

DOI: <https://doi.org/10.36470/famen.2021.r2a09>

Recebido em: 13/03/2021

Aceito em: 14/04/2021

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE IMPORTANCE OF PLAYERS IN CHILDREN'S EDUCATION

Francisca Benedita de Paula Nogueira

Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-6929-7039>

Especialista em Educação Infantil e Ensino Fundamental

Faculdade Metropolitana Norte Riograndense, Brasil

E-mail: franciscabenedita122@gmail.com

Éderson Luís Silveira

Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-8483-4656>

Doutor em Linguística

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

E-mail: ediliteratus@gmail.com

RESUMO

Este estudo parte de nossas vivências empíricas que revelam que os professores da Educação Infantil apresentam dificuldades em inserir a ludicidade como um caminho metodológico no âmbito do currículo e do cotidiano das crianças. Desse modo, ao longo deste trabalho, buscamos discutir sobre brinquedos, jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas na Educação Infantil. Nesse sentido, buscaremos responder a seguinte pergunta: Como a ludicidade pode ser um recurso didático e metodológico para as práticas pedagógicas da Educação Infantil? Assim, o objetivo é debater a ludicidade enquanto recurso pedagógico para o desenvolvimento de competências e de habilidades dos alunos no contexto da Educação Infantil. A pesquisa caracteriza-se como bibliográfica e foi realizada no período de janeiro a março de 2021, percorrendo as seguintes etapas: seleção bibliográfica e de documentos afins à temática em suportes físicos e na internet; leitura do material selecionado; análise e reflexão crítica do material e exposição dos resultados obtidos por meio de um texto escrito. Como aporte teórico, consideramos a contribuição de Ferreira, Silva e Reschke (2009), Soares (2010) e Friedmann (2012). Concluímos que este trabalho evidenciou que as brincadeiras de maneira planejada, e não aleatória, podem contribuir de forma significativa no aprendizado da criança nos âmbitos a seguir: desenvolvimento físico, social e intelectual, além de auxiliar no desenvolvimento da cooperação, do exercício das regras e do respeito ao próximo. Cabe, portanto, ao professor, buscar estratégias e possibilidades de aprendizagem, estabelecendo seus objetivos pedagógicos alinhados à sua prática mediada, nesse caso, pela ludicidade.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Professor.

ABSTRACT

Our study starts from our empirical experiences that reveal that Early Childhood Education teachers have difficulties in inserting playfulness as a methodological path to the curriculum and daily life of children. Throughout the study we sought to discuss toys, games and games as pedagogical strategies in Early Childhood Education. In this sense, we will seek to answer the following question: How playfulness can be a teaching tool and methodology for the pedagogical practices of early childhood education? And it aims to debate playfulness as a pedagogical resource for the development of students' skills and abilities, in the context of Early Childhood Education. The research is characterized as bibliographic, carried out from January to March 2021 and covered the following stages: bibliographic selection and documents related to the theme and in physical media and on the internet; reading the selected material; analysis and critical reflection on the selected material; and exposure of the results obtained through a written text. As a theoretical assistance we had the contribution of Ferreira, Silva and Reschke (2009), Soares (2010) and Friedmann (2012). The study showed that play in a planned way, and not randomly, can significantly contribute to the child's learning, among which we highlight: physical, social and intellectual development, in addition to, the development of cooperation, rules and respect to the others. Therefore, it is up to the teacher to seek strategies and learning possibilities, establishing his pedagogical objectives in line with his practice mediated in this case by playfulness.

Keywords: Ludicity. Child education. Teacher.

1 INTRODUÇÃO

A infância é o tempo de maior criatividade na vida de um ser humano.

(Jean Piaget)

A brincadeira é um importante recurso que estimula à conversação: é por meio desse ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. Nesse contexto, o ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, além de facilitar a criatividade, a autonomia e a reflexão. Todavia, nosso estudo parte de nossas vivências empíricas¹ que revelam que os professores da Educação Infantil apresentam dificuldades em inserir a ludicidade como um caminho metodológico ao currículo e ao cotidiano das crianças.

São perceptíveis as dificuldades de alguns professores na Educação Infantil, em estabelecer relações entre teoria e prática. Isso porque o desenvolvimento do seu trabalho apresenta práticas que nem sempre vão ao encontro das necessidades de aprendizagem da

¹ O termo **empírico** se originou da palavra grega *empiria*, que está associada aos saberes do cotidiano, associado à experiência, à vivência comum, ordinária. Ao mobilizarmos a expressão “vivências empíricas” estamos aqui assinalando que as vivências contituem um tipo de saber, que não é o saber científico, mas que, ao mesmo tempo, em validade para corroborar observações advindas da experiência, que servem para situarmos a partir de nosso lugar no mundo enquanto sujeitos insubstituíveis e intercambiáveis.

criança. Apesar da cobrança da escola – e, em alguns casos, justamente por causa dessa cobrança, quando mal direcionada – pedagogicamente ainda existem professores de rede pública que seguem a linha tradicional de aulas expositivas e abrem mãos de práticas educacionais inovadoras.

Muitos professores, infelizmente, por entender que a Educação Infantil é um nível que não exige muito “conteúdo”, planejam suas aulas de forma aleatória e sem objetivos. Acreditam que as brincadeiras são passatempo e, por isso, por questões de comodismo, não projetam nem executam suas atividades como fins didáticos e metodológicos.

Ao longo do estudo buscamos discutir sobre brinquedos, jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas na Educação Infantil. Nesse sentido, buscaremos responder a seguinte pergunta: Como a ludicidade pode ser um recurso didático e metodológico para as práticas pedagógicas da Educação Infantil? Desse modo, este trabalho tem como objetivo debater a ludicidade enquanto recurso pedagógico para o desenvolvimento de competências e habilidades dos alunos no contexto da Educação Infantil

Nesse contexto, os brinquedos, os jogos e as brincadeiras, são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Ambos possibilitam a imaginação, proporcionam uma aprendizagem prazerosa e significativa e agregam conhecimentos. Além do mais, ensinam regras, despertam a atenção, desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais e colaboram para a saúde mental.

Ressaltamos, conforme já mencionado, que o estudopartiu de nossas vivências empíricas em sala de aula e a partir das discussões teóricas empreendidas na Pós-Graduação em Educação Infantil e Ensino Fundamental que motivaram a estudar tal tema. Dito isso, o que se percebe, é que a pesquisa em sala de aula precisa avançar no sentido de trazer práticas inovadoras em sala de aula, mediadas pelo lúdico, para que possam fazer sentido para o cotidiano dos nossos alunos.

No que concerne à metodologia, temos uma pesquisa bibliográfica, que, segundo Gil (2002, p. 48), é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído, principalmente, de livros e artigos relacionados com o estudo em questão. Sendo assim, na realização desta pesquisa bibliográfica foram utilizados os seguintes procedimentos técnicos:

- a) Seleção bibliográfica e documentos afins à temática e em meios físicos e na Internet, interdisciplinares, capazes e suficientes para que o pesquisador construa um referencial teórico coerente sobre o tema em estudo, responda ao

- problema proposto, corrobore ou refute as hipóteses levantadas e atinja os objetivos propostos na pesquisa;
- b) Leitura do material selecionado;
- c) Análise e reflexão crítica sobre o material selecionado;
- d) Exposição dos resultados obtidos através de um texto escrito (GIL, 2002, p.49).

Nesta ótica, os procedimentos acima mencionados foram realizados no período de janeiro a março de 2021, com buscas nas bases do Scielo, repositórios de instituições públicas e Portal Capes. Como fundamentação teórica, nos apoiamos em autores que discutem a temática, como: Ferreira, Silva e Reschke (2009), Friedmann (2012) e Nhary (2006).

A realização deste estudo se revela como um aprofundamento teórico, no qual tivemos a oportunidade de adentrar um mundo de conhecimentos e avançar em discursões mais recentes sobre o ludicidade no contexto da Pandemia da Covid-19. Buscamos, desse modo, trazer aos professores da Educação Infantil um arcabouço teórico que contribua para autoavaliar suas práticas pedagógicas.

É importante mencionar que o referido trabalho está dividido em três seções: nesta primeira seção, buscamos evidenciar a temática do estudo, a problemática em questão, mobilizando a justificativa, apontar o objetivo geral e a metodologia utilizada bem como contribuições preliminares do estudo em questão e direcionamentos percorridos ao longo desta investigação.

Na segunda seção, evidencia-se a fundamentação teórica, onde se discorre sobre a ludicidade na Educação Infantil, o brincar, os jogos e as brincadeiras e a importância da aprendizagem com o lúdico e o professor enquanto mediador. Na terceira e última seção, buscamos trazer nossas interpretações e considerações a respeito da temática discutida ao longo do texto bem como os avanços e desafios do estudo.

No tópico a seguir, vamos apresentar o percurso bibliográfico da pesquisa e as contribuições de estudos atuais que discutem o lúdico na educação no processo de ensino-aprendizagem para a educação infantil.

2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalhar o lúdico, na educação infantil, é de fundamental importância, pois além de proporcionar uma aprendizagem significativa, interativa e prazerosa, a criança aprende brincando. Nas palavras de Ferreira, Silva e Reschke (2009), sobre a origem do lúdico:

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (FERREIRA; SILVA; RESCHKE, 2009, p.3).

Nesse sentido, o lúdico passou a ser reconhecido como um traço psicofisiológico do comportamento humano. Seus resultados visam promover a aprendizagem e favorecer o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança, ou seja, visam possibilitar um desenvolvimento real, integral e prazeroso. De acordo com Friedmann (2012), a atividade lúdica é muito viva e se caracterizam sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades.

Assim, podemos pensar que as atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos, são momentos de descoberta, construção e compreensão de si, estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, visam possibilitar a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem e, também, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005).

Segundo Zanluchi (2005), ao brincar daquilo que vive, a criança expressa sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia. Nesse caso, o despertar da imaginação na infância, incentiva a criança a não deixar de buscar novas experiências, entre as brincadeiras e os jogos, podendo filtrar todo o que se tem como novas formas de conhecimento.

Nesse viés, compreende-se que as atividades lúdicas divertem e proporcionam descobertas efetuadas por meio de estímulos propostos pelo professor, que institui regras e posicionamentos para desenvolver os jogos e brincadeiras de forma criativa e divertida e tem por objetivo oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das

atividades lúdicas nesta modalidade de ensino, instigando para que insira o brincar em seus projetos educativos.

Desse modo, é preciso destacar que, tanto nas series iniciais quanto na Educação Infantil, o lúdico tem um papel relevante tendo como instrumento os jogos e as brincadeiras, por meio dos quais o educador pode ensinar. Conforme Rodrigues e Rosin (2007, p. 11), “quando a criança brinca e se relaciona com brinquedos educativos ela cria, usa a imaginação e começa a distinguir a diferença entre certo e errado assim ela começa a refletir e superar suas limitações”.

Sendo assim, concordamos com os autores acima destacados e afirmamos que as atividades lúdicas auxiliam no processo de ensino e de aprendizagem, por isso a relevância dos professores da educação infantil, visando compreender que esse nível de ensino requer cuidados e atenção, por ser a primeira etapa de desenvolvimento da criança. Dessa forma, eles devem atentar para a questão do planejamento, do estabelecimento da inclusão da teoria e da prática, da não realização de atividades aleatórias e da inserção, em seus planos de aula, de metas e de desejados.

Outrossim, a brincadeira terá um caráter pedagógico facilitará o processo de construção de conhecimento da criança, tendo em vista a interação social e o seu pleno desenvolvimento intelectual. Destarte, devemos ressaltar que as atividades lúdicas são extremamente importantes no aprendizado das crianças, pois a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras, elas conseguem criar, imaginar, fazer de conta, vivenciar e experimentar.

No tópico a seguir, vamos apresentar os jogos como estratégias pedagógicas para a educação infantil. Para isso, nos apoiaram nos estudos de Nhary (2006), Peres (2004), Soares (2010), Silva (2004) e Mafra (2008).

2.1 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É por meio de brinquedos, de jogos e de brincadeiras, que a criança tem a oportunidade de se desenvolver, pois, além de despertar a curiosidade, estimular a autoconfiança e a autonomia, desenvolve também a linguagem. Isso porque o ato de brincar contribui para que a criança se torne um adulto saudável e inteligente. Obviamente, as crianças aprendem muito mais rápido quando o conteúdo é expresso em forma de jogos e de brincadeiras. Ambos

possuem um determinado sentido, pois são estratégias de ensino-aprendizagem, elementos que desenvolvem a coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais, o envolvimento bem como fortalecem laços coletivos.

Para Miranda (2001, p. 30), “o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais é, que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo”. Percebe-se, pois, que o jogo, brinquedo e a brincadeira abarcam conceptualizações distintas, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles.

Com base nestes termos, fica claro que existem diferenças entre os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, todavia os três proporcionam divertimento e prazer às crianças. Para compreendermos melhor, buscaremos entender cada um, analisando, assim, seus benefícios para educação infantil.

Nesse sentido, vale destacar que o jogo é algo natural, está inserido no cotidiano da criança e auxilia no desenvolvimento físico, mental e intelectual dela. Proporciona prazer, socialização, imaginação, contato e memorização de regras, tornando a aprendizagem prazerosa e sem cobranças.

Conforme Nhary (2006, p. 42):

O jogo se vincula ao prazer, a satisfação de estar junto, ao companheirismo, aos antagonismos (competição), as complementaridades (equipes), faz-se presente cotidianamente, sobretudo entre crianças, levando-nos no campo da educação a investigá-lo com um olhar sensível, capaz de compreendê-lo como fenômeno social e cultural onde o brincar/jogar faz parte do aprendizado dos indivíduos, levando-os a vivenciar emoções e situações próprias da natureza humana.

Outros sim, o jogo tem um caráter de recurso de ensino, enquanto para a criança é uma atividade do seu cotidiano. “O trabalho do professor, nesse contexto, deve ser o de organizador da sala de aula como espaço lúdico, selecionando jogos que facilitem o desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo e motor do aluno” (PERES, 2004, p. 39).

Nessa perspectiva, o professor deve inserir o jogo como recurso didático e metodológico em sua prática a fim de que possa contribuir com o desenvolvimento da criança. Sair da zona de conforto e planejar suas aulas, conforme a realidade da turma. Para Malaquias e Ribeiro (2013, p. 2), “o lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação”.

Já o brinquedo, segundo Silva (2004), faz parte da vida da criança e está atrelado ao brincar, é considerado como objeto lúdico no suporte para brincadeira. Pode-se dizer também que o brinquedo é uma produção cultural da criança, pois, no momento da brincadeira, a criança faz de qualquer objeto seu brinquedo, criando-o e recriando-o de acordo com sua imaginação, por meio de sua brincadeira e no contexto em que está inserida. Quando mencionamos que o brinquedo é uma produção cultural da criança estamos nos referindo ao fato de que se trata de um artefato cultural, que é algo feito pelos seres humanos e que está associado ao período em que eles vivem, podendo, inclusive, mudar – em relação à execução e funcionamento de tal objeto – no decorrer do tempo.

Trata-se de um direcionamento conceptual importante, já que, sob este viés, as crianças não são meros receptores que reproduzem regras e formulações pré-concebidas, mas criam, por meio do uso da inventividade, corroborando aquilo que pensamos, com Giard (1996), ser a criatividade das pessoas ordinárias, ao invés de focar numa suposta passividade dos consumidores de determinado artefato cultural. Isso porque quando Giard apresenta a obra de Michel de Certeau, ele menciona que se trata de uma “criatividade que se esconde num emaranhado de astúcias silenciosas e sutis, eficazes, pelas quais cada um inventa para si mesmo uma ‘maneira própria’ de caminhar pela floresta dos produtos impostos” (GIARD, 1996, p. 13). Silva (2004) cita que um exemplo disso é uma vassoura que se torna um cavalo para criança enquanto ela brinca, ou mesmo com o brinquedo industrializado que normalmente supõe uma brincadeira, ainda assim a criança o converte e lhe dá novo significado, reproduzindo-o, ou recriando-o: uma boneca pode se tornar um microfone, ou um tecladinho virar um computador, depende do que a criança deseja representar ou expressar, depende da sua imaginação no momento (SILVA, 2004). Nesse sentido, “tudo aquilo do mundo real que for usado pela criança para fazer suas experiências e descobertas, para expressar-se e lidar com seu mundo interno e subjetivo diante da realidade desses objetos, das coisas concretas e objetivas, podem ser considerado brinquedo” (MACHADO, 2003, p. 35).

É importante mencionar, que o brinquedo estimula a representação, é um objeto por meio do qual as crianças estabelecem relações com o mundo que as cerca. Ao assumir a função lúdica e educativa, segundo Kishimoto (2009, p. 37), “o brinquedo merece algumas considerações: função lúdica: quando propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente e função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”.

Também é importante destacar que, por meio do brinquedo a criança reorganiza, constrói e reconstrói relações entre situações no pensamento e situações reais. Por essa razão é importante que o professor valorize os brinquedos, como recursos metodológicos, pois dependendo dos objetivos, os mesmos podem proporcionar à criança uma imaginação fecunda e criativa.

Por isso, de acordo com Pereira (2001), um recurso de suma importância para o desenvolvimento da criança é a brincadeira. Através dela, a criança desenvolve os sentidos, aprende a falar e expor suas ideias e também a compartilhá-las, libera a criatividade, solta a imaginação, expressa sentimentos e conhecer o mundo.

As brincadeiras fazem parte da infância, sendo algo natural na educação infantil, porém, assim como o repertório linguístico, também podem variar regionalmente. Vale destacar que as brincadeiras proporcionam muitos benefícios, pois desenvolvem a cooperação, as regras, o respeito ao próximo, as diferenças, etc. Sob essa ótica:

O ato do brincar traz muitos benefícios para quem participa dessa atividade, pois, contribui para o desenvolvimento físico, social, intelectual, respeito ao outro, a criança supera os desafios através da brincadeira ou jogo, além disso, os educando aprendem a serem cooperativos, aprendem regras, a lidar com seus limites, enfim, não é somente uma atividade que proporciona alegria, prazer, divertimento, direta ou diretamente está trabalhando na formação do sujeito, para que ele aprenda a conviver com os outros, a respeitar, a aceitar as pessoas que são diferentes, independente que tenham ou não alguma deficiência. (SOARES, 2010, p. 12)

Além disso, Nicoletti e Filho (2004) concluem que, durante as brincadeiras, a criança se constrói, experimenta, pensa, aprende a dominar a angústia, a conhecer o próprio corpo, a compor sua personalidade e é nessa hora que ela exprime toda a sua criatividade. Enfim, no ato de brincar é possível introduzir uma série de conhecimentos, atitudes e comportamentos. Portanto, conforme disserta Mafra (2008, p. 16):

[...] tanto os brinquedos, quanto os jogos e brincadeiras, são instrumentos metodológicos indispensáveis na Educação Infantil e podem trazer inúmeros benefícios, através dos quais os educadores podem estimular na criança o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor, como também propiciar aprendizagens curriculares específicas.

Dessa forma, a escola precisa repensar seus currículos, os educadores precisam elaborar seus planejamentos considerando, também, o uso da ludicidade, já que os autores

mencionados corroboram a eficácia dos brinquedos, de jogos e de brincadeiras enquanto recursos didáticos e metodológicos, principalmente na Educação Infantil.

Cabe aos docentes, portanto, organizar, planejar e executar situações-problema nas quais as brincadeiras ocorram de maneira diversificada e propiciar às crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção para, assim, elaborarem, de forma pessoal e independente – via mediação dos professores – emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL, 1998).

Dito isso, como o professor tem um papel fundamental nesse processo, no tópico a seguir iremos discorrer sobre essa relevância, considerando a categoria do lúdico, imprescindível nos processos formativos dos alunos.

2.2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O PAPEL DO PROFESSOR ENQUANTO FACILITADOR

O lúdico facilita a aprendizagem da criança e, conforme Soares (2010, p. 18), “as atividades lúdicas estão presentes em todas as classes sociais, crianças de várias idades brincam, se divertem através da ludicidade”. Nesse âmbito, vale destacar que:

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação. (PEREIRA, 2005, p. 20)

Nessa mesma direção, Pereira (2005) ainda acrescenta que as atividades lúdicas desenvolvem vários aspectos no processo de aprendizagem da criança, como a atenção, a memorização e a imaginação, que são de fundamental importância para que seja estabelecido um ensino de qualidade. Vale destacar que quando se fala em aspectos qualitativos na Educação, se está referindo a modos de ensino e de aprendizagem que extrapolem a mera decodificação de informações ou reprodução de conceitos previamente estabelecidos pelo professor. Desse modo, qualidade está associada não somente à apropriação de conceitos, mas a operacionalização e desenvolvimento da criticidade dos alunos. Por isso, associamos o brincar e o aprender como atividades que podem ser complementares visando, dessa forma, integrar e

encontrar novas formas de viver a educação, que não sejam formas tradicionais de reprodução de saberes prontos.

É importante diferenciar dois conceitos: lúdico e ludicidade. O lúdico é um elemento associado ao ato de brincar, que pode ser incorporado aos processos de ensino e de aprendizagem a fim de que se tornem processos de ensino-aprendizagem (em que ambos os elementos não se separem, mas sejam indissociáveis – ao invés de ensinar a reprodução de saberes, por exemplo, via acumulação de conceitos –, mediante a instauração progressiva e frequente de uma prática reflexiva e crítica). Já a ludicidade é uma característica associada ao uso do lúdico que pode ser profícua, que pode tornar o lúdico uma ferramenta de ensino-aprendizagem. Entretanto, para que a ludicidade ajude na construção do saber, é preciso antes de tudo, que o educador enquanto agente ativo, facilitador e promotor do conhecimento, estabeleça a mediação entre as atividades tencionadas e os objetivos propostos, com o intuito de assim, focar no caráter didático e pedagógico e promover no educando a interação social e o seu crescimento pessoal e cognitivo.

Pensando assim, o professor precisa estimular a capacidade intelectual da criança, buscando recursos, técnicas, estratégias e possibilidades de ensino que favoreça a aprendizagem do educando e desenvolvam suas habilidades e potencialidades. Cada dia na vida da criança é único e, nesse contexto, é preciso reiterar que a criança aprende vivenciando, experimentando e fazendo descobertas.

Nessa dimensão, Oliveira, Costa e Moreira (2001) complementam que o professor precisa apropriar-se do brincar, inserindo-o no universo escolar. O adulto é afetivamente importante para a criança, quando acolhe suas vivências lúdicas, abre um espaço potencial de criação. Com isso, o professor instiga a criança à descoberta, à curiosidade, ao desejo de saber. A criança tem no professor um parceiro nessa busca. Brincar é criar, recriar e a possibilidade de criação e de recriação é essencial para a educação.

Contudo, devemos valorizar no espaço da ludicidade, as ações de cooperação e de solidariedade, para que as brincadeiras não se tornem apenas sinônimo de competitividade, pois, assim, a criança desenvolverá sua autoconfiança, respeitando suas limitações e possibilidades. Compreender que o ato de brincar só por brincar não se mantém porque não deve ser efetuado como um simples passatempo e de maneira aleatória, remete ao fato de que a brincadeira deve ser organizada, planejada e ter, no traçado das metas, objetivos traçados a fim de buscar entender que a criança necessita de orientação para o seu desenvolvimento, de

perspicácia do educador que a leve a compreender que a educação é um ato institucional que requer orientação, supervisão e mediação de um adulto.

Infelizmente, muitas escolas veem as atividades lúdicas, apenas como um passatempo para preencher as horas vagas, um período de descanso ou como a hora de a criança gastar um pouco de energia, não levam em consideração a importância desse período. Ainda assim, cabe ao professor o papel de mediador da aprendizagem, devendo fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática as brincadeiras, pois seu objetivo é formar educandos atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios.

A questão do adulto como interlocutor mais experiente que precisa mediar um interlocutor menos experiente advém dos estudos de Vygotsky (1896-1934). Isso porque o papel do docente, sob este viés, não é de centro, mas de agente colaborativo, pois o aluno não é visto como uma tábula rasa. Por isso, quando se afirma que o professor é mediador ou facilitador, se busca acentuar, teoricamente, como o docente pode ser um estimulador, desde o planejamento didático. Isso porque “[a] teoria de didática que defendemos é uma teoria de mediação. As estratégias fazem essa função mediadora integrando teoria e prática” (DE LA TORRE 2008, p. 9-10). É importante mencionar isso, pois ao invés de centrar o professor ou o aluno no processo de ensino-aprendizagem, opta-se por corroborar o fato de que ambos podem atuar colaborativamente, sem esquecer, no entanto, que o professor é o interlocutor mais experiente e acentuando que ambos, alunos e professores, têm o que aprender juntos.

Professores e alunos compartilham a atividade de aprender. Os professores promovem e organizam atividades de participação. O estudante é visto como o sujeito ativo que adquire, processa e avalia seu conhecimento. Os professores devem trabalhar na criação de situações para ativar a participação dos estudantes nos métodos de ensino centrados neles (IMBERNÓN 2012, p. 51).

Quando se diz que o professor deve ser facilitador isso está associado ao fato de que há profissionais pouco maleáveis, não dispostos a mudanças, inflexíveis. O desenvolvimento do ensino-aprendizagem pode ser obstruído com atitudes como as que mencionamos, já que pode haver uma tendência a não sobrar espaço para que os discentes se manifestem por meio da interação entre si e com o professor. Por isso, facilitador é aquele professor que vai ser maleável, ainda que preserve a didática de mediar o domínio e a interlocução de saberes, via

estímulo de apropriação dos alunos dos conteúdos e saberes estudados. Sendo assim, mediação e facilitação não são a mesma coisa, embora se complementem.

Diante disso, é preciso assinalar que, quando se fala em mediação e em facilitação, o centro não é o professor (como no caso da Pedagogia Tradicional), nem os alunos (Pedagogia Nova), mas uma prática social que abarca a relação entre professores e alunos, considerando que ambos se encontram numa relação social que é singular no âmbito da relação de ensino-aprendizagem. O que se busca, então, é o estímulo de formas de construir, se apropriar e estudar conhecimentos acumulados historicamente, visando reelaborações e o desenvolvimento da criticidade dos alunos. Saviani (2003) destaca, ainda, que não se pode negligenciar o fato de que alunos e professores encontram-se em níveis diferentes de compreensão de conhecimentos e de experiências da prática cultural e social. O adulto precisa mediar e facilitar porque é o interlocutor mais experiente, mas isso, ao invés de reforçar uma suposta hierarquização entre sujeitos, faz, sob este deslocamento conceptual, que alunos e professores sejam pensados como sujeitos intercambiáveis que estão em níveis diferentes de apropriação de saberes e de conhecimentos. São parceiros intelectuais e se são desiguais, isso ocorre somente “em termos de desenvolvimento psicológico e dos lugares sociais ocupados no processo histórico, mas por isso mesmo, parceiros na relação contraditória do conhecimento” (FONTANA, 1996, p. 72).

No tópico a seguir, iremos abordar a questão dos jogos e brincadeiras no contexto da pandemia da Covid-19, especificadamente no âmbito da Educação Infantil.

2.3 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO CONTEXTO DA PANDEMIA DA COVID-19

Considerando o tempo indeterminado da suspensão das aulas em todo território nacional e a orientação do Ministério da Educação (MEC), por meio das portarias nº 343 e nº 345, que dispõem sobre a substituição das aulas presenciais por atividades remotas de aprendizagens enquanto durar a situação de Pandemia da COVID-19, os estados e municípios foram obrigados, de imediato, a recorrer a possíveis ações com o objetivo de nortear as formas de trabalho remoto e minimizar os prejuízos inerentes ao corrente ano letivo.

Nesse cenário, pais, alunos, professores e comunidade escolar tiveram que se adaptar a uma nova realidade, até então nunca vista, e a Educação Infantil, assim como as demais

modalidades de ensino, tiveram que se reinventar e modificar sua prática docente, gerando, no entanto, um tremendo desafio.

Entretanto, a Educação Infantil virou alvo de discursões, visto que, segundo organizações como a ANPEd (Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação), é inviável e ilegal a proposta do ensino realizado à distância para essa modalidade de ensino. Corroborando com a discursão, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN, por exemplo, não prevê a EaD para o nível da educação infantil, nem em casos emergenciais.

Mesmo assim, visando contemplar a Educação Infantil durante a Pandemia, e havendo a necessidade de manter a questão dos vínculos com as famílias e, principalmente, as crianças, o Conselho Nacional de Educação (CNE), sugere:

que as instituições de educação infantil possam elaborar orientações/sugestões aos pais ou responsáveis sobre atividades sistemáticas que possam ser realizadas com seus filhos em seus lares, durante o isolamento social” e ainda orienta os tipos de atividades a serem propostas como “atividades de estímulos às crianças, transformando os momentos cotidianos em espaços de interação e aprendizagem”. (BRASIL, 2020, p. 10)

Nessa direção, consideramos que, no âmbito da Educação Infantil, se faz pertinente uma ação estratégica, levando em consideração as demandas dos profissionais da área e o diálogo com a família, atentando para os cuidados com a criança e suas necessidades, de modo a vivenciar esse período tão adverso da pandemia.

Nesse momento tão crítico de isolamento social, no qual as famílias vivenciaram e ainda estão vivenciando o medo, a angústia, a tristeza e muitas incertezas, uns dos recursos bastante utilizados durante a Pandemia como estratégias pedagógicas na Educação Infantil, foram as brincadeiras e as atividades lúdicas que, de forma ponderada e aprovação coletiva, ganharam espaço, além de alegrar e fortalecer o vínculo familiar e afetivo, contribuindo de forma agradável, saudável e atrativa para o desenvolvimento da criança, despertando, mesmo de maneira remota, suas habilidades e competências, ao longo do período turbulento que estamos vivenciando.

De acordo com Brennard e Rossi (2009), podemos refletir que:

em casa, nas brincadeiras, sozinha ou com a família, a criança está aprendendo sobre as formas de se relacionar, de interagir com as pessoas, de se reconhecer como pessoa. A brincadeira é a forma mais adequada de uma criança aprender sobre o mundo que a cerca ou que ela tenta compreender (BRENNAND; ROSSI, 2009, p. 111)

Nesse contexto, os professores têm buscado as melhores formas de relacionamento com as famílias, através de metodologias ativas, como grupo de WhatsApp, aulas por vídeo-chamadas, vídeos curtos gravados e disponibilizados nas redes sociais e aplicativos, atividades impressas entregues aos pais ou responsáveis, entre outras atividades.

As famílias, por sua vez, estão sendo protagonistas nesse sentido, pois, além do trabalho, têm buscado contribuir, em instâncias relacionadas ao ensino, muito embora alguns tenham deixado a desejar, porém, numa sociedade não tão justa e que se diz democrática, por algumas razões, isso seria possível, já que as desigualdades sociais e a vulnerabilidade falam mais alto.

Acerca da desigualdade, é importante notar que dos 45,9 milhões de brasileiros sem acesso à internet, 32,2 milhões reside na zona urbana e 13,7 milhões moram na zona rural. A maioria vive no Sudeste – que é onde está concentrada a maior parte da população nacional –, mas as regiões Norte e Nordeste são as que mais apresentaram percentual em relação à população local: do total de habitantes dessas regiões, 36% e 35,3% não acessavam a internet em 2018. Ainda é importante mencionar que, enquanto que no Centro-Oeste a porcentagem é de 18,5%, no Sudeste é de 18,9% e na Região Sul é de 21,8%. Some-se a isso o fato de que pelo menos metade dos brasileiros (quase 105 milhões de pessoas) vive com uma renda de R\$ 438 mensais, ou seja, R\$ 15 por dia, segundo os dados do IBGE na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua: Rendimento de todas as fontes 2019.

Por tudo isso, mesmo passando por um ano atípico e por um período difícil, delicado para toda humanidade, acreditamos que os jogos e as brincadeiras tenham, nesse momento de Pandemia, deixado algumas contribuições para crianças e famílias, pois é possível acentuar, a partir do referencial teórico mobilizado neste trabalho, que se trata de meios lúdicos eficazes cuja utilização precisa ser mediada para que haja uma aprendizagem significativa, mesmo em espaços domiciliares, visando garantir que as atividades lúdicas possibilitem o processo de ensino-aprendizagem da criança, já que pode facilitar a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo dessa forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.

Finalmente, a ludicidade, na Educação Infantil, no contexto da Pandemia da Covid-19, tem sido relevante, pois, além de proporcionar às crianças uma aprendizagem alternativa ao ensino remoto, tem promovido uma interação entre as famílias durante o distanciamento social e, em alguns momentos, também tem sido usada como ferramenta recreativa.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, acreditamos que este estudo contemplou a questão de pesquisa, que buscou trazer reflexões para pensar sobre como a ludicidade pode ser um recurso didático e metodológico para as práticas pedagógicas da Educação Infantil. Ao longo deste trabalho foi possível discutir sobre o lúdico na Educação Infantil e pensar nos jogos e nas brincadeiras como estratégias pedagógicas, discorrer a respeito do papel do professor enquanto facilitador com relação à ludicidade e, ainda, refletir sobre a importância das brincadeiras no contexto da Pandemia da Covid-19.

Diante disso, podemos constatar que, com o isolamento social, um dos recursos pedagógicos bastante utilizado durante a Pandemia foi o uso de brincadeiras e de atividades lúdicas, que, além de alegrar e fortalecer o vínculo familiar e afetivo, contribuiu de forma saudável e atrativa, para que as crianças desenvolvessem habilidades e competências ao longo do período e propiciou, em meio de tantas angústias, um momento de prazer e de diversão junto às famílias.

O estudo aponta também que brinquedos, jogos e brincadeiras são imprescindíveis no desenvolvimento da criança, tornando-se atividades adequadas no processo de ensino-aprendizagem, sobretudo na apropriação dos conteúdos curriculares, aproximando as vivências dos alunos bem como trazendo contribuições práticas em sala de aula, como o exercício da concentração e da produção do conhecimento.

Verificamos que o educador é um agente ativo, facilitador e mediador do conhecimento e, por isso, deve estabelecer a mediação entre as atividades tencionadas e os objetivos propostos, com a finalidade de promover o caráter didático e pedagógico a fim de possibilitar, para os educandos, a interação social e o pleno desenvolvimento, mediado, também, pela ludicidade.

É válido mencionar que, apesar das dificuldades encontradas pelos professores em seu cotidiano, principalmente no que diz respeito às novas tecnologias digitais, os mesmos tentaram manter o diálogo com os pais, porém muitas crianças perderam-se no caminho e, no entanto, não conseguiram acompanhar as atividades remotas devido sua vulnerabilidade social.

Por fim, espera-se que este estudo possa ampliar a discussão sobre a ludicidade e a prática de professores da Educação Infantil bem como acerca de novas demandas atuais para o

exercício da atividade docente e a necessidade de uma “atualização pedagógica” mediada pelas tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto e da Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social**. Brasília: MEC/SEF, v. 01 e 02, 1998.

BRASIL. **Parecer CNE/CP nº 5/2020**. Brasília: Ministério da Educação; Conselho Nacional de Educação. Diário Oficial da União, seção 1, 01 jun. 2020.

BRENNAND, E. G. G.; ROSSI, S. J. **Trilhas do aprendente volume 4: Ludicidade e desenvolvimento da criança II**. João Pessoa: UFPB, 2009.

DE LA TORRE, S. (Org.) **Estratégias didáticas en el aula: Buscando la calidad y la innovación**. Madri: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2008.

FERREIRA, J. F.; SILVA J. A.; RESCHKE, M. J. D. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem. 2009**. Disponível em: <https://bit.ly/3rU4pXd>. Acesso em: 01 mar. 2021.

FONTANA, R. A. Cação. **Mediação pedagógica na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Autores Associados, 1996.

FRIEDMANN, A. **Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

GIARD, L. História de uma pesquisa. In: CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano1: artes de fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996, p. 9-32.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

IMBERNÓN, F. **Inovar o ensino e a aprendizagem na universidade**. São Paulo: Cortez, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais**. 5 ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MAFRA, S. R. C. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. 2008. Disponível em: <https://bit.ly/2Q3BA6t>. Acesso em: 01 mar. 2021.

MALAQUIAS, M. S.; RIBEIRO, S. S. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013. Disponível em <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 14 fev. 2021.

MIRANDA, S. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender.** Campinas: Papiros, 2001.

NHARY, T. M. C. **O que está em jogo no jogo:** Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores. Dissertação (Mestrado em Educação). Niterói: UFF, 2006.

NICOLETTI, A. A. M.; FILHO, R. R. G. Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico. **Revista de divulgação técnico científica do ICPG**, v. 2, n. 5. p. 91-94, abr. /jun. 2004.

OLIVEIRA. C. C.; COSTA, J. W.; MOREIRA, M. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem.** Campinas: Papirus, 2001.

PEREIRA, L. H. P. **Bioexpressão:** a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: Mauad X, Bapera, 2005.

PEREIRA, T. E. Brincar, Brinquedo, Brincadeira, Jogo, Lúdico. **Presença Pedagógica**, v. 7, n. 38, 2001.

PERES, R. C. O lúdico no desenvolvimento da criança com paralisia cerebral empática. **Rev. Bras. Cresc. Des. Hum.**, São Paulo, v. 14, n. 3, 2004.

RODRIGUES, E.; ROSIN, S. M. **Infância e práticas educativas.** Maringá: Eduem, 2007.

SAVIANI, D. **Escola e Democracia.** 36. ed. Campinas: Autores Associados, 2003.

SILVA, R. C. Brinquedo. *In:* GOMES, C. L. (Org.). **Dicionário crítico do lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SOARES, E. M. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional.** Monografia (Licenciatura em Pedagogia). Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2010.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar:** as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O Autor, 2005.