

O LÚDICO COMO FACILITADOR DO ENSINO-APRENDIZAGEM

PLAYFULNESS AS A TEACHING-LEARNING FACILITATOR

Lilian Mendes Miranda⁶⁷
Gilson Xavier de Azevedo⁶⁸

RESUMO: Este artigo científico tem como objetivo compreender a importância do lúdico nos processos de aprendizagem das crianças pequenas. Justifica-se o presente estudo pela percepção, durante os estágios, de que o jogo é uma excelente forma de aprendizagem na educação infantil, pois já faz parte do cotidiano das crianças, além de ser uma necessidade dos indivíduos. Este trabalho trata e ao mesmo tempo defende o brincar na educação, principalmente nesse nível educacional. O problema em questão é se o lúdico pode ser um recurso importante na aprendizagem e também afeta o lado afetivo, cognitivo e social da criança. A partir disso, trabalha-se por hipótese e verificação bibliográfica de que a brincadeira deve fazer parte do trabalho, dos métodos e dos recursos dos professores. É preciso entender a influência da inteligência na educação infantil, compreender como a criança aprende por meio de brincadeiras e jogos e como isso pode favorecer seu desenvolvimento. Constata-se, como resultado, que a ludicidade é essencial no ambiente escolar e para que os alunos desenvolvam melhores relações afetivas e sociais com os colegas, a família e a sociedade como um todo, além de ser uma forma divertida de ensinar e poder aprender práticas que podem incluir, fazer e respeitar regras, pensar, adquirir autonomia e alcançar a felicidade

Palavras-Chave: Educação. Educação Infantil. Lúdico.

ABSTRACT: This scientific article aims to understand the importance of play in the learning processes of young children. The present study is justified by the perception, during the internships, that the game is an excellent form of learning in early childhood education, as it is already part of children's daily lives, it is also a need for individuals. This work deals with and at the same time defends playing in education, especially at this educational level. The problem in question is whether the ludic can be an important resource in learning and also affect the affective, cognitive and social side of the child? It works by hypothesis and the bibliographical verification that the game should be part of the teachers' work, methods and resources. It is necessary to understand the influence of intelligence in early childhood education, to understand how children learn through play and games and how this can favor their development. As a result, it is pointed out that playfulness is essential in the school environment and also for students to develop better affective and social relationships with colleagues, family and society as a whole, in addition to being a fun way of teaching is being able to learn practices that can include making and respecting rules, thinking, autonomy and achieving happiness.

Keywords: Education. Child Education. Ludic.

⁶⁷ Concluinte do Curso de Pedagogia pela UEG CEAR – e-mail: l.mendesmiranda@hotmail.com

⁶⁸ (Orientador) Pós-doutor em Educação pela PUC-GO (2020) – e-mail: gilson.azevedo@ueg.br






















INTRODUÇÃO

O lúdico em si vai além do âmbito do jogo, passa pelo campo da imaginação, criatividade, emoções, percepção e outros aspectos que melhoram a educação e a formação na infância. A criança, portanto, humaniza e cria cultura por meio da interação com os pares, quando se apropria e transforma em objeto o que foi historicamente criado, ou seja, modifica o ambiente, criando algo para atender às suas necessidades.

A criança fala em línguas diferentes. Segundo Piaget, “o brincar faz parte da infância” (apud JEANDOT, 1997, p. 42). É preciso considerar o todo de cada indivíduo para que as crianças desenvolvam o equilíbrio, pois, ao estimular apenas uma área do conhecimento, outras ficarão faltando, causando desequilíbrio. No mesmo viés, para Fantacholi (2011, p. 1), “[...] o brincar é uma importante forma de comunicação, por meio da qual a criança pode reencenar seu cotidiano, um mundo de fantasias e imaginações”.

Nesse sentido, o lúdico tornou-se uma ferramenta educacional capaz de promover uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e mais eficaz, contribuindo significativamente para a aprendizagem de crianças com ou sem dificuldades, quando vivenciam limitações, dificuldades e deficiências cognitivas. Desse modo, abrange pessoas com necessidades educativas especiais com dificuldade de compreensão, locomoção e fala.

Conforme pesquisa de Vygotsky, Luria e Leontiev (1998) sobre aprendizagem, principalmente na infância, supõe-se que o ato de brincar influencia no desenvolvimento da criança, considerando-se que os jogos de “faz de conta” e a criação de mundos paralelos e brincadeiras de fantasia estimulam a ação e a tomada de decisão em situações difíceis do dia a dia. De acordo com as reflexões desse autor, podemos dizer que o ato de brincar é uma “coisa séria” e estimula a curiosidade, cria confiança, faz com que tome a iniciativa, desenvolve linguagem, foco e pensamento criativo.

A ludicidade decorre também da capacidade de simbolizar a partir da aquisição de imagens, de transformá-las em ferramentas de construção e socialização do conhecimento. Histórias, contos, lendas, folclore e muitas piadas formam, nesse contexto, um rico banco de dados cultural.

Para cumprir essas pretensões, buscamos um estudo bibliográfico exploratório com abordagem qualitativa da dinâmica entre o contexto escolar infantil e o desenvolvimento da criança, que não é material, mas construído por meio de uma rede de significados subjetivos.



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

O objetivo desta pesquisa é, então, demonstrar como o lúdico pode facilitar o processo de aprendizagem, tornando o ensino mais prazeroso.

Considerando que o lúdico é indispensável na formação das crianças, surge a seguinte indagação: como o lúdico pode facilitar o processo de aprendizagem?

O brincar é um recurso metodológico importante para apoiar a aprendizagem das crianças na educação infantil. Os jogos transmitem conteúdo por meio de regras, pois permitem a exploração do ambiente, e proporcionam o aprendizado de forma divertida e significativa, agregando conhecimento.

Segundo Carvalho *et al.* (1992, p. 14), as brincadeiras são importantes na vida das crianças, pois, quando brincam, aprendem e controlam tudo ao seu redor, por meio de esforço físico e mental e sem se sentirem obrigadas pelos adultos a se sentirem livres.

Nesse sentido, o jogo é uma ferramenta educacional muito importante. Cultural e biologicamente, é uma atividade livre, alegre e significativa. Possui grande valor social e inúmeras possibilidades educativas, por promover o desenvolvimento físico, estimular a vida mental e intelectual, contribuir para a adaptação grupal, preparar a criança para a vida em sociedade, e mostrar a participação e os pressupostos de relações sociais como estão estabelecidos (KISHIMOTO, 1996, p. 26).

Sabemos que o lúdico é indispensável na formação das crianças e, por isso, mostramos como ele pode facilitar o processo de aprendizagem dessas crianças dentro das esferas de educação.

A aprendizagem por meio da ação lúdica pode ampliar o repertório cultural da criança e ir além do conhecimento preconcebido, desde que o ensino seja intencional e pautado em práticas humanas alienantes. Vygotsky (2006, p. 271) observa isso: “Um professor não ensina a uma criança o que ela já sabe fazer, mas o que ela não sabe, mas pode fazer se for ensinada e orientada. O próprio processo educativo ocorre sempre na forma de cooperação entre crianças e adultos e representa um estado especial de comunicação mútua de forma ideal e eficaz [...]”.

O professor, como um mediador do conhecimento, antes de tudo precisa ter uma didática coerente e dinâmica, mantendo os alunos interessados em aprender. Ao buscar qual é a melhor forma de transmitir o conhecimento na Educação Básica Infantil, verificamos que o lúdico desempenha um papel muito importante, já que, considerando que nessa fase as brincadeiras são muito relevantes na formação dessas crianças, é por meio delas que eles conseguem se expressar e transmitir alegria, o que faz indispensável trazer essas brincadeiras para o plano pedagógico.



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

A metodologia é a de um estudo exploratório de caráter bibliográfico (GIL, 2002). Segundo Andrade (2009, p. 111), a pesquisa é um conjunto de procedimentos que visam pesquisar e resolver problemas teóricos ou práticos por meio do uso de métodos científicos. A pesquisa começa a partir de uma dúvida, de um problema, de uma curiosidade ou de um interesse humano em encontrar uma solução ou uma resposta para o fenômeno em estudo e utiliza métodos científicos; a busca de informações não é um negócio fácil e simples e é necessário recorrer, principalmente, a fontes confiáveis e seguras.

Neste artigo, se realiza um estudo bibliográfico, baseado em livros, periódicos e em uma biblioteca virtual, limitando-se a um estudo descritivo que busca descrever características da aprendizagem lúdica. Aqui, mostra-se como o jogo e/ou lúdico dentro da formação de professores influenciará suas aulas. Desse modo, este trabalho conta com um estudo bibliográfico qualitativo e se embasa em autores como Vygotsky, Luria e Leontiev (1998), Negrine (1994), Santos (1999), Sneyders (1996), Huizinga (1990) e Marcellino (1990).

Para discorrer sobre tal proposta, o artigo está dividido em três partes. Inicia-se com a importância do lúdico em sala de aula; depois, o tópico dois aborda o brincar na educação infantil e sua importância; e o tópico três, a seu turno, traz o debate sobre o papel do professor com o lúdico.

1 A LUDICIDADE E SUA HISTÓRIA

Por muitos séculos, a criança não foi vista e valorizada como agora, muito menos foi possível distinguir o período compreendido como infância. O historiador francês Philippe Ariès (1981) afirma que crianças e jovens foram marginalizados desde os tempos antigos. A infância não era compreendida como um período, nasciam crianças e com poucos anos já se misturavam com os adultos; quando se tornavam menores, o amor estava ali, mas, superficialmente, o curso de sua existência foi “curto e insignificante”. Para Ariès (1981), nesse período não havia tempo ou motivo para carinho ou demonstração de amor.

A aprendizagem acontecia graças à comunicação e às relações mútuas entre os adultos e era transmitida através da ajuda dada pelas crianças nas tarefas. Não havia preocupação com a educação daquelas crianças, isso não era importante naquele momento, que a autora entendeu como uma consciência de que uma criança tem necessidades, diferenças e peculiaridades completamente diferentes dos adultos, e eles se expressam. De acordo com Ariès (1981, p. 20), contudo, “o sentimento de infância não significa a mesma coisa que o apego às crianças,

corresponde à consciência da especificidade da infância, aquela característica especial que essencialmente separa a criança do adulto”.

Esse sentimento vivenciado e demonstrado para a criança diz respeito ao cuidado, à atenção e à preocupação com seu bem-estar e desenvolvimento. Assim, se durante séculos a criança foi marginalizada e considerada um ser insignificante e invisível, hoje ela é aceita e valorizada por suas peculiaridades e características, tem uma identidade pessoal e histórica.

E é pela mudança desses princípios que a visão da criança se confirma como estruturada historicamente. De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI, 2012), a criança é apresentada como “um sujeito histórico que tem direitos e que constrói sua identidade pessoal e coletiva por meio de suas experiências e ações cotidianas”.

A criança passa a ser vista, portanto, como um ser com uma cultura e história ativa, um jeito único de ser, com sentimentos, desejos e curiosidade, onde se torna protagonista de suas ações, com um caráter único.

A criança, como produtora de sua própria informação, não recebe a informação na forma transmitida, mas lhe dá novos significados quando se comunica com os adultos; somente quando essa informação é remarcada ela a compreende e compreende esses amigos.

Assim, a criança tem necessidades, diferenças e peculiaridades que se manifestam, interagindo de forma única, ou seja, ela é produtora de sua própria cultura, uma cultura infantil. Para Lomenso (2008, p. 15), o brincar é específico da cultura da infância e das crianças, pois “[...] é uma atividade culturalmente aprendida, que permite que elas se formem como sujeitos em um ambiente em constante mudança com a constante aquisição de conhecimentos, informações e valores”.

Assim, Almeida (2012 apud LOMENSO, 2008, p. 16) aponta que “entre as inúmeras possibilidades de produção cultural, uma das ferramentas presentes na vida de uma criança é o jogo. Ao brincar, a criança recria o que entende de mundo e transforma isso em uma cultura ridícula”.

A criança é, então, um sujeito em constante desenvolvimento, capaz de pensar e agir de maneira totalmente especial. Ela é capaz de dar novos significados para o mundo ao seu redor, essa é a sua natureza; ela é o produtora de sua própria cultura, e essa cultura é legitimada pela brincadeira.

Segundo Gilles Brougère (1998, p. 16), a cultura do brincar é “todos os elementos da vida e todos os recursos à disposição da criança com os quais ela pode construir outra classe”,

ou seja, fingimento, momento no qual a criança vive em situações imaginárias. “[...] é o amplo conhecimento adquirido através das brincadeiras, ou seja, é um conhecimento específico das crianças que brincam, e é fundamental que ela adquira essa bagagem de informações lúdicas, pois é isso que a tornará um ser brincante ativo” (KISHIMOTO, 1996, p. 30).

Percebe-se que um jogo, seja ele qual for, tem o poder de mudar a vida de uma criança e deixá-la feliz, cada vez mais animada e corajosa para enfrentar os desafios.

Nesse caso, em relação à cultura do jogo, Brougère (1998) menciona que ela pode ser entendida como as regras que tornam o jogo possível, ou seja, são os significados ou interpretações inventadas pelas crianças para dar sentido ao jogo; quanto mais uma criança brinca, mais ela abraça essa cultura, pois somente através da brincadeira ela adquire as referências e interpretações necessárias para distinguir o que é um jogo e o que não é.

Somente depois de adquirir essa cultura ela compreende os planos e as estruturas do jogo. A cultura lúdica pode ser diversificada porque muda de acordo com o local e a cultura em que a criança está inserida, ou seja, as culturas lúdicas brasileiras são completamente diferentes das de outros países, até entre nós mesmos, a depender da região, já que as culturas de jogos podem variar.

Os primeiros anos de vida da criança são nitidamente marcados por muitas descobertas, conquistas e mudanças e aos poucos ela vai compreendendo o mundo e tudo ao seu redor, aprendendo a conviver consigo mesma e com os outros. Essas descobertas são justificadas por meio do brincar, que é uma atividade tão normal e natural para as crianças e a infância. O jogo é tão importante que sempre fez parte da vida humana, inclusive porque todos nós jogamos um dia e, embora inconscientemente, o jogo sempre fez e fará parte de nossas vidas (KISHIMOTO, 1996).

Três termos são frequentemente usados em atividades lúdicas, mas possuem significados opostos: jogos, brinquedos e brincadeiras são muitas vezes chamados de sinônimos e, como dito, possuem definições diferentes.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA

O lúdico é um método pedagógico que ensina brincando, não exige muito e torna a aprendizagem significativa e de alta qualidade. Tanto os jogos quanto as brincadeiras são para o desenvolvimento físico, mental e intelectual na educação infantil. Segundo Horn (2004, p. 2), “na primeira infância a ludicidade, os jogos e os brinquedos são de suma importância para o

desenvolvimento da criança, pois são atividades importantes que beneficiam tanto o aspecto físico quanto o intelectual e social”.

Para Neves (apud FERREIRA; SILVA; RESCHKE. s/d, p. 6), o brincar é de extrema importância porque representa determinados valores em todas as fases da vida; portanto, a finalidade da infância é essencialmente a educação.

Considerado um meio de comunicação, o brincar estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, pois estimula a imaginação e contribui para uma aprendizagem significativa. No processo de ensino e aprendizagem, a valorização do lúdico é voluntária para as crianças, já que lhes permite sonhar, fantasiar e realizar seus desejos como crianças reais, e isso é fundamental.

Souza (2015, p. 2) defende que “o brincar é uma linguagem importante e expressiva que possibilita o conhecimento de si mesmo, dos outros, das culturas e do mundo, sendo um verdadeiro espaço de aprendizagem significativa”, explica. Os jogos despertam nos alunos o desejo de conhecer, de aprender, de desenvolver a personalidade, de criar conceitos de socialização e relações lógicas. Isso é de extrema importância para o desenvolvimento pessoal e social da criança.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento infantil, auxiliam na aprendizagem, no desenvolvimento social, cultural e pessoal, além de garantir a socialização e a aquisição de conhecimento.

Souza (2015, p. 1) nos mostra que

O brincar contribui significativamente para o desenvolvimento humano, auxilia no aprendizado, desenvolvimento social, pessoal e cultural, potencializa processos de socialização, comunicação e expressão, e que a construção potencializa o pensamento. que é importante.

As sugestões de atividades lúdicas do plano de aula são de extrema importância, pois proporcionam uma concentração que favorece naturalmente a assimilação do conteúdo. “A brincadeira não é a única ferramenta para aprimorar o ensino e a aprendizagem, mas é uma ponte para ajudar os professores interessados em fazer mudanças para melhorar os resultados” (SOUZA, 2015, p. 2).

A brincadeira é uma ferramenta poderosa para os professores ajudarem os alunos a aprender, mas, para atingir o objetivo dessa metodologia tão importante na educação infantil, é necessário esforçar-se para atingir o objetivo, ou seja, a aprendizagem significativa e a aprendizagem significativa, de qualidade.

3 O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUA IMPORTÂNCIA

As crianças precisam brincar e essa necessidade é garantida por lei. O ato de brincar não é apenas o de ter um brinquedo, mas uma atitude que a criança expressa em suas atividades. A experiência é cheia de alegria e satisfação. Nesse sentido, a falta de prazer e satisfação pode levar a problemas comportamentais em crianças.

Os jogos mudam em cada estágio do desenvolvimento da criança, mas é importante dar a seu filho a oportunidade de explorar todos os estágios do jogo. A importância dos brinquedos reside na exploração e na aprendizagem proposital do mundo externo, que utiliza e estimula os sentidos, as funções sensoriais, motoras e emocionais. Os jogos têm muitas funções sociais, desenvolvem o conhecimento intelectual e, o mais importante, “oferecem oportunidades para que as crianças descrevam e vivenciem os estados emocionais e os conflitos do cotidiano de cada criança” (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

Brincar é uma atividade educativa que influencia o crescimento emocional e intelectual da criança; brincar é uma singularidade da criança e proporciona desenvolvimento, integridade e busca pelo conhecimento. O brincar é importante para o desenvolvimento das crianças na educação infantil, pois, junto com a formação da personalidade, da autoestima e da aprendizagem em relação às interações com o meio ocorre o desenvolvimento cognitivo da criança nesse período, que leva ao crescimento e a um maior desenvolvimento do cérebro humano.

Neste sentido, Carvalho *et al.* (1992, p. 14) afirma que

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, por meio de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Enquanto isso, ao analisar o processo do brincar na educação infantil, Santos (2002, p. 36) explica que

[...] o brincar é uma estratégia que contribui para o desenvolvimento e aprendizagem, a saúde mental, prepara a criança durante a infância para conviver com problemas sociais, o desenvolvimento da expressão e da comunicação, que com o desenvolvimento de novos conhecimentos e a assimilação de informações.

Nos jogos, as crianças aprendem, brincando, que podem desenvolver a capacidade de criar jogos. A comunicação com outras crianças, professores ou seus filhos, cria as condições para desenvolver diferentes experiências. Podemos dizer que o brincar também é

[d]ivertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança” Lúdico – “que tem caráter de jogos, de aprender brincado e divertimento; é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. (FERREIRO, 1998, p. 139).

Segundo Oliveira (1997, p. 36), “a criança se comporta e aprende mais na brincadeira do que na atividade real; objeto e significado”. A função educativa do jogo permite que uma pessoa adquira conhecimento e compreensão do mundo. Com os brinquedos, a criança estimula sua imaginação, se comunica, experimenta novas emoções, aprende sobre o mundo, enfrenta desafios e tenta satisfazer sua curiosidade de saber tudo. A brincadeira ajuda a desenvolver tais qualidades na criança e essa habilidade passa a fazer parte da educação infantil.

Um brinquedo é um objeto material que suscita questões de ordem: educativa, porque um brinquedo educa, o jogo molda a vida das pessoas; social, porque é um “presente” para a criança e, portanto, tornou-se uma ação ritual entre pais e familiares; psicológica, porque no jogo a pessoa se expressa da mesma forma; filosófica, porque a atividade do jogo nos faz pensar, refletir e questionar a origem das coisas; mística, porque os jogos têm uma natureza mágica; histórica, porque com brinquedos você pode descobrir como as crianças brincavam em tempos distantes; econômica, porque é um dos mais vendidos do mundo. Tudo isso agrega valor cultural ao brinquedo (SANTOS, 2010, p. 13).

O aspecto lúdico inclui brincar, criar, imaginar, música, jogos e conhecimento. Ainda, é uma das principais maneiras pelas quais as crianças se envolvem e dão sentido ao mundo. Por meio do jogo, elas se conectam às pessoas e coisas ao seu redor e estão constantemente aprendendo com suas experiências.

Dessa forma, é importante que os professores que trabalham diretamente com a criança pequena sempre cuidem do desenvolvimento da criança, brinquem, não se esqueçam do mundo das novas mídias e as utilizem como recurso para enriquecer sua vida, suas aulas e trabalho educacional (SANTOS, 2002).



Existem muitas razões para brincar, pois é sabido que essa ação é necessária para o desenvolvimento cognitivo, social, físico e emocional das crianças. Por meio das brincadeiras, elas expressam os desejos e as vontades que se acumularam em sua vida; quanto mais oportunidades ela tiver de brincar, mais fácil será aprender.



O papel dos jogos na educação infantil é orientar e estimular esse eixo de desenvolvimento e atividade, portanto, é de grande importância, já que foi demonstrado que os professores precisam estar atentos ao valor dos jogos na educação infantil.



Mudanças nos estilos de brincadeiras nos jardins de infância facilitarão o desenvolvimento das crianças; em contextos escolares, as atividades lúdicas são voltadas para exercícios mais reflexivos para aprender relacionamentos.



Entende-se, então, que a criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Ao nascer e ao longo de sua vida, ele experimenta descobertas, ou seja, adquire novos conhecimentos sobre suas conexões com seu entorno e com o meio ambiente em que se insere.



Por outras palavras, pode dizer-se que conhecem, aprendem, absorvem conhecimentos, dos mais simples aos mais complexos, desde muito cedo, é esta troca que lhes prepara para a vida, permite-lhes conviver em sociedade. torna-os seres criativos, que participam e pensam nos processos que convidamos a alimentar.



Na infância, a criança aprende, pratica suas habilidades, percebe, deslumbra-se com coisas novas, repete sem parar o que gosta, explora e explora coisas novas ao seu redor. Nesse ponto, porém, queremos enfatizar a importância do lúdico, uma das formas mais eficazes de envolver os alunos nas atividades, aliás, o jogo é importante do ponto de vista do desenvolvimento cognitivo, do desenvolvimento da linguagem e da sociabilidade (SANTOS, 2002).



O objetivo deste estudo é apresentar aos educadores da primeira infância uma verdadeira compreensão do poder do jogo e sua capacidade de ensinar, especialmente, provocá-los para que atinja seu auge e brinque em sua sala de aula, seus planos, seus projetos. em suma, em sua educação diária.



Percebemos a necessidade de trazer o lúdico de volta ao cotidiano escolar, para que alunos e professores possam inovar. Na verdade, o brincar segue o princípio do prazer e da realidade, tanto quanto é uma forma de garantir a satisfação física e mental da criança. Em virtude disso, é importante introduzir o lúdico nas instituições educativas; quando as crianças

brincam no currículo, cria-se uma motivação positiva e uma aprendizagem mais afetiva e sustentável.

O objetivo deste artigo é delinear o lúdico e seu importante impacto no desenvolvimento integral da criança, uma vez que todas as suas dimensões estão essencialmente relacionadas à inteligência, capacidade afetiva, motricidade e sociabilidade.

Assim, devemos entender o lúdico como um estimulador de inteligências múltiplas e também um iniciador do aprendizado, ou seja, torna possível conhecer o que já é conhecido; ele cria novos conhecimentos, habilidades e produtos artísticos essenciais no mundo de hoje. Desse modo, se o professor trabalhar bem, um brinquedo pode ser decisivo no desenvolvimento de crianças (SANTOS, 2002).

No entanto, para que o ensino de jogos realmente dê seus primeiros passos na educação, é necessário considerar a importância, no ensino e na aprendizagem, do brincar na educação integral da criança.

4 O PAPEL DO PROFESSOR COM O LÚDICO

Ao usar os jogos como uma estratégia didática, e não como uma mera distração, os educadores contribuem para que os alunos tenham a oportunidade de aprender de forma significativa, ajudando a moldar atitudes sociais como respeito, cooperação e obediência.

Segundo Silva (2019, p. 19), “os educadores têm papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula”. Em relação ao uso pedagógico dos jogos nas escolas é fundamental que os professores desenvolvam formas de engajar as crianças. Essas atividades precisam ser ensinadas para que aprendam a competir de forma saudável e entendam que perder ou ganhar é o potencial do jogo.

Bons professores, portanto, se esforçam para ser amigáveis e atenciosos com seus alunos. No jardim de infância, as crianças verbalizam muito do que estão sentindo e vivenciando no momento, então, para estabelecer a forma como esses momentos podem ser aproveitados para estimular a socialização e seguir o conhecimento que o aluno recebe, cabe ao educador saber se o jogo funciona e como se esgota sua experiência.

Em consonância com Silva (2019), Barbosa, Napoleão da Costa e Delgado (2016) apontam que “os professores podem observar personalidades como aquela nata e desenvolvê-las durante a educação infantil”.



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Silva (2019) também defende o uso de jogos pelos professores para abrir infinitas possibilidades de intervenções para apoiar a transformação do aluno. Silva (2019) confirma que “[c]abe ao professor fazer essas atividades intencionalmente e não como atividades soltas”.

Os professores devem ter uma relação mediadora no processo dessa atividade lúdica e prática educativa. Essa prática facilita o trabalho do professor e garante um melhor desenvolvimento da criança no processo de ensino e aprendizagem.

Para Rocha (2017), os professores são intermediários entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e proporcionando espaços e situações de aprendizagem. Segundo ele, a educação é, antes de tudo, uma inter-relação entre emoções, tendências e a construção do conhecimento dos alunos, e os professores têm um papel fundamental na formação dos alunos, principalmente na educação infantil.

Souza, Santos e Mattos (2019) descrevem o papel do educador nesse processo lúdico e também explicam os benefícios proporcionados pela brincadeira. Para os autores, espera-se que ele proporcione uma leitura mais consciente sobre a importância do brincar na vida da criança; portanto, jogos podem desenvolver habilidades mentais, lógicas, emocionais, intelectuais e sociais.

Segundo Souza, Juvêncio e Cardoso (2019, p. 21), “o professor capacita alunos a analisar objetos e criar situações por meio de jogos e brincadeiras. Jogos que estimulam a imaginação e a criatividade da criança, como jogos de combinar, fantasias, bonecas e caixas”. Para esses autores, esses jogos podem e devem ser utilizados pelos educadores como recursos para a metodologia didática. Ao delinear as atividades, os professores devem considerar os objetivos a serem alcançados. Sem um objetivo, você só pode fornecer jogos sem sentido, que não contribuam para a construção do conhecimento dos alunos.

Como nota Rocha (2017, p. 79) em sua pesquisa, “os educadores atuam, assim, como facilitadores no processo de ensino e aprendizagem”.

Além do papel mediador, Souza, Juvêncio e Cardoso (2019, p. 23) nos mostram que “uma das funções dos educadores infantis é que, entre brincadeiras e brincadeiras educativas, a diversão é necessária e fundamental, isso porque se trata de mediar e aliar brincadeira e aprendizagem. A alegria de brincar e fazer atividades promove o desenvolvimento infantil”.

Assim, o trabalho de Azevedo e Neves (2017, p. 10) enfatiza que “não só a importância dos professores na atividade lúdica, mas também o brincar desde a formação inicial dos educadores”. Para eles, esses resultados indicam que o trabalho lúdico no ensino superior pode

se tornar um campo de investigação acadêmica que contribui para a formação de professores e, por meio das brinquedotecas, o lúdico é parte importante da educação.

CONCLUSÃO

A brincadeira infantil é fundamental do ponto de vista do seu desenvolvimento e aprendizagem, pois a criança não vive sem brincar. Para ela, tudo continua sendo um jogo, dado que, por meio da brincadeira, ela se expressa, se comunica, aprende coisas novas, se liberta e vivencia situações de realidade. Por isso, a brincadeira da criança é o combustível que a mantém ativa e é impossível uma criança viver sem brincar; é uma atividade que faz parte da sua infância.

Por isso, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são essenciais hoje e no aprendizado das crianças, já que a brincadeira infantil não é vista apenas como diversão ou entretenimento, é algo sério, assim como nosso trabalho, e tem um significado muito importante para elas. Asseveramos, então, que jogos, brinquedos e brincadeiras são necessários para o desenvolvimento da criança, porque brincar é uma necessidade humana e proibir o brincar impede a implementação de uma educação que valorize a pessoa como um todo.

Por fim, o professor deve respeitar o aluno e valorizar as descobertas, levando em consideração as etapas de desenvolvimento e os conhecimentos já adquiridos. Toda criança é um sujeito ativo na formação de hábitos e processos de conhecimento; somente a pessoa mais ativa trabalha sob a pressão da sociedade, sendo capaz de entender e mudar.

A conclusão é que uma criança exposta à inteligência se comunica com uma linguagem mais ampla, é um sujeito mais ativo em suas atividades e se protege ao se comunicar com os adultos. Nesse sentido, o professor deve fazer com que seu aluno sinta sua capacidade de brincar e aprender ao mesmo tempo e seu desenvolvimento de habilidades deve ter qualidade para superar qualquer desafio. O professor deve entender a importância de tentar fazer atividades ridículas, que levem ao desenvolvimento do raciocínio.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. M. de. **Introdução à Metodologia do Trabalho Científico**. 9. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

AZEVEDO, R.; NEVES, C. O lúdico contribuindo na formação de professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, v. 2, n. 3, p. 84-94, 2017.

BARBOSA, M.; NAPOLEÃO DA COSTA, R.C.; DELGADO, O.O.C. O lúdico na Educação Infantil. **Revista Espaço Acadêmico**, v.5, n.2, p. 1-19.

BRASIL, MEC. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e Brincadeiras de Creche: Manual de Orientação Pedagógica/ Ministério da Educação**. Secretaria de Educação Básica – Brasília MEC/SEB, 2012. 158 p.

BROUGÉRE, Gilles . Revista da Faculdade de Educação. **A criança e a Cultura Lúdica**. Rev. Fac. Educ. vol.24 n.2 São Paulo July/Dec. 1998. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007#6not. Acesso em: 29/12/2022.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico. **Revista Fundação Aprender**. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: 02. Jun. 2017.

FERREIRA, Juliana de Freitas ; SILVA Juliana Aguirre da ; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf> Acesso em: 05 de dezembro de 2022.

FERREIRO, E. **O brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira 1998.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. - São Paulo. Atlas, 2002.

JEANDOT, Nicole. **Explorando o Universo da Música**. São Paulo: Scipione, 2º ed, 1997.

KISCHIMOTO, T. (1996). **O jogo e a educação infantil**. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/10745/10260>. Acesso: 10 de agosto de 2022.

LOMENSO, Thais. **A Importância do Brincar na Educação Infantil**. TCC. Instituto Superior de Educação Vera Cruz. São Paulo. 2008. Disponível em: <https://documents.tips/documents/ise-tcc-thaisylomenso.html>. Acesso em: 28/12/2022.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papyrus, 1990.

NEGRINE, Airton, **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico**, Caxias do Sul: Edusc, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

RIBEIRO, Katiuce Lucio; SOUZA, Pereira de Souza. **Jogos na Educação Infantil**. Monografia. Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 2011.

ROCHA, p. S.V.S. **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores.** 2017. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências.** 16. ed. Porto: B. Sousa Santos e Edições Afrontamento, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

_____. **O lúdico na formação do educador.** 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SILVA, C.M.P. **O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SOUZA, M.N.J.; JUVÊNCIO, J.S.; MOREIRA, M.A. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil.** In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza. Anais do VI CONEDU [...]. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/anais.php>. Acesso em 01 abr. 2020.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem.** 2015. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%ADico-na-aprendizagem.aspx> acesso em 05 de abril 2017.

SOUZA, F.F.; SANTOS, F.M.O. MATTOS, A.M. O lúdico, o brincar e a educação infantil. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, v. 1, p. 1-13, 2019.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

_____. **Obras escogidas IV.** – 2. ed. – Madrid: A. Machado Libros, 2006.

Enviado em: 14/01/2024.

Aceito em: 07/02/2024. (Artigo pré-aprovado nas bancas de TCC da UEG UAB 2022/2).