educativo proporciona um ambiente propício para a assimilação de conteúdos acadêmicos, por meio de jogos educativos e outras atividades que envolvem a ludicidade, as crianças absorvem conhecimento de forma mais engajada e significativa (Brennand, 2009).

As brincadeiras não apenas complementam o ensino, mas também ampliam as possibilidades de aprendizagem. Ao participar de atividades lúdicas, as crianças são incentivadas a experimentar, a testar hipóteses, a explorar novos conceitos e a colaborar com seus pares. Dessa forma, o brincar se revela como um instrumento valioso para a internalização de conhecimentos e para o desenvolvimento de habilidades essenciais, indo além do aspecto recreativo ao se tornar uma ferramenta pedagógica significativa. A brincadeira é uma atividade inata da criança, é através dela que a criança se desenvolve, cria laços afetivos e começa a descobrir o mundo. A brincadeira dentro de uma sala de aula, proporciona “[...] um ambiente de troca pela atitude interdisciplinar, promove um ambiente agradável para a criança se sentir como integrante do meio em que está inserida [...]” (Alfaia, 2013, p. 108).

Seguindo a perspectiva apontada acima, quando o educador utiliza o jogo, não como um simples entretenimento, mas sim como uma estratégia pedagógica, ele incentiva a aprendizagem com significado, colaborando para a formação de atitudes sociais fundamentais, como respeito, cooperação e obediência às regras, que são essenciais para uma convivência saudável na sociedade. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2018) o brincar se apresenta de variadas formas:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2018, p. 36).

Assim, esse documento afirma a educação infantil, coloca a criança no centro do processo educativo e respeita a sua forma própria de pensar, sentir e expressar-se num ambiente cultural, acolhedor e estimulante as práticas sociais. Constitui identidade e subjetividade em relação ao meio e aos outros, e tem papel fundamental na consolidação da aprendizagem. É necessário considerar as experiências que decorrem das relações de conhecimento que as crianças desenvolvem na vida social, em casa e na escola, em diferentes culturas, que fazem parte de seu patrimônio cultural herdado.

Por conseguinte, evidencia-se que todo esse processo é uma continuidade da construção social iniciada no âmbito familiar, posto que no ambiente doméstico, seja em atividades recreativas individuais ou compartilhadas com a família, a criança está imersa em uma jornada de aprendizado sobre as dinâmicas de relacionamento, interação social e desenvolvimento da própria identidade pessoal. Então, as brincadeiras assumem uma posição central como o método mais adequado para a criança adquirir conhecimento sobre o ambiente circundante ou para explorar e decifrar o mundo à sua volta (Brennand, 2009).

Nessa perspectiva, aponta-se que a aprendizagem está relacionada com uma construção social e não apenas escolar, portanto, o caminho para desmistificar essa visão retrógrada da aprendizagem como mera transferência de conhecimento programático deve ir além, possibilitando à criança aprender novas regras, novas formas de se conhecer, novos meios. Dessa maneira, o caráter lúdico das atividades desperta o interesse, a curiosidade e a motivação das crianças, eles se sentem atraídos e envolvidos em participar das brincadeiras, o que favorece o aprendizado. Por meio da brincadeira e da alegria de aprender, as crianças se tornam mais entusiasmadas e receptivas ao aprendizado. Logo, incorporar o jogo no âmbito da educação infantil implica criar um ambiente propício ao processo de ensino-aprendizagem, permitindo a otimização da construção do conhecimento ao introduzir elementos fundamentais do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação ações e motivação ativa (Kishimoto, 2008).

Ao fazer uso dessas atividades lúdicas em sala de aula, o professor oferece às crianças um espaço para expressar sua criatividade e imaginação, de modo que esse público infantil pode passar a criar histórias, representar papéis, apresentar soluções e explorar diferentes possibilidades, a liberdade de ser criativo fortalece sua capacidade de pensar de forma flexível e inovadora. Ao serem incorporadas na educação infantil, elas são importantes porque promovem uma aprendizagem divertida, ativa e significativa e auxiliam no desenvolvimento cognitivo, socioemocional, motor e criativo das crianças.

Além disso, percebe-se que o jogo representa uma ferramenta pedagógica de grande relevância, em qualquer ambiente cultural e biológico, trata-se de uma atividade espontânea, prazerosa e relacionada com um significado. Possui um valor social significativo, oferecendo inúmeras oportunidades educacionais para promover o desenvolvimento físico, estimular o funcionamento mental e contribuir para a adaptação ao convívio em grupo, preparando a criança para a vida em sociedade ao envolvê-la na participação ativa e no questionamento dos fundamentos das relações sociais prejudiciais (Kishimoto, 1996).

Sendo assim, os jogos têm grande valor nessa concepção de ensino, pois auxiliam os professores para desenvolver atividades a serem cumpridas, estar ciente das regras e conviver com o outro, assim como ganhar e perder. Além de desenvolver habilidades de conviver em grupo e respeitar as opiniões divergentes, a aprendizagem depende da motivação e do interesse que o indivíduo tem em relação a determinado assunto. Quando o educador consegue despertar a curiosidade e o desejo da criança em realizar uma atividade, proporciona uma aula mais interessante, participativa e atraente, permitindo que a aprendizagem ocorra de forma leve e mais fácil para os alunos. Buscando estabelecer práticas pedagógicas de qualidade para os educandos, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil afirma que:

Cabe ao professor a tarefa de individualizar as situações de aprendizagens oferecidas às crianças, considerando suas capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas assim como os conhecimentos que possuem dos mais diferentes assuntos e suas origens socioculturais diversas. Isso significa que o professor deve planejar e oferecer uma gama variada de experiências que responda simultaneamente, as demandas do grupo e as individualidades da criança (Brasil, 1998, p. 32).

Nesse contexto, a ludicidade frequentemente é proposta como uma abordagem pedagógica para o ensino de conteúdos e, ao ser utilizada como ferramenta no processo educacional, proporciona ao aluno uma aprendizagem que contribui para seu desenvolvimento integral, sendo empregada com o objetivo de alcançar metas acadêmicas. Todavia, é necessário se ter em mente que o brincar por si só não promove essas habilidades, pois necessita estar alinhado com os objetivos, conteúdos e metodologias do docente. Por isso, é de extrema importância que o educador planeje uma estratégia pedagógica bem estruturada, na qual ele saiba estimular seus alunos por meio de atividades dinâmicas e prazerosas. Dessa forma, o educador deve possuir uma formação que valorize os jogos no contexto escolar e acredite no poder que eles têm no processo de ensino e aprendizagem objetivando a construção de um ensino significativo e dinâmico.

## 2 O PAPEL DO PROFESSOR NA UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS

O papel do professor na implementação de atividades lúdicas é extremamente crucial no ambiente educacional. Por meio do trabalho do lúdico, o educador tem a oportunidade de cultivar um espaço de aprendizagem que não seja apenas prazeroso, mas também significativo para os alunos, permitindo que estes se tornem protagonistas ativos na construção do conhecimento. Nesse sentido, este capítulo se propõe a explorar diversos aspectos relacionados ao papel do professor na utilização de atividades lúdicas, partindo de uma seleção adequada de materiais e recursos até a formulação de atividades que sejam desafiadoras e, ao mesmo tempo, envolventes. Além disso, enfatiza-se a importância de criar um ambiente de sala de aula permeado por confiança e respeito mútuo entre professor e alunos.

O educador assume o papel de mediador ao introduzir atividades lúdicas no contexto escolar. A seleção criteriosa de materiais, jogos e recursos pedagógicos é fundamental para estimular a participação ativa dos alunos e promover a compreensão de conteúdos de forma mais dinâmica e envolvente. Ademais, a elaboração de atividades desafiadoras e atrativas desencadeia o interesse e a motivação dos estudantes, fomentando um ambiente propício à exploração e construção do saber. Desse modo, a construção de um clima de confiança e respeito mútuo dentro da sala de aula é essencial para o desenvolvimento das atividades lúdicas. Um ambiente acolhedor e seguro encoraja os alunos a se expressarem livremente, experimentarem novas ideias e interagirem de forma construtiva, de modo que a presença de uma relação positiva entre professor e aluno é um fator determinante para o sucesso e a eficácia das atividades lúdicas no contexto educacional (Gomes, 2009).

### 2.1 A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem: a escola como espaço inovador

A escola é um espaço privilegiado que pode contribuir para que a criança possa brincar, tanto de forma livre quanto controlada, na escola procura-se priorizar o aspecto pedagógico do brincar e direcioná-lo para o aprendizado. O processo de aprendizagem pode ser entendido como um processo de construir conhecimento resultando em novas experiências e novos significados, o aprendizado não acontece da mesma forma para todos, pois alguns indivíduos acham mais fácil do que outros. Nesse sentido, o processo de aprendizagem refere-se ao mecanismo pelo qual os indivíduos obtêm novas informações, adquirem habilidades e modificam seu comportamento. Esse é um processo intrinsecamente complexo que, em sua compreensão, requer frequentemente uma análise de partes específicas do conjunto total (Alves, 2007).

A instituição escolar enfrenta, atualmente, alguns problemas que dividem profundamente a área e o âmbito da sua atividade enquanto formadora, no qual o trabalho pedagógico pode estar relacionado com as necessidades de vida do aluno e os seus projetos em relação ao mundo em que se inserem. E é exatamente nesse processo de busca por novas maneiras de ensinar e aprender que as atividades lúdicas exemplificados especialmente por jogos e brincadeiras se apresentam como mecanismos eficazes de melhoria.

As brincadeiras, na escola, são propostas como formas de aprender, de criar oportunidades de aprendizagem através de atividades lúdicas. Dessa forma, a criança é motivada a participar das atividades propostas e a se interessar pelas temáticas apresentadas através do ato de brincar. Os jogos desempenham um papel fundamental na educação infantil, pois constituem-se como uma forma lúdica e eficaz de apoiar o aprendizado e o desenvolvimento das crianças, eles fornecem uma experiência de aprendizagem ativa na qual as crianças se envolvem de forma participativa e prática (Brennand, 2009).

A ludicidade é uma necessidade tanto para os adultos, quanto, principalmente, para as crianças, por meio dela, desenvolvem-se aspectos físicos, motores, psicológicos, sociais e afetivos, além de contribuir para o processo de aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de explorar, experimentar e descobrir conceitos e habilidades de uma forma mais significativa e construir ativamente seu conhecimento. Essas ferramentas são impulsionadores do raciocínio e da imaginação, concedendo à criança a liberdade de explorar variados comportamentos, situações, capacidades e limites. É fundamental, portanto, fomentar uma diversidade de jogos e brincadeiras, ampliando as oportunidades que as atividades lúdicas podem proporcionar (Nallin, 2005).

É extremamente importante que a criança desenvolva a capacidade de superar desafios e barreiras durante o processo de aprendizagem, e as brincadeiras são uma forma de mostrar a esses indivíduos, desde cedo, que existem regras a serem seguidas, que existem obstáculos para ultrapassar e que pode ser feito de uma forma divertida. Nesse contexto, inicia-se um processo importante para a formação humana que seria a compreensão e respeito a regras que regem os mais diversos âmbitos da vida em sociedade. O professor, desse modo, tem um papel fundamental no desenvolvimento das atividades inovadoras que tenham o lúdico como eixo norteador na primeira infância, sendo responsável por planejar, organizar e conduzir atividades de forma a criar um ambiente propício ao aprendizado e desenvolvimento das crianças. Um ambiente acolhedor é necessário para que os alunos se sintam confiantes e seguros para desenvolverem e socializarem com os demais colegas e professores (Fernandes; Abreu, 2001).

Nesse interim, o docente deve observar atentamente as características, interesses e necessidades das crianças, isso permite que ele escolha atividades lúdicas adequadas que atendam aos diferentes estágios de desenvolvimento e aos interesses individuais das crianças. Os educadores devem planejar e preparar atividades lúdicas de acordo com os objetivos de aprendizagem, os conteúdos a serem trabalhados e as habilidades a serem desenvolvidas, necessitando levar em consideração a variedade de materiais, jogos, brinquedos e recursos disponíveis para enriquecer as experiências lúdicas das crianças. Logo, é necessário que o professor procure ampliar, cada vez mais, as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras, e com outras crianças, visto que um ambiente físico ajuda a diversificar as experiências na criança, permite que ela estabeleça relações, descubra e aprenda brincando (Pellegrine, 2007).

Por conseguinte, é ofício do profissional da educação saber aproveitar o momento, seja em ambiente aberto ou na brinquedoteca, saber administrar a sala de aula para que ela se torne dinâmica, procurando encontrar jogos e brincadeiras que vão funcionar com todos os tipos de espaço, fazendo que não imponha somente regras à criança, mas possibilitando explorar o ambiente em que trabalha, para despertar a sua curiosidade e tentar colocar em prática as experiências que já teve. Outro aspecto de suma relevância para se ter em mente seria a formação de professores nas universidades que priorizam a inovação e o lúdico como atividade básica do processo de ensino-aprendizado. Essa formação necessita estar condizente com a realidade dos espaços escolares e preparar os futuros profissionais da educação para compreenderem e se adaptarem as mais diversas subjetividades.

Ao considerar a educação como um processo historicamente construído e o papel do educador como agente ativo desse processo, não limitado à mera transmissão de informações, mas sim engajado em auxiliar os indivíduos a forjar sua identidade e contribuir de forma positiva para a sociedade, a ludicidade emerge como uma alternativa relevante na formação humana. Diante disso, propõe-se que os programas de formação se adequem a essa nova perspectiva. Uma maneira de incentivar tais programas é incorporar um novo componente à estrutura curricular: a formação lúdica. Percebe-se que o ensino ofertado nos centros acadêmicos de educação superior pode afastá-lo da realidade escolar que os professores vivenciam no dia a dia escolar. No entanto, esta formação deve partir do zero, devendo formar profissionais competentes que utilizem ativamente métodos novos e lúdicos na prática das suas atividades profissionais (Severino, 1991).

Desse modo, a reflexão deve surgir a partir de desafios encontrados no dia a dia da sala de aula. Isso leva a uma análise e implementação de métodos que contribuam para melhorar os processos de ensino e aprendizagem. A formação desses profissionais

necessita ter como eixo norteador aspectos que contemplem as subjetividades do cotidiano vivenciado na escola, pois somente assim se pode preparar esses indivíduos para as múltiplas adversidades dessa profissão. Nessa linha de pensamento, a essência de um educador competente reside na capacidade de estabelecer metas claras para a aprendizagem infantil, mediar suas experiências, incentivar a utilização de diversas linguagens, realizar atividades e adaptar-se conforme a necessidade. É possível que os professores exemplares sejam aqueles que demonstram respeito genuíno pelas crianças, o que se reflete na incorporação de elementos lúdicos de qualidade em sua abordagem pedagógica (Gonzaga, 2009).

Portanto, espera-se que os objetivos definidos nesse planejamento sejam alcançados e que tenham um impacto positivo, resultando em uma mudança no comportamento do aluno em relação ao conhecimento. No entanto, esse processo exige que o profissional da educação compreenda todas as etapas do planejamento, implementação e avaliação das atividades propostas, proporcionando maior segurança e domínio dos objetivos a serem alcançados.

## 2.2 A prática pedagógica e o lúdico na relação entre educador e educando

É por meio da intervenção lúdica que a criança se organiza para a vida, aprende a cultura do meio em que vive, adapta-se às condições proporcionadas por esse mundo, aprende a competir, contribuir e viver como um ser social. Além de oferecer entretenimento e interação, o brincar apresenta desafios que provocam o pensamento reflexivo nesse alunado e através da construção dessa reflexão é que exercita as problematizações acerca da sua realidade. Para a elaboração de atividades lúdicas significativas, o professor deve ter mente que, para estabelecer ambientes lúdicos, é fundamental considerar que as crianças realizam atividades como ouvir música, cantar, pintar, desenhar, modelar, construir objetos, recitar poemas e jogos verbais, manusear materiais impressos, ouvir e contar histórias, dramatizar e encenar situações para brincar e não para comunicar “ideias”. Em vez disso, ao manipular tintas, núcleos, sons, palavras, pincéis, imagens, ferramentas e substâncias como água, elas não apenas exploram o entorno material e cultural, mas também expressam e reúnem seus imaginários, sensações, emoções, fantasias, aspirações, e pensamentos por meio da linguagem visual e verbal (Barbosa, 2009).

É nesse processo de planejamento e desenvolvimento de atividades lúdicas, que o professor atua como mediador, conduz, tira dúvidas e estimula a reflexão das crianças, ajuda a promover a aprendizagem, fornece suporte quando necessário e facilita a resolução de problemas. Outro ponto a se pensar é a comunicação e o estabelecimento

de diálogos nesses momentos de socialização entre alunos e professor, auxiliando no desenvolvimento cognitivo da fala e na articulação de troca de conhecimentos através de mediadores responsáveis por esse processo de contínua aprendizagem. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (Brasil, 1998, p. 27, v.01).

O jogo ajuda a entender o mundo, expande a imaginação e o desenvolvimento cognitivo dos alunos, exige a participação plena, o movimento físico e mental da criança, obriga-a a projetar no jogo os agentes e eventos de sua realidade. Esse fato ajuda o professor na medida que possibilita a compreensão da realidade do seu aluno, permitindo que, através dela, possa planejar os conteúdos a serem trabalhados em sala. Desse modo, o planejamento de atividades pedagógicas na Educação Infantil deve incluir momentos em que a cultura das crianças e a cultura dos adultos estejam conectadas, trazer a criança para trabalhar em projetos de construção é muito importante, pois é possível que, através de brincadeiras, ela possa motivá-la para novas atividades com diferentes conteúdos para trabalhar as necessidades de conteúdo, organização e planejamento com foco em projetos envolvendo brincadeiras que atuem na motivação da criança (Bezerra; Oliveira, 2012).

Assim, o papel do professor na inserção da ludicidade em sala de aula é fundamental para que esse processo de aprendizagem ocorra satisfatoriamente. O docente deve buscar, através de um olhar inovador, diferentes ferramentas e recursos didáticos que possibilitem que as crianças desenvolvam todas as suas habilidades e competências. A motivação para esse desenvolvimento, pode ser intuitiva ou intrínseca, quando vinculada a metas e desejos internos, tais como a realização de necessidades físicas ou sociais, a curiosidade ou a ansiedade por adquirir conhecimento. Por outro lado, é considerada extrínseca quando decorre de estímulos externos, como as exigências escolares, a expectativa de ganhos sociais advindos do estudo, o estímulo proveniente da família, do professor ou dos colegas (Libâneo, 1994).

Para que ocorra a aprendizagem, o aluno deve ser estimulado através de conteúdos que façam sentido para ele e textos que tratem da sua realidade. Somente quando o aluno demonstra alguma forma de mudança crítica por meio da ação, pode-se dizer que o aprendizado realmente ocorreu, também deve-se levar em conta que cada criança tem uma singularidade que a difere da outra e que elas aprendem de maneiras diferentes. Portanto, é importante criar um currículo que inclua questões como rotina, tempo, espaço com os materiais disponíveis. Em vista disso, é de extrema

importância que o professor busque esses jogos e atividades metodológicas que desenvolvam a imaginação, a criatividade e a afetividade dos alunos. O mundo atual leva a distância apresentada pela mídia e redes sociais, de modo que o jogo prioriza o contato humano e traz de volta a interação, bem como estabelece regras a serem seguidas e que levam a uma competição e trabalho coletivo (Gomes, 2009).

Despertando na criança o desejo por aprender de uma forma dinâmica, que objetive desenvolver suas habilidades socioemocionais e contribuir para uma educação de qualidade e pautada no diálogo ativo entre educador e educandos. Os vínculos estabelecidos ao longo do processo educativo são imprescindíveis para a manutenção de um ambiente propício para a aprendizagem, onde a afetividade entre esses sujeitos auxilia diretamente em uma aprendizagem mais eficaz. Com isso, o professor deve buscar abordar novas formas de ensinar e tentar trabalhar as dificuldades identificadas pela observação e escuta, procurar estabelecer um diálogo seguro e de confiança com o aluno e estar aberto ao entendimento de que o ensino deve estar vinculado as reais necessidades do aluno, pois é importante que esse educando se sinta à vontade em compartilhar suas dúvidas, questionamentos e curiosidades (Russo, 2012).

Em relação à linguagem, o jogo também traz seus benefícios, visto que a criança, ao interagir no jogo, utiliza a fala, a leitura e a reflexão sobre estratégias juntamente com seus colegas de sala. Eles trocam ideias, promovendo o desenvolvimento da memória e da criatividade por meio da linguagem. Dessa forma, o jogo auxilia a criança a organizar seu pensamento e se expressar através da linguagem, de modo que, quando o educador preserva uma atividade propícia à expressão lúdica da criança, permitindo sua ação intencional no ato de brincar, criam-se situações que potencializam o processo de aprendizagem. A utilização do jogo na Educação Infantil não se restringe apenas à diversão, mas representa a inserção de elementos que enriquecem o campo do ensino-aprendizagem, criando condições para a maximização da construção do conhecimento, isso se dá ao introduzir propriedades inerentes ao lúdico, como a sensação de prazer, a capacidade de iniciativa e a ação ativa e motivadora no ambiente educacional (Kishimoto, 1999).

Quando se respeita o espaço do jogo como uma atividade peculiar e intencional da criança, o educador permite que o ambiente educativo se torne um campo fértil para a absorção do conhecimento. É através do jogo que a criança explora, experimenta e assimila informações de forma não apenas prazerosa, mas também altamente engajada e motivada. Ao introduzir esses elementos lúdicos no processo educacional, o educador propicia não apenas um momento de lazer, mas um ambiente rico em oportunidades para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos. A abordagem lúdica não apenas enriquece o ambiente escolar, mas também estimula a criatividade, a imaginação, o raciocínio lógico e a resolução de problemas. É nesse cenário que o

educador desempenha um papel fundamental ao criar um espaço que favorece o jogo como uma ferramenta pedagógica poderosa, capaz de aprimorar a compreensão e a concentração do conhecimento de maneira profunda e rigorosa (Kishimoto, 1999).

Para os alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem, a abordagem lúdica também pode se tornar uma poderosa ferramenta para ajudá-los a alcançarem conhecimento. Ao oferecer uma alternativa mais atrativa, o aluno pode se sentir mais motivado pelo assunto, o que o deixa mais aberto para receber informações e absorvê-las. Além disso, é importante observar a importância do jogo ao longo do tempo, uma vez que a presença de atividades lúdicas desde tempos primitivos é evidenciada através de registros de brinquedos infantis em diversas culturas, desde a pré-história, sendo considerada uma atividade fundamental, o que deixa claro que brincar é inerente à natureza de qualquer indivíduo (Pellegrine, 2007).

Quando o ambiente de aprendizagem é propício, consegue transformar o interesse de alguns alunos em motivação. A sala de aula deve promover a reflexão e estimular o interesse pela leitura, escrita e uso do material educacional. O professor não deve aguardar um momento específico para apresentar o material escrito, mas sim considerar a compreensão de todos os alunos, sendo que qualquer recurso pode ser introduzido em qualquer etapa do processo de aprendizagem e cada aluno absorverá o conhecimento de acordo com sua fase de alfabetização, ou seja, conforme sua capacidade de perceber e compreender. Dessa maneira, os professores devem ir além da formalidade e explorar a vasta gama de benefícios provenientes do uso de atividades lúdicas (Russo, 2012).

Portanto, é crucial manter os estudantes engajados e mentalmente ativos para se ter um ambiente educacional dinâmico e eficaz, em vez de adotar uma abordagem passiva, na qual os alunos permanecem simplesmente sentados e realizam exercícios do livro de forma mecânica. Assim, é crucial considerar o impacto das atividades lúdicas no processo de aprendizagem na sala de aula, de modo que é fundamental romper com o paradigma tradicional de ensino, no qual a mera transmissão de informações e a repetição de exercícios são predominantemente. Em vez disso, a introdução de atividades lúdicas promove um ambiente mais estimulante e propício para o aprendizado. Por fim, deve-se compreender que essas práticas envolvem os estudantes de maneira ativa, desafiadora e, ao mesmo tempo, divertida, estimulando a criatividade, a concentração e o interesse genuíno pelo conteúdo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Tendo em vista os fatos mencionados, verificou-se que os jogos e brincadeiras

devem ser vistos como influenciadores do processo de desenvolvimento das crianças. Por conseguinte, os jogos contribuem para o desenvolvimento da autoestima e da criatividade, ocasionam mudanças qualitativas nas estruturas mentais. Através de atividades lúdicas que priorizem o desenvolvimento completo do aluno, as crianças também formam alguns conceitos sobre regras, socialização, comunicação e escuta ativa.

Hoje, a criança é vista como um ser que precisa ser amado e cuidado, e sua educação está nas mãos da família, da escola e da sociedade. A brincadeira está intimamente ligada ao conceito de primeira infância como a conhecemos atualmente, e a escola, como local de aprendizagem com o objetivo de aproximar a sala de aula da realidade dos alunos e tornar a aprendizagem mais significativa, deve buscar desenvolver essas atividades e priorizar experiências que fomentem esse processo.

A educação infantil é um período muito importante, durante o qual são desenvolvidos aspectos relacionados à educação pessoal. Os profissionais que atuam nessa área têm, portanto, um papel fundamental nesse processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, é imprescindível que suas práticas educativas sejam objetivas, claras, significativas e coerentes com a educação que buscam desenvolver. Dessa maneira, o uso de estratégias e atividades lúdicas e inovadoras possuem uma função de suma importância e relevância. Durante este estudo, se pode compreender como as atividades lúdicas não só capturam o interesse das crianças, mas também fomentam um ambiente propício para a aprendizagem e para um desenvolvimento integral.

A educação infantil não deve se limitar unicamente a um ambiente formal de ensino, mas sim abraçar a ludicidade como um recurso valioso para o desenvolvimento integral das crianças. É crucial que educadores, pais e a sociedade em geral reconheçam a importância dessas atividades na formação dos educandos e criem espaços e oportunidades para que as crianças possam explorar, experimentar e aprender de maneira prazerosa e enriquecedora.

Portanto, é imprescindível inserir o lúdico no contexto educacional infantil para construir fundamentos importantes para o crescimento pessoal e acadêmico dos alunos, capacitando-os para encarar os obstáculos do mundo com inventividade, autoconfiança e competências aprimoradas.

## REFERÊNCIAS

ALFAIA, da Cunha Debora; RIBEIRO, Maria Edilene, PEREIRA, Elisa de Nazaré Gomes. **Formação continuada de Professores: entrelaçando Saberes e Práticas Inovadoras.** Castanhal PA: GEPPE,2013.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. v. 12, 2009.

ALVES, Doralice Veiga. Psicopedagogia: **Avaliação e Diagnóstico**. 1 Ed. Vila Velhas, ESAB – Escola Superior Aberta do Brasil, 2007.

ANDRADE, Luzia. **A importância do lúdico na educação infantil: Um estudo de caso em uma creche pública**. 2018. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Projeto de cooperação técnica MEC e UFRGS para construção de orientações curriculares para a Educação Infantil. **Práticas cotidianas na educação infantil – bases para a reflexão sobre as orientações curriculares**. Brasília, 2009.

BEZERRA, LebiamTamar Silva e OLIVEIRA, Stella Maria Lima Gaspar de (Org.) **Pensamento, Linguagem e Ludicidade na Educação Infantil**. João Pessoa: Editora Universitária da UEPB, 2012. P. 36

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do desporto. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8069 de 13 jul. 1990. Brasília, DF: Secretaria do Estado do Trabalho e Ação Social, 1990.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1, 2 e 3.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. ROSSI, Silva José. **Trilhas do aprendente volume 4: Ludicidade e desenvolvimento da criança II**. Ed. Universidade/UFPB, João Pessoa, 2009.v.4.

FERNANDES, Maria e ABREU, Sebastião. **Os segredos da alfabetização**. São Paulo, editora Ediouro, 2001.

GOMES, Marineide de Oliveira. **Formação de Professores na Educação Infantil**. São Paulo, SP: Cortez, 2009.

GONZAGA. Rúbia Renata das Neves. **A importância da formação lúdica para professores de educação infantil**. Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009. (p. 36-39)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a Educação**. Petrópolis, RJ:

Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KÖCHE, José Carlos. **Fundamentos da metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

LIBÂNEO, J. C. **Os métodos de ensino**. São Paulo: Cortez, 1994. P. 149-176.

LIMA, Evânia; NASCIMENTO, Maria. **A importância das atividades lúdicas no desenvolvimento físico e cognitivo das crianças**. 2014. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

NALLIN, C.G. F. **O papel dos e brincadeiras na educação infantil**. 2005. 35 f. monografia– curso de graduação em pedagogia, faculdade de educação da universidade estadual de campinas, Campinas, 2005.

PELLEGRINE, J.M. **A importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil**. Trabalho apresentado como requisito para conclusão da Habilitação Educação Infantil, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, p-8-26, 2007.

RUSSO, Maria de Fátima. **Alfabetização: um processo em construção**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

SEVERINO, A.J. **A escola de 1º grau: organização e funcionamento**. Série Ideias 11: A didática e a escola de primeiro grau. SP: FDE, 1991.

SOUZA, Adriana. **A educação das crianças nos primeiros anos de escolarização**. 2021. 45 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura plena em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba - UFPB, João Pessoa, 2021.

VYGOTSKY, L. S. **Do ato ao pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.

### E

Educação: 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127 e 128.

### L

Ludicidade: 10, 11, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 127 e 128.

## **SOBRE OS ORGANIZADORES**

### **MAYARA MILLENA MOREIRA FORMIGA**

Graduação em Pedagogia pela Faculdade São Marcos FASAMAR (2020). Mestre em História pelo Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal da Paraíba (2013), com área de concentração em História e Cultura Histórica.

### **PATRÍCIA FERREIRA DOS SANTOS**

Possui Mestrado em Letras pela Universidade do estado do Rio Grande do Norte (UERN) em 2019; graduação em Pedagogia pela Faculdade Kurios (FAK) em (2018) e graduação em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

### **ALDENICE BARBOSA DOS SANTOS**

Mestre em Ciências da Educação

### **LUZIA SOARES MAIA**

Graduada em Letras pela UFPB, apresentando especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional

### **MARCOS VITOR COSTA CASTELHANO**

Graduado em Psicologia pelo Centro Universitário de Patos – UNIFIP, sendo mestrando em Ciências da Educação.