

O PAPEL FACILITADOR DO LÚDICO NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

MORAES, Ana Caroline Rosa de¹

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

NOGUEIRA-SILVA, Ribamar²

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

RESUMO

A realização deste estudo objetivou o reconhecimento da importância da ludicidade, no contexto da educação infantil. A realização do referido artigo se deu por meio da revisão bibliográfica, o que oportunizou ao pesquisador o acesso a um grande repertório de estudos publicados acerca da temática. Assim, reconhecendo o lúdico enquanto ferramenta facilitadora no processo da aquisição dos conhecimentos objetiva-se a partir deste compreender qual a importância dos jogos e das brincadeiras para o processo do ensino e da aprendizagem nestas crianças, compreendendo o papel destes em todo o desenvolvimento infantil. Visto que o brincar no âmbito da Educação Infantil, relaciona por meio das atividades desenvolvidas os conteúdos a serem aplicados.

PALAVRAS-CHAVE: Infância. Ludicidade. Aprendizagem.

ABSTRACT

This study aimed to recognize the importance of playfulness in the context of early childhood education. This article was carried out through a literature review, which provided the researcher with access to a large repertoire of published studies on the subject. Thus, recognizing the playful as a facilitating tool in the process of acquiring knowledge, the objective is to understand the importance of games and games for the process of teaching and learning in these children, understanding their role in all child development. Since playing in the context of Early Childhood Education, it lists the contents to be applied through the activities developed.

KEYWORDS: Childhood. Playfulness. Learning.

1. INTRODUÇÃO

Definir a ludicidade é uma tarefa complexa, já que o universo lúdico é tão diversificado quanto suas diversas definições. Existem inúmeros tipos e possibilidades de

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia do 4º ano – FAIT.

² Docente na faculdade FAIT. E-mail: ribamar@fait.edu.br

jogos, brinquedos e brincadeiras. Supõe-se que uma a definição conceitual possível seria considerar os termos jogos, atividades desestruturadas e brincadeiras enquanto sinônimo da palavra lúdico, mesmo que se entenda que o significado vai bem além deste contexto de diversão.

Em perspectiva mais ampla a palavra, lúdico, pode ser compreendida enquanto um elo que liga as crianças ao próprio aprendizado, uma vez que proporciona a experiência do sentir, do pensar e do fazer (TAVARES e BORELLA, 2019).

Segundo o que define Piaget, na educação infantil os educandos constroem os próprios aprendizados por meio das descobertas a que são expostos e através da utilização de conceitos espontâneos que funcionam como meio de traduzirem as suas próprias visões de mundo (SILBER, 2019). Ainda para o referido estudioso, a liberação de todos os conflitos vivenciados na infância ocorre por meio do jogo (VOLPATO, 2017).

Ao considerar os mais variados recursos que são possibilitados pelo brincar se tem na brincadeira algo essencial ao desenvolvimento e inclusive a promoção de uma saúde psíquica, já que esta é definida enquanto forma das crianças se comunicarem, bem como, de se relacionarem (SILBER, 2019).

Sabe-se que o brincar é inerente ao ser humano, que tem uma linguagem de fácil acesso para as crianças. E assim, por meio da repetição do que já familiar, as mesmas ativam a memória, podem atualizar os conhecimentos adquiridos previamente tendo a oportunidade de ampliar e transformar os mesmos através da criação de situações imaginárias (VYGOTSKY, 1984).

Acredita-se que é possível que essa relação de diálogo e interação entre os sujeitos da sala se torne mais próxima e que os estímulos possam proporcionar um melhor desenvolvimento nas crianças. Que por meio das atividades lúdicas as crianças possam desenvolver melhor a aprendizagem e interagir com os colegas.

Partindo do exposto até aqui é possível encontrar no lúdico uma ferramenta para o ensino dos educadores e ainda, de autodesenvolvimento para os educandos (MASSA, 2015). Não sendo a brincadeira um recurso utilizado simplesmente para o divertimento desses e que a mesma tem que estar bem alinhada na formulação dos planos de aula (SILBER, 2019).

Estudiosos destacam que, os educadores enquanto facilitadores no processo voltado ao aprendizado e ao desenvolvimento das crianças precisam oferecer atividades lúdicas que sejam de fato satisfatórias (SILBER, 2019). Deve assim, o docente considerar além dos aspectos cognitivos, os aspectos afetivos, lúdicos e sensíveis, sempre em busca de perspectivas didáticas inovadoras (MASSA, 2015).

Portanto o brincar é capaz de proporcionar possibilidades simbólicas e assim, demonstra a importância de desenvolver nas crianças a capacidade de simbolizar e adquirir por meio dela o conhecimento.

Nesse sentido, esse estudo tem por objetivo compreender, identificar e ainda refletir sobre a influência das brincadeiras e dos jogos, em todo o desenvolvimento das crianças durante seu processo de aprendizagem. A escolha desta temática se justifica pelo fato de as brincadeiras e os jogos serem estratégias pedagógicas comuns e amplamente utilizadas no processo de desenvolvimento infantil, uma vez aparentemente auxilia no aprendizado das crianças de maneira muito significativa.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Segundo Ferreira (1987) se tem no método um caminho a partir do qual se pode atingir objetivos propostos, sendo este um recurso que irá exigir um detalhamento técnico aplicadas à pesquisa. Havendo que se seguir para tanto uma trilha sistematizada, constituída a partir de etapas, a serem percorridas pelos pesquisadores em busca de solucionar a problemática que move os mesmos.

Partindo da problemática de qual seria a influência da utilização do lúdico especialmente como estratégia pedagógica, em especial junto às turmas da Educação Infantil, esta pesquisa foi realizada através de pesquisa bibliográfica, tendo características, qualitativa e exploratória e visando proporcionar uma visão mais geral da temática (GIL, 2008). Utilizou-se a busca por meio das seguintes bases de dados: Scielo e Google Acadêmico, no período entre os anos de 2014 a 2021. As publicações utilizadas e que embasaram toda a produção deste artigo estão relacionadas à aprendizagem e ao processo do desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

Importando destacar que não houve a pretensão de promover um esgotamento das fontes existente que se destinam a prestar as informações acerca de toda a temática que está sendo abordada.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

De partida, cabe destacar a suposta essencialidade existente na realização das atividades lúdicas e dos jogos pedagógicos, e ainda à contribuição deles no desenvolvimento dos processos destinados ao ensino e a aprendizagem das crianças. Com efeito, ao utilizar os

referidos recursos e estratégias, o educador poderá motivar e despertar o interesse das crianças em aprender, o que irá tornar o processo bem mais prazeroso e espontâneo.

Por meio de inúmeras experiências relatadas e concretas da realidade educacional no Brasil, sugere-se a possibilidade de viabilizar novas perspectivas para a educação no âmbito infantil. Estas precisariam ser compreendidas como momento ideal destinado a proporcionar para os educandos bases bem mais sólidas de sua formação de cidadãos, já que os primeiros anos de vida são de extrema importância na formação destes enquanto seres humanos, sendo necessário que se possa visualizar uma concepção segundo a qual as crianças sejam indivíduos em sua totalidade.

Nesse sentido, seria preciso destacar a importância que haveria no lúdico em todo o processo ensino-aprendizagem. Havendo, então, que ser este incluído nas práticas educacionais, sempre sendo utilizado em espaços capazes de proporcionar aos educadores a chance de reconhecer e de valorizar as diferenças e as especificidades de cada um dos educandos, em busca de estimular cada um destes, sem distinções no que se refere a um desenvolvimento pleno, a uma construção das identidades pessoais e a sociabilidade destes.

É por isso que Leite e Barros (2013) entendem que as brincadeiras, a ludicidade e os jogos deverão permear o processo do ensino e da aprendizagem como um suporte estratégico de extrema eficácia. Na medida em que atuam como facilitadores podem os educadores contribuir por meio de uma *práxis* pedagógica que fará a diferença em todos os espaços escolares, pois assim é possível proporcionam momentos oportunos para que aconteça a aprendizagem de forma coletiva e prática.

Desse modo, as crianças poderão aprender a trabalhar em equipe e se colocarem no lugar dos outros, enriquecendo repertório cultural delas, elaborando argumentos para defesa de sua própria opinião. Assim seria possível que o educador possa enriquecesse a sua prática de forma surpreendente, proporcionando uma formação diferenciada aos educandos da Educação Infantil.

Supõe-se que é possível que a relação de diálogo e interação entre os sujeitos da sala se torne mais próxima e que os estímulos possam proporcionar um melhor desenvolvimento nas crianças. Ainda, que por meio das atividades lúdicas as mesmas possam desenvolver melhor a aprendizagem e interagir com os colegas.

Partindo do exposto, é possível encontrar no lúdico uma ferramenta para o ensino por parte dos educadores e ainda, de autodesenvolvimento para os educandos (MASSA, 2015). Não sendo a brincadeira um recurso utilizado simplesmente para o divertimento desses e tendo a mesma que estar bem alinhada na formulação dos planos de aula (SILBER, 2019).

Nesse sentido, estudiosos destacam que os educadores, como facilitadores no processo voltado ao aprendizado e ao desenvolvimento das crianças, precisam oferecer atividades lúdicas que sejam de fato satisfatórias. Com efeito, o docente deve considerar além dos aspectos cognitivos, os aspectos afetivos, lúdicos e sensíveis, sempre em busca de perspectivas didáticas inovadoras (MASSA, 2015). Importa destacar que

A criança não está de modo algum sozinha em face do mundo que a rodeia. [...] suas relações com o mundo têm sempre por intermediário a relação do homem aos outros seres humanos; a sua atividade está sempre inserida na comunicação. [...] a criança, o ser humano deve entrar em relação com os fenômenos do mundo circundante através doutros homens, isto é, num processo de comunicação com eles. Assim, a criança aprende a atividade adequada. Pela sua função, este processo é, portanto, um processo de educação. (LEONTIEV, 1978, p. 271-272)

Portanto, o brincar é capaz de proporcionar possibilidades simbólicas e assim, demonstra a importância de desenvolver nas crianças a capacidade de simbolizar e adquirir por meio dela o conhecimento.

As atividades tidas como desestruturadas proporcionam às crianças tanto a aprenderem quanto a socializarem, compreendendo as regras e as normas, conseguindo reconhecer e respeitar ao outro enquanto um ser único dotado de vontades e preferências. Por meio de brincadeiras livres, as crianças na fase pré-escolar vivenciam inúmeras experiências que os ajudam na apropriação de todo o mundo ao seu redor, por meio das representações que o brincar oportuniza tem a oportunidade de impulsionam o seu desenvolvimento. Devendo a brincadeira se dar como algo espontâneo (BARBOSA, 2015).

A ludicidade ocorre pela entrega dos sujeitos durante a sua execução das atividades propostas e não por meio de uma realização mecânica, já que, segundo Luckesi (2014), o que de fato importa é a forma como cada sujeito vivencia e percebe a atividade, podendo ser diferente de uma criança para outra. Dessa forma, uma mesma experiência tem potencialidade de ser lúdica para um educando e não o ser para outro.

Cabe destacar que o brincar livre não é o mesmo que o brincar independente dos cuidados de um adulto, e sim uma ação de proporcionar às crianças as escolhas dos jogos, as construções de regras, bem como, as relações que elas estabelecem com os demais (SILBER, 2019).

Nesse sentido, Massa (2015) vem ressaltar que é preciso esclarecer em muitos momentos e nas diversas culturas se tinha a ideia de que as atividades baseadas na ludicidade eram contrárias totalmente à seriedade. Por exemplo, em todo o período Medieval se tinha as manifestações lúdicas como perigosas e muitas vezes eram até proibidas. Apenas na

Contemporaneidade foi que o lúdico e a educação começaram a estabelecer de alguma forma relações. No momento que se passou a valorizar as crianças e as mesmas foram vistas por meio de um olhar mais cuidadoso, foi possível impulsionar a realização dos inúmeros estudos acerca da aprendizagem o que possibilitou que se evidenciassem os efeitos das brincadeiras em todo o desenvolvimento infantil (SILBER, 2019).

Observe-se que os referidos estudos sempre apontam para a importância da promoção da educação focada em transcender os objetivos baseados em conteúdos, que desviariam do foco da inserção do cognitivo na Educação Infantil, sendo, para Silber (2019), de muita valia levar em consideração o desenvolvimento afetivo e emocional, as habilidades de socialização e a sensibilidade dos educandos.

Assim, o lúdico se apresenta como oportunidade de organizar e reorganizar as vivências, bem como de elaborar e reelaborar valores, podendo cooperar para que os sujeitos se emancipem a partir do diálogo, das construções coletivas, das contestações à ordem social que se mostre excludente e injusta e ainda de uma reflexão mais crítica.

É a ludicidade uma necessidade, já que as crianças têm possibilidade de melhor se envolverem na sua comunidade e nos ambientes que frequenta por meio de seus brinquedos, e assim pode desenvolver a afetividade e assim expressar seus anseios e sentimentos (TAVARES; BORELLA, 2019).

Com efeito, quando se oportuniza as crianças uma experiência voltada para o sentir, o pensar e o fazer, tem-se no lúdico um elo que elas desenvolvem com o próprio aprendizado (SILBER, 2019). A ludicidade, portanto, é uma poderosa ferramenta para o autodesenvolvimento, diferentemente de uma compreensão errônea de brincadeira enquanto momentos de bagunça nas salas de aula.

Devem, entretanto, os docentes terem plena convicção de as atividades tidas por desestruturadas serem dissociadas da percepção de que as mesmas sejam períodos da falta do controle dos mesmos perante os educandos, pois desse modo os educadores acabam por privar seus educandos de contarem com estes espaços mais livres.

As brincadeiras espontâneas são dignas da infância e fazem parte de uma preparação para a etapa a seguir de um ensino mais estruturado. Há de se ter o cuidado para que estas atividades livres estejam alinhadas aos planos de aulas e não tenham um papel de pura diversão (KISHIMOTO, 2006). Ou seja, há de se garantir qualidades a estas brincadeiras livres.

Segundo Vygotsky, Luria e Leontiev (2006), considerando uma abordagem de cunho histórico-cultural, o brincar se trata da satisfação das necessidades a partir da realização dos

desejos não imediatamente satisfeitos. Os brinquedos fariam parte de um mundo de ilusão, em que quaisquer desejos possam ser realizados. Os referidos autores colocam como principais características destas as situações imaginárias e as regras, que sempre estão presentes no *brincar*. Considerando a referida teoria, no momento que as crianças pequenas brincam, elas se utilizam de muitas situações imaginárias, estando fortemente presente a imaginação, enquanto ficam as regras mais ocultas, mas não ausentes. Conforme o tempo passa, as regras passam a tomar mais espaço levando a uma diminuição da situação imaginária. As crianças ao nascerem já se encontram imersas por todo contexto social que as cercam, e as brincadeiras se tornam importantes para sua apropriação de mundo, para a internalização de conceitos acerca do ambiente externo as mesmas. Assim, todo contexto social se faz necessário para este brincar infantil.

Portanto, o brincar jamais deverá estar isolado das influências de todo o mundo ao seu redor, pois não se trata de uma atividade interna dos indivíduos, em decorrência de ser dotado de uma significação social. Define Brougère (2001, p. 105), que as crianças são seres sociais e aprendem a brincar pressupondo na brincadeira as aprendizagens sociais, de maneira que “A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça”. Nesse sentido,

O brincar é atividade fundamental para crianças pequenas, é brincando que elas descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. Brincar é um direito da criança, além de ser de suma importância para seu desenvolvimento, e, por isso as escolas de ensino infantil devem dar a devida atenção a essa atividade. (NAVARRO, 2009, p. 23)

Ainda que esteja a brincadeira imersa num contexto social determinado, ela é subjetiva. A depender da situação, comportamentos iguais podem possuir significações diferentes. Para Freire (2002), o jogo se trata de um fenômeno a ser percebido por meio de suas manifestações, sendo assim é inútil buscar listar componentes destinados a afirmar ou a negar certas atividades como jogos. Não se pode assim separar a imaginação, a espontaneidade, as regras, juntar todos os elementos e constituir um jogo. Desse modo, é na interação das referidas características entre as demais que o jogo surge. Com isso, todos os elementos que existem no jogo apontam para a interioridade dos sujeitos, invisíveis aos olhos, enquanto a exterioridade da atividade, em plano racional, pode se confundir com expressões inerentes a quaisquer outras atividades (FREIRE, 2002).

Nesse sentido, infere-se que somente quem pode afirmar realmente se brinca é o próprio sujeito das ações. Aqueles que observam podem pensar que as crianças estão

brincando, pois elas se encontram em meio à brincadeira com seus pares, ou por se encontrarem com algum brinquedo nas mãos, mas elas podem não estar envolvidas com as brincadeiras, da mesma forma que uma criança que se encontra quietinha em um cantinho da sala poderá estar brincando, mergulhada completamente em sua imaginação. Resta evidente que o brincar se trata de atividade muitas vezes difícil de ser caracterizada, porque está relacionado com o caráter subjetivo inerente à atividade em si.

A brincadeira é essencial para que se desenvolva a aprendizagem junto às crianças, e, conseqüentemente, faz-se extremamente necessária para a instituição que ofereça a Educação Infantil. Considerando a teoria desenvolvida por Vygotsky, Luria e Leontiev (2006), a aprendizagem e o desenvolvimento não se tratam de sinônimos. Já que as aprendizagens das crianças e o desenvolvimento das mesmas se encontram relacionados desde os primeiros anos da vida dos sujeitos; assim, deve ser a aprendizagem coerente ao desenvolvimento das crianças, a capacidade das mesmas aprenderem estão relacionadas com as zonas do desenvolvimento nas quais as crianças se encontram. Ao mesmo passo, a aprendizagem é capaz de estimular processos internos destinados ao desenvolvimento, criando as zonas do desenvolvimento proximal (ZDP).

A referida zona se trata de conceito importante na teoria desenvolvida pelos anteriormente citados autores. Já que determina o mesmo a existência de dois níveis do desenvolvimento: um real, que é representado por aqui que as crianças já conseguem realizar sozinhas, e o seu potencial, que é representado por atividades que as crianças têm capacidades de realizar, no entanto, ainda não as faz. Se encontrando a ZDP num espaço entre os referidos níveis do desenvolvimento, representando o que as crianças conseguem realizar, mas precisam do auxílio do mediador para tanto. Assim, aquilo que faz parte da referida zona em breve poderá estar classificado como desenvolvimento real. Portanto, é essencial ao aprendizado a criação da ZPD.

Entende-se que tem o brincar extrema importância em todo desenvolvimento da criança já que se tem no brincar uma atividade que estimula a aprendizagem ao criar uma *zona do desenvolvimento proximal*, pois por meio do brinquedo ocorrem as aquisições mais consideráveis da criança, e estas se tornarão, futuramente, o nível básico das próprias ações reais e de moralidade.

Nos brinquedos as crianças passam a dirigir suas ações independentemente daquilo que vê, não agindo simplesmente pelas percepções imediatas dos objetos. Forma-se assim uma relação nova acerca daquilo que as crianças veem, através da própria percepção visual, e

aquilo que pensam, bem como os significados que aquele objeto ou ação oferece para elas naquele momento (NAVARRO, 2009).

O favorecimento do brincar no contexto da Educação Infantil, portanto, não significa o simples permitir que os educandos brinquem sem nenhuma intervenção ou supervisão. Quando os adultos abrem mão de sua mediação em algum momento do processo educativo, se pode caracterizar o abandono pedagógico. É por esse motivo que Narravo (2019) afirma ser o momento da brincadeira oportuno para o professor descobrir seu papel enquanto mediador.

Brougère (1998) afirma que a escolha dos materiais destinados ao jogo e, ainda, a forma como serão organizados, são decisivos como meio de garantir a manutenção da liberdade das crianças ao brincar. Assim, não devem as características dos jogos serem perdidas pelo fato deles se realizarem no ambiente educativo, estando entre estas a liberdade. As instituições de ensino devem se preocupar efetivamente com o contexto destinado ao favorecimento do brincar em sua totalidade. Com isso, o professor mediador irá construir um ambiente que também será mediador para o brincar.

Teixeira (2014) destaca que por meio das atividades lúdicas se podem criar oportunidades únicas às crianças de internalizarem muitos dos conteúdos curriculares a partir de algo que é parte do cotidiano das mesmas, ou seja, do brincar. Assim, as formas destinadas a mediação dos educadores são decisivas na garantia de que realmente as crianças possam brincar na escola, interagir com os seus colegas, imaginar, criar regras, utilizar brinquedos diferentes, utilizar os mesmos de formas diversificadas em ambientes capazes de estimular sua imaginação.

As aprendizagens que decorrem das brincadeiras se dão a partir da experimentação propiciada pela atividade. No ambiente inerente a Educação Infantil podem ser muitas as referidas formas, importa que os educadores reconheçam os valores dos objetos, dos ambientes, da orientação e ajuda que oportuniza, e especialmente da organização, somente assim poderá o profissional que atua nesta etapa educacional possibilitar qualidade ao brincar dos seus alunos.

Compete ao educador manter a atenção para intervir adequadamente sempre que necessário, problematizando as ações dos educandos e sendo o mais contributivo possível e considerando os aspectos afetivos e sensíveis (MASSA, 2015). Segundo Luckesi (2014), atuar em favor do lúdico exige dos educadores atenção a si mesmo, pois são eles quem rege os educandos e a ludicidade acaba por representar um reflexo da própria atuação dos mesmos.

Silber (2019) observa que simplesmente dispor de jogos e/ou brincadeiras no cotidiano escolar, ou apenas desenvolver estratégias menos convencionais, tem utilidade enquanto

acessórios facilitadores do aprendizado, mas não são correspondentes aos ideais de uma educação lúdica, ou seja, que o educador que não experimentar de fato a ludicidade oferecerá brincadeiras e jogos sem os propósitos de uma atividade lúdica (MASSA, 2015).

Aberastury (1982) afirma que o brincar possibilita às crianças trabalharem com suas realidades e dominarem medos, construindo assim uma ponte que se estende entre o mundo real e a fantasia. Auxiliando, assim, os jogos em um processo de assimilação e simbolização, ao mesmo tempo em que possibilita uma reprodução das situações cotidianas.

Para Silber (2019) a fantasia deve ser compreendida enquanto brincadeira com direcionamento, tal como atividades que tenham um propósito. O professor que realizar intervenções adequadas estimulará seus educandos e assim se tornando um facilitador em todo o processo do ensino-aprendizagem. A referida autora ainda afirma que, ao criar os seus projetos, os docentes devem considerar a maneira como seus educandos aprendem, e ainda os conceitos e conhecimentos prévios inerentes aos mesmos.

Porém, de maneira independente, as estratégias de que se valem os educandos as crianças irão continuar utilizando seus conceitos espontâneos na compreensão que têm do mundo, encontrando em brincadeiras e jogos um auxílio no desenvolverem e na construção dos afetos e da inteligência

Para Piaget as brincadeiras são ferramentas voltadas à facilitação da elaboração de conflitos psíquicos (VOLPATO, 2017). E diante de todo estudo aqui exposto é possível afirmar que através da simbolização a criança tem a possibilidade para se liberar dos seus conflitos, se abrirem ao aprendizado e se apropriar dos conhecimentos (SANTOS; BARROS, 2017).

Desse modo, as escolas devem ter a percepção de que as crianças, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos se complementam. Devendo esta estar presente em toda a proposta pedagógica voltada a Educação Infantil.

No decorrer do desenvolvimento da prática pedagógica, tem a ludicidade a capacidade de modificar os ambientes à medida na qual a relação professor/aluno toma forma, ganha vida e assim torna possível a produção do conhecimento. Especialmente na Educação Infantil, as crianças descobrem uma infinidade de conhecimentos a serem adquiridos, acerca delas mesmas e de tudo aquilo que as rodeia. Nesse sentido, entende-se que o educador é um aliado no decorrer deste processo de construção, capaz de garantir que elas se sintam entusiasmadas ao aprender enquanto brinca e ao brincar enquanto aprende. Ambas as ações quando andam juntas seriam capazes de tornar os ambientes escolares em lugares surpreendentes.

Essa construção dos saberes quando trabalhada de forma lúdica confere uma visão política educacional em direção a etapa da Educação Infantil a partir da prática profissional entusiástica (BOMTEMPO, 2003). Explorar o desconhecido é inato ao ser humano, fato que não muda na infância, sendo, pois, essencial instigar as crianças a descobrirem o *porquê* e *como* as coisas funcionam. Diante do exposto, em seu fazer pedagógico, o educador deve manter o entusiasmo na condução das atividades propostas aos seus alunos e ainda fomentar a curiosidade, a participação e a motivação no decorrer de toda uma construção em bases sólidas dos conhecimentos e das potencialidades físicas, efetivas e cognitivas dos mesmos que são fruto de todas as experiências vivenciadas pelas crianças por meio de seus atos sociais ou individuais (RCNEI, 1998).

De forma geral a educação, mas especialmente a etapa da Educação Infantil, tem no brincar um veículo potencial para uma aprendizagem experiencial, já que permite, através da ludicidade, vivências destinadas ao aprendizado enquanto processo social. Ao se utilizar uma proposta lúdica se busca promover um aprendizado significativo no decorrer de toda a prática educacional, e ainda se possibilita a incorporação dos conhecimentos por meio das características inerente ao mundo no qual os atores do processo se encontram inseridos. Nesse sentido, a temática aqui aborda se justifica em decorrência da urgência dos profissionais que atuam na referida etapa educacional compreenderem a importância do lúdico para a promoção do rendimento escolar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta pesquisa houve a oportunidade de se reconhecer as funções que a ludicidade, por meio dos jogos e das brincadeiras, assume no decorrer de todo o desenvolvimento infantil. Levando a compreensão de que o brincar é necessário para satisfazer muitas das necessidades dos educandos nesta etapa da educação infantil, tendo em vista que a brincadeira oportuniza um trabalho que se baseia na multiplicidade traduzindo a realidade e visão de mundo a toda realidade infantil.

Há que se destacar a importância neste contexto do desenvolvimento cognitivo e emocional dos educandos, que são estruturas fundamentais a aquisição do conhecimento ao longo de todo processo ligado à escolarização. Assim, a brincadeira deve ser compreendida enquanto um instrumento valioso para o ensino e a aprendizagem, já que tornam cada ponto

dos projetos pedagógicos desenvolvidos mais atraentes, capaz de despertar o interesse de cada um dos educandos.

Ao permitir às crianças brincar e se utilizar de jogos, está se oferecendo instrumentos que auxiliarão que as mesmas se tornem mais ativa em seus processos de aprendizagem, ao mesmo passo em constroem, ao brincar, a própria imagem e as imagens do mundo em que vivem.

Diante do exposto até aqui resta demonstrado que utilizar da brincadeira se trata de atividade natural das crianças que traz as mesmas inúmeros benefícios, já que através do brincar as crianças despertam as próprias emoções, aprendem a como lidar com os fatos cotidianos, bem como com todo o mundo que a cerca, e ainda recriam, imitam, repensam, experimentam cada um dos acontecimentos que se relacionam com a sua origem. Fatores que favorecem a sua autoestima, auxiliando em todo o decorrer do processo da interação com os outros e consigo mesma, no desenvolvem da imaginação, da criatividade, do raciocínio e da capacidade motora.

Ao se considerar a atividade lúdica enquanto fundamental no currículo das escolas será necessário se atentar para qual formação está sendo ofertada aos docentes. Necessitando que se formem educadores que compreendam a ludicidade como experiência pessoal, vislumbrando seu papel atuante no decorrer da formação dos seus educandos.

É possível concluir que os educadores devem oferecer espaços e condições aos seus educandos, para que os mesmos possam se tornar protagonistas das próprias ações. Já que, o professor deve exercer o papel de orientador e de facilitador, nunca sendo manipulador e/ ou impositor. Neste sentido, o ensinar não se trata simplesmente de transmitir, e sim de proporcionar conhecimento. E o aprender não deve ser apenas captar, mas sim vivenciar as mais diversas experiências.

5. REFERÊNCIAS

- ABERASTURY, A. **Psicanálise da criança**: teoria e técnica. Porto Alegre: Artmed, 1982.
- BARBOSA, Claudia Barbosa; FORTUNA, Tânia Ramos. O brincar livre na sala de aula de Educação Infantil: concepções de alunas formandas da Licenciatura em Pedagogia. **Revista Aprender**. Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p.13-40, 2015.
- FERREIRA, J. O que é pós-moderno. São Paulo: Brasiliense, 1987. GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.
- FREIRE, J. B. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.

KISHIMOTO, Tizuca Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2006.

LEONTIEV, A. N. **O desenvolvimento do psiquismo**. Tradução de Manuel Dias Duarte. Lisboa: Livros horizontes, 1978.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista entre ideias**. Salvador, volume 3, nº. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Revista Aprender**, Vitória da Conquista, nº. 15: ano IX, nº15. jul/dez, p. 111-130, 2015.

NAVARRO, M. S. **O brincar na Educação Infantil**. IX EDUCERE, 2009. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2693_1263.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2021.

SANTOS, Caroline Cezimbra dos; BARROS, Janer Fischer. Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica. **Psicologia.pt**. 2017. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo_licenciatura.php?efeitos-do-uso-das-novas-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao-para-o-desenvolvimento-emocional-infantil-uma-compreensao-psicanalitica&codigo=TL0435&area=D4A>. Acesso em: 18 ago. 2021.

SILBER, Carolina Haetinger. O Lúdico como Facilitador do Processo de Aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar**. Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 07, Vol. 01, pp. 85-96. Julho de 2019. ISSN: 2448-0959

TAVARES, Rita De Cássia, BORELLA, Douglas Roberto. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. **Revista Científica Multidisciplinar**. Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 03, Vol. 05, pp. 106-116. Março de 2019. ISSN: 2448-0959.

TEIXEIRA, S. R.de O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**. 7ª ed.RJ:Wak Editora, 2014.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. UNESCO. 2ª edição. São Paulo: Annablume, 2017.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10ª ed. São Paulo: Ícone, 2006.