

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPORTÂNCIA E ARTICULAÇÕES

Sabrina de Souza Mota¹

Mariléia Mendes Goulart²

Resumo: O presente artigo aborda a ludicidade e o modo como tem se constituído na educação infantil. Acredita-se que a ludicidade pode ser mobilizada pelas materialidades que os professores disponibilizam. Com base nessa perspectiva, o estudo tem como objetivo geral compreender as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças da educação infantil, e como objetivos específicos identificar a visão dos professores sobre o ludicidade, apontar qual a importância da ludicidade para as crianças da educação infantil, diferenciar os conceitos de brincadeira e jogo, além de demonstrar os benefícios da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem. A presente pesquisa também traz algumas considerações sobre os jogos e as brincadeiras e como estes atos influenciam na socialização das crianças. Para dar conta dos objetivos, optou-se por fazer um estudo de caso do tipo exploratório e de natureza qualitativa, utilizando-se da aplicação de um questionário via forms com professoras de uma instituição de Educação Infantil. Dessa forma, o estudo buscará proporcionar uma leitura mais consciente acerca da importância do lúdico na Educação Infantil.

Palavras-chave: Brincadeiras e jogos. Educação infantil. Ludicidade.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem como foco o estudo acerca da importância da ludicidade e da brincadeira na Educação Infantil, considerando a sua relevância para a primeira infância. Isso porque as atividades lúdicas, as brincadeiras, os jogos e o brincar são fundamentais e constituem o processo de humanização e desenvolvimento afetivo, social e cognitivo das crianças.

Segundo ensina Luckesi (2000, p. 21), “brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo”. Assim, pode-se dizer que se deve promover materialidade para que a criança se desenvolva e aprenda por intermédio da brincadeira.

1 Sabrina de Souza Mota, Acadêmica(o) do Curso de Licenciatura em Educação Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). E-mail: sabrinamotta00@gmail.com.

2 Mariléia Mendes Goulart, Professor(a) do curso de Licenciatura em Educação em Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). E-mail: marileia.goulart@animaeducacao.com.br.

Sabendo a importância do tema para a infância, a partir dos estágios vivenciados na Educação Infantil durante a graduação surgiria a identificação sobre tal temática, principalmente na medida em que foi possível observar que as crianças demonstravam mais interesse pelos temas propostos quando as aulas envolviam atividades lúdicas. Com isso, percebeu-se a necessidade de ampliar os conhecimentos acerca da importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil. E foi com esta percepção que se possibilitou considerar a ludicidade de grande importância para o desenvolvimento da aprendizagem.

Como objetivo geral do estudo, definiu-se a necessidade de compreender as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças da educação infantil. A partir deste, tem-se como objetivos específicos: a) identificar a visão dos professores sobre o ludicidade; b) apontar qual a importância da ludicidade para as crianças da educação infantil; c) diferenciar os conceitos de brincadeira e jogo; d) demonstrar os benefícios da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem.

Para alcançar os objetivos supramencionados, optou-se por fazer um estudo de caso do tipo exploratório e de natureza qualitativa. A amostra foi feita com 4 (quatro) professoras de uma instituição de Educação Infantil da rede municipal de Jaguaruna, em Santa Catarina, e a coleta dos dados se deu por meio da aplicação de um questionário via *forms*.

Em termos de estrutura, o presente artigo está organizado, inicialmente, em um tópico introdutório. Em seguida, abordar-se-á o embasamento com os conceitos centrais acerca do tema pesquisado: “A Ludicidade na Educação Infantil: importância e articulações”. Na sequência, serão discutidos sobre a “Ludicidade: conceitos e concepção curricular na educação infantil” e a “Ludicidade: organização na educação básica”, seguida dos dados coletados e de suas análises. Por fim, serão apresentadas as considerações finais.

2 EDUCAÇÃO INFANTIL: CONCEPÇÕES E MODO DE ORGANIZAÇÃO DESSA ETAPA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

2.1 LUDICIDADE: CONCEITOS E CONCEPÇÃO CURRICULAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Etimologicamente, a palavra “lúdico” é derivado do latim *Ludus* + ico e significa brincar. Segundo o dicionário Michaelis, se trata de um adjetivo e diz respeito a jogos, brinquedos ou divertimentos, ou seja, é uma palavra que remete a qualquer atividade que distrai ou diverte. Em sentido pedagógico, por sua vez, o dicionário traz que se trata de instrumento educativo, relativo a brincadeiras e divertimentos. (MICHAELIS, 2022).

O conceito de ludicidade é entendido neste artigo como uma experiência plena do ser humano com suas vivências. Para Bacelar (2009, p. 27):

O ser humano está inteiro, ou seja, está vivenciando uma experiência que integra sentimento, pensamento e ação, de forma plena. Nessa perspectiva, não há separação entre esses elementos. A vivência se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Esta experiência é própria de cada indivíduo, se processa interiormente e de forma peculiar em cada história pessoal.

Nesse sentido, a Educação Infantil precisa ser, para a criança, uma experiência de vivência lúdica, de forma a contribuir para seu desenvolvimento de modo saudável. Assim, é possível entender que a brincadeira, o brinquedo e o jogo são atividades de origem internas e externas e que mobilizam a ludicidade.

Segundo Brougère (1998, p. 32), o “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas, uma atividade dotada de uma significação social precisa que necessita de aprendizagem”. Da mesma forma que a linguagem, o jogo também é construído socialmente. De igual forma, Piaget (1975) entende que por intermédio dos jogos, a criança constrói conhecimento sobre o mundo físico e social desde o período sensório-motor até o período operatório formal.

Santin (1994, p. 3) ressalta que a ludicidade promove “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. Desta forma, a ludicidade está associada a algo alegre e prazeroso. E para Santos (1999), a ludicidade é uma forma que o indivíduo possui de se expressar e se integrar ao ambiente que o cerca, possibilitando que o raciocínio seja estimulado de forma prazerosa e que a motivação em aprender seja resgatada.

Para a criança, a ludicidade, como dito anteriormente, precisa ser uma experiência de vivência do estado lúdico, pois assim poderá contribuir para o seu desenvolvimento de maneira saudável. A ludicidade pode ser vivenciada pelas

crianças por meio de atividades que propiciam experiências e a possibilidade de se envolverem, criarem, sentirem e se desenvolverem por inteiro. Conforme explica Luckesi (2000, p. 21):

[...] o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...]. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis.

O autor supramencionado traz uma contribuição significativa, uma vez que afirma que a ludicidade está além de ser apenas jogos e brincadeiras, de propor divertimento. Ela é uma experiência intrínseca de cada ser humano (sensações, sentimentos), possibilitando a vivência de uma experiência dentro de si mesmo e na dimensão do eu, e assegurando o crescimento individual interno por intermédio das inúmeras fases de desenvolvimento.

Sendo assim, é importante que o lúdico esteja presente para facilitar a aprendizagem em qualquer idade, já que proporciona diversão, construção de conhecimentos, socialização e comunicação, haja vista que o desenvolvimento é uma necessidade do ser humano. A ludicidade vai além de jogos e brincadeiras, proporcionando à criança o desenvolver de habilidades que normalmente não seriam desenvolvidas se não fosse feito um trabalho de forma lúdica.

Há grande importância nas brincadeiras no processo pedagógico, em que o lúdico transforma o desenvolvimento construtivo da criança, fazendo com que construam saberes e tenham satisfação no que estão fazendo.

Nesse contexto, o valor educativo com a atividade lúdica é reafirmado pela constituição do saber, abrindo espaço para a criança ser livre, com a construção de uma prática educativa levando em consideração o brincar. Também vale ressaltar que o professor deve ter cuidado para transformar os momentos ricos em sala, tendo como meta os benefícios para o desenvolvimento da criança perante a sociedade.

Existe uma ligação entre a aprendizagem por meio de atividades lúdicas e o prazer que as crianças sentem quando brincam. O jogo amplia a capacidade de aprendizagem e garante entretenimento. Com a ludicidade, se tem a oportunidade de potencializar aprendizagens, levando ao desenvolvimento da criança em todos os sentidos, integrando e ampliando seus conhecimentos por intermédio do lúdico.

Dada às inúmeras possibilidades de aprendizagem fazendo uso das atividades lúdicas, é possível afirmar que as crianças expressam, absorvem e constroem sua realidade por meio de brinquedos e jogos.

Segundo Kishimoto (1998), o jogo se vincula ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção de Kishimoto sobre o homem como um ser 'símbolo' que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, é fundamental para propor uma nova 'pedagogia da criança'. O mesmo autor vê o jogar como gênero da 'metáfora' humana, ou, talvez, aquilo que os torna realmente humanos.

A educação infantil é a primeira etapa da Educação Básica. Nessa etapa, segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, do Ministério da Educação, os princípios precisam ser articulados por meio de brincadeiras, interação e linguagens. Cabe ao professor avaliar e observar a criatividade, desenvoltura, interação e integração das crianças no processo de aprendizagem, bem como incentivar a sua participação com estratégias adequadas aos diversos momentos vividos. (BRASIL, 2010a).

Para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza deste, mas da função que lhe é atribuída. É o que o autor chama de 'jogo simbólico', o qual se apresenta inicialmente solitário, evoluindo posteriormente para um estágio sócio dramático, isto é, para a representação de papéis, refazendo situações vivenciadas no dia a dia da criança, de modo que ela possa brincar de representar situações de seu cotidiano, gerando possibilidades e interpretações do real.

Negrine (1994, p. 19) sustenta que:

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

Para o autor supracitado, o lúdico é de grande êxito para a construção do desenvolvimento infantil, uma vez que o brincar gera um espaço para pensar, e que, por meio disso, a criança desenvolve o pensamento, compreende seu meio e desenvolve habilidades.

Segundo a Síntese das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica, do Ministério da Educação, “o desafio das Diretrizes é diminuir ou eliminar o distanciamento existente entre as várias propostas pedagógicas e a sala de aula” (BRASIL, 2010b, p. 6). Nesse sentido, para que se diminua o distanciamento entre educador e aluno na educação infantil, é possível utilizar os jogos de forma educativa, para despertar o interesse das crianças. Certamente que isso define o educador não somente como aquele que transmite conhecimento, mas também como alguém que ensina e incentiva a criança, transformando a escola num lugar agradável e próximo, em que o aluno tenha interesse em voltar, assimilando os conteúdos mais facilmente enquanto brinca e se diverte. Em outro momento, o mesmo documento reforça esse contexto:

[...] o currículo não poderia ser imposto, distribuído em apostilas ou simplesmente publicado no Diário Oficial, porque ele se realiza na produção, na circulação e consumo de significados, com vista a criar identidades dos sujeitos que educam e são educados. Ao associarmos a base nacional comum à parte diversificada (que produzem a integração do currículo de uma escola) temos, ao mesmo tempo, a prática das propostas constitucionais, da LDB e demais leis; mas também a prática das escolas que se identificam com o ambiente metropolitano, rural, florestal, ribeirinho, quilombola, indígena, socioeducativo, no espaço das prisões etc. (BRASIL, 2010b, p. 7).

Mas para que isso ocorra, é necessário o planejamento de cada ação considerando a idade, espaço físico e necessidades de cada aluno, como forma de motivar e ensinar. Com uma estratégia pedagógica, se estimula a aprendizagem e contribui para o convívio social com respeito ao próximo e às regras, além de aliar uma forma mais leve com a vontade da criança em participar.

2.2 LUDICIDADE: ORGANIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

É necessário que a prática do lúdico seja mobilizada na Educação Infantil como caminho para a construção da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças por meio de jogos e brincadeiras.

Para criar um plano de aula em que a ludicidade seja pensada, o educador deve entender o cenário em que atua, a exemplo da idade das crianças e situação econômica, como forma de possibilitar o planejamento segundo os contextos. Muitos estudos sobre a ludicidade já foram realizados e mostram cada vez mais o empenho dos professores e escolas em fazerem com que as crianças aprendam sem perder sua essência.

O lúdico passa a ser importante na aprendizagem e no desenvolvimento do aluno. Por intermédio das atividades lúdicas, de acordo com Luckesi (2000, p. 21), “pode-se auxiliar o educando a ir para o centro de si mesmo, para a sua confiança interna e externa; não é, também, difícil, coisa tão especial estimulá-lo à ação, como também ao pensar”.

É imprescindível perceber a importância do lúdico na educação infantil, em que há necessidade de incluir nos espaços pedagógicos os jogos, brinquedos e brincadeiras com o fim de proporcionar atividades coerentes, instigadoras e significativas, para educar, aperfeiçoar habilidades e competências.

O ato de brincar, enquanto atividade pedagógica, por exemplo, deve ser encarado de forma séria e corretamente, para que se obtenha resultados satisfatórios na prática docente, conforme objetivos expressos nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, do Ministério da Educação:

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças. (BRASIL, 2010a, p. 18).

A educação busca, com os jogos e brincadeiras, incentivar novas descobertas com uma aprendizagem inovadora. A brincadeira, muitas vezes, quando inserida no ambiente escolar, tem como prática pedagógica garantir que as interações tragam experiências que propiciem interação e conhecimento para ampliar a confiança e participação das crianças.

O lúdico pode tornar as aulas mais divertidas, fazendo com que ocorra a valorização da criatividade, cultivo da sensibilidade e a busca da afetividade. Além de trabalhar o desenvolvimento, os jogos e brincadeiras ajudam no âmbito da construção

da vivência social, proporcionando, assim, uma grande interação com o ambiente em que a criança está inserida.

O lúdico é visto como uma inovação das práticas educativas, podendo proporcionar ao docente que abandone o ensino tradicional e retire os falsos pensamentos de que o lúdico não pode ser utilizado com os conteúdos escolares. A falta de inovação pode causar o desinteresse das crianças nas aprendizagens. Por isso, como uma ferramenta de auxílio pedagógico, o lúdico é capaz de trazer novas experiências às crianças, fazendo com que se desenvolvam de forma individual e coletiva.

Nessa acepção, segundo Almeida (1995, p. 11), “a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo”.

Desta forma, brincar faz parte do cotidiano das crianças, e por seu intermédio, elas relacionam suas necessidades de acordo com o mundo que desconhecem. O professor assume o papel de mediador, explicando para as crianças, dando sugestões, estimulando e as motivando a agir. Nesse ínterim, cabe ao educador valorizar e ter sensibilidade para conduzir o processo, aproveitando os momentos de brincadeiras para construir junto àquelas autonomia, interação e aprendizagem, demonstrando que é brincando que se aprende.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, do Ministério da Educação, a instituição escolar:

Precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.). (BRASIL, 2017, p. 41).

Promover atividades ricas para as crianças é um dos modos de potencializar a ludicidade nas instituições escolares.

3 DADOS COLETADOS E ANÁLISE

Para a coleta de dados da presente pesquisa, entre os dias 31/10/2022 e 04/11/2022, foram realizadas entrevistas com 4 (quatro) professoras do ensino infantil da rede municipal de Jaguaruna, em Santa Catarina, mediante aplicação de um questionário via *forms*.

Inicialmente, buscou-se identificar as professoras. Nesse sentido, dentre as entrevistadas, foi possível constatar que duas delas iniciaram sua atuação em 2018, uma em 2017 e outra em 2019. Todas têm formação inicial em Pedagogia e Pós-graduação, embora tenham realizado uma diversidade de especializações, a exemplo: “Inclusão Social”; “Transtorno de Autismo”; “Práticas Interdisciplinar na Educação infantil, Anos Iniciais e Educação Especial”; “Educação Infantil e Anos Iniciais”.

Dito isso, aqui no texto far-se-á a identificação das professoras por Professora 1 (P1), Professora 2 (P2), Professora 3 (P3) e Professora 4 (P4).

Aplicando-se o questionário, em um primeiro momento, as professoras foram questionadas acerca do entendimento que possuíam do conceito de ludicidade. Ao responderem esta questão, as quatro fazem menção ao ato de aprender por meio de jogo e da brincadeira.

Destaca-se algumas respostas que provocaram reflexões: “Ludicidade é o ato de ensino/aprendizagem através de jogos e brincadeiras.” (P1); “A ludicidade está presente nos jogos, nas brincadeiras, na musicalização e na contação de histórias. [...]. A ludicidade permite que os exercícios de aprendizagem na educação infantil sejam adaptados à maneira como as crianças interpretam o mundo.” (P2); “Seu conceito em meu ponto de vista se concentra em desconstruir aquela aprendizagem tão tradicional e tão repetitiva. Não que a mesma não funcione, mas quando vem unida a ludicidade se faz mais significativa”. (P3); e, por fim “O conceito de ludicidade, é brincar ou jogar. Na Educação Infantil, a ludicidade é muito usada para o processo de ensino/aprendizagem, visto que a melhor maneira de a criança aprender é por meio de brincadeiras, jogos pedagógicos, ou até mesmo, qualquer exercício que trabalhe a imaginação, criatividade e fantasia, de maneira concreta.” (P4).

As respostas acima transcritas apontam que as professoras possuem uma grande preocupação com o aprender, o que se faz questionar onde estariam os conceitos de experiência e linguagens que devem sustentar o currículo nessa etapa. A P3 menciona, inclusive, que para ela, o conceito de ludicidade está vinculado a desconstrução de uma escola tradicional.

Em um segundo momento, questionou-se às professoras se as brincadeiras em suas aulas são mais espontâneas ou direcionadas. Todas mencionaram a necessidade de planejar as brincadeiras, mas apenas a P1 indica que as brincadeiras são apenas direcionadas, enquanto as demais mencionam brincadeiras direcionadas e livres.

Transcreve-se as respostas: “São direcionadas, porque estão de acordo com o planejamento de aula e aos projetos trabalhados, pois até mesmo as brincadeiras que têm o intuito de ensinar, tem que ser planejadas e elaboradas, pois é através delas que a criança adquirir conhecimentos como tempo, espaço e convívio em sociedade.” (P1); “Em sala de aula costuma fazer uso dos dois modelos de brincadeiras, espontânea para observar o conviver e interação do aluno, e direcionada sempre com objetivo de alguma aprendizagem ao aluno. Visto que é neste momento de brincadeira que a criança mostra sua criatividade e seus limites”. (P2); e “Temos momentos mais espontâneos, brincadeiras espontâneas são muito importantes para o desenvolvimento infantil, todas as brincadeiras tendo observação e intervenção pedagógica quando necessário”. (P4).

Quanto a P2, embora indique que atua com um grupo de crianças de maternal, faz referência ao conteúdo, conforme se verifica em sua resposta: “As brincadeiras acontecem das duas formas, pois trabalho com educação infantil, atualmente com uma turma de maternal II, com a faixa etária de dois a três anos de idade. A momentos que se faz necessário brincadeiras direcionadas para trabalhar alguns conteúdos de forma lúdica que proporciona para criança uma maneira mais divertida e leve de estar aprendendo.” (P2).

Ao se referir a ‘conteúdo’, percebe-se que a professora traz para sua fala um componente que não deve fazer parte do currículo para a educação infantil. Nessa etapa, o que se espera é que sejam mobilizadas experiências por intermédio de brincadeiras, interações e linguagens, quer seja nas ações, narrativas ou no modo que agem e pensam, cabendo ao professor fazer essa articulação entre o que a criança sabe e o conhecimento. As crianças aprendem nas interações sociais com outras crianças e com o adulto, e é diante desse olhar, dessa problematização da criança na vida coletiva, que surgem os conteúdos da educação infantil.

Na terceira pergunta do formulário, as professoras foram questionadas se em suas rotinas com as crianças existe um tempo previsto para tais brincadeiras. Todas

responderam que sim, veja-se: As brincadeiras espontâneas acontecem durante todo o período da aula, quando percebo que estão entediados chamo eles pra uma música, uma brincadeira que temos em comum ou direciono até o parquinho.” (P1); “Geralmente as brincadeiras espontâneas acontecem depois da rotina (calendário, tempo, ajudante, entre outros), lanche, uma atividade mais direcionada, por fim na última aula sempre acontece uma brincadeira espontânea com carrinhos, bonecas, ursos, ou no parque de areia ou no gramado. No qual as crianças brincam sem ser direcionadas pelo professor, ou seja, fazendo suas próprias escolhas e soltando sua imaginação.” (P2); “Em torno de trinta minutos diários, o mesmo geralmente acontece após o café da manhã ou almoço”. (P3); “Tiramos cerca de 30 minutos por aula, para brincadeiras espontâneas”. (P4).

Das respostas, verifica-se que todas as professoras usam, no seu cotidiano, os jogos e as brincadeiras como instrumentos pedagógicos, seja de forma livre ou direcionada. Nota-se, ainda, que a P3 e a P4 têm um tempo estimado para as brincadeiras espontâneas. Acredita-se, porém, que o tempo de 30 (trinta) minutos é insuficiente, pois pensando nas crianças de turmas da educação infantil, que ficam a maior parte do seu tempo na creche e que tenham apenas esses minutos para brincarem, é como impedir que as mesmas aprendam a tomar decisões, a seguir regras, lidar com suas emoções e tantos outros benefícios que a brincadeira propõe, pois é por seu intermédio que a criança aprende a desenvolver uma conexão com seus próprios interesses.

A Base Nacional Comum Curricular, do Ministério da Educação, indica que na primeira etapa da Educação Básica, de acordo com os eixos estruturante da educação infantil, as interações e a brincadeira devem ser asseguradas. Este documento também prevê seis direitos de aprendizagem e, dentre eles, o brincar. (BRASIL, 2017).

A quarta pergunta do questionário foi sobre quais são os espaços utilizados para as brincadeiras. Obteve-se como respostas: “Os espaços são a sala de aula, parquinho e brinquedoteca”. (P1); “O pátio da escola (gramado), parque de areia, parque com balanços e escorregadores, sala de jogo (brinquedoteca)”. (P2); “Os espaços utilizados são um cantinho preparado em sala, como “cantinho do fazer acontecer”, o mesmo conta com tatame, cortina e livros. Temos em nosso âmbito educacional também dois ótimos parque, um maior e outro menor”. (P3); e “Os

espaços utilizados para as brincadeiras, são os que a escola oferece. Nesse caso, usamos a sala de aula, o pátio e o parque”. (P4).

A P3 disse ter um cantinho diferenciado na sala, que denominou de ‘o cantinho do fazer acontecer’. Apesar de não conhecer tal espaço, sabe-se o quanto é importante organizar ambientes diferenciados para que as crianças possam experienciar, criar, participar e inventar situações que ela própria cria. A brincadeira não precisa ser sempre mediada, mas o espaço precisa estar disponível para a invenção das crianças. É possível notar que as demais professoras utilizam os mesmos espaços externos para as brincadeiras das crianças e que, com isso, estas aprendem sobre a importância de dividir os brinquedos, os próprios espaços, respeitando sua vez e a de seu colega, e os limites do outro.

Questionadas sobre como são organizados os momentos para as brincadeiras das crianças, as professoras responderam: “O parquinho fica na área externa, a brinquedoteca possui vários brinquedos e jogos, como também literatura infantil, e na sala de aula temos nossos brinquedos criados durante os projetos, como a peteca, nossos jogos de memória e quebra-cabeça e panobol”. (P1); “Busco sempre proporcionar diferentes brinquedos, como pecinhas de construções, carrinhos, bonecas, jogos, massinha de modelar. Geralmente coloco as pecinhas de construções no tatame no qual as crianças brincam juntas se socializando, aprendendo a compartilhar e dividir, respeitando o espaço de cada uma”. (P2); “Os brinquedos são organizados em caixas transparentes e ficam ao alcance das crianças, já os livros tem uma prateleira no cantinho da brincadeira onde eles ficam, também ao alcance das crianças”. (P3); e “Temos caixas organizadoras para guardar os brinquedos, temos um cantinho dos jogos onde ficam os jogos, temos o cantinho da leitura onde ficam os livros”. (P4).

Em suas respostas, verifica-se que as professoras falam de espaços como o parque e a brinquedoteca, mas também apresentam os brinquedos que possuem à sua disposição. Nessas atividades e momentos propostos, é possível que as crianças sejam as protagonistas, criando suas próprias brincadeiras, decidindo com quem, com o que, como e onde brincar.

Adiante, questionadas sobre como fazem os registros dos momentos de brincadeiras das crianças, responderam que o fazem por meio de um sistema adotado

pela Secretaria Municipal, pelo uso de vídeos e fotos. Certamente, os registros são fundamentais para que as professoras consigam sustentar os seus planejamentos.

Por último, foi pedido às professoras que apresentassem um relato pequeno sobre um momento significativo de brincadeira entre as crianças. Obteve-se: “Leciono para o Pré escolar 2, então toda a rotina é feita através de brincadeiras e músicas, como a chamada feira através de bingo com as letras do alfabeto, a brincadeira de casinha para que possamos ter conhecimento da rotina e dos costumes familiares, a brincadeira espontânea no parquinho para percebermos a interação em sociedade. Trabalhamos um projeto sobre o "minecraft" e o "roblox", jogos online, onde em um dia ensolarado, levei as crianças até uma parte da escola com gramado, disponibilizei papéis sulfite e kraft, carvão e tintas confeccionadas em aula por eles com elementos naturais, onde fizeram desenhos diversos, como também colagem com as folhas secas, também juntamos pedras e brincamos de "bocha", jogo com pedras que consiste em jogar a pedra mais próxima da pedra principal”. (P1).

Continuando: “Representa um momento no qual a criança está brincando de forma espontânea, usando sua imaginação para construir objetos com as peças de construção, além de estar se relacionando e socializando com demais crianças”. (P2); “Temos uma brincadeira realizada em sala com prendedor de roupa, a mesma busca trabalhar a coordenação motora fina e ampla dos alunos, para que deste momento seja um ponto pé inicial ao processo de escrita e construção do EU de cada um, a mesma foi realizada como pescaria de peixes em bacia de água, barbante entre outros momentos. O que proporcionou aos alunos vários momentos de aprendizagem e ludicidade”. (P3).

E por fim: “Quando vou planejar uma brincadeira, sempre penso em situações em que haja a interação de toda. Tendo foco em alcançar os objetivos propostos e gerar aprendizado. Escolhi essa brincadeira, pois, foi muito divertida e prazerosa para as crianças, se chama “Cabra Cega”, foi feita em nossa sala na semana do Dia das Crianças, todos os alunos participaram, interagindo e socializando uns com os outros, sempre com a orientação da professora. Essa brincadeira tem inúmeros benefícios, as crianças interagem umas com as outras, estimula os sentidos, favorece a orientação espacial, concentração e equilíbrio”. (P4).

Observa-se que todas as professoras mencionam as brincadeiras que acontecem todos os dias, mas apenas a P4 apresenta uma experiência prazerosa e

significativa e faz referência ao que representou naquele momento para as crianças. Chama atenção, contudo, a resposta da P3, quando se referiu a brincadeira como 'seja um ponta pé inicial ao processo de escrita', haja vista entendimento pessoal de que o brincar na educação infantil não deve ser evidenciado para o aprendizado de conteúdo, mas de desenvolvimento integral das crianças.

O brincar se constitui na principal forma da criança ser, estar e se relacionar com mundo. Na brincadeira, elas constroem vozes, gestos, narrativas e, assim, criam e transformam culturas, e nas relações que estabelecem nesses momentos, vão atribuindo sentidos e significados às suas experiências.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é uma necessidade do ser humano, sobretudo na sua infância, que deve ser vivenciada e experienciada de modo a ampliar suas potencialidades emocionais, intelectuais e relacionais.

A entrevista com as professoras permitiu perceber que as atividades lúdicas estão inseridas na prática, em suas rotinas. No entanto, estão mais presentes de modo geral, ao passo que a brincadeira, apesar de sempre aparecer na fala das professoras, é abordada como um sustento para a aprendizagem conceitual.

Quanto aos conceitos de brincadeira e jogo e os benefícios da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem, todas conceituaram com clareza e concordaram que são sustentação para a aprendizagem.

A narrativa das professoras fornece subsídio para pensar que é necessária maior formação no assunto, pois embora o tema pareça banalizado a princípio, sobretudo no âmbito da educação infantil, percebe-se que é preciso entender que as crianças se constituem no brincar e que ele acontece o tempo todo em seus jeitos de ser, estar, interpretar e recriar o mundo real. A formação, em que pese não seja o foco da presente discussão, é trazida aqui porque é por seu intermédio que as concepções são entendidas, compreendidas e internalizadas no contexto escolar, porém, se trata de responsabilidade do sistema educacional como um todo e da gestão pedagógica.

Sendo assim, o elemento lúdico e a interação foram abordados visando ampliar os caminhos na Educação Infantil, e a partir dessas experiências, tem-se que é possível obter uma visão mais ampla sobre o mundo que cerca as crianças.

Para concluir, a ludicidade, vivida pelas brincadeiras e o brinquedo, diz respeito a cultura na qual cada um está inserido, e é neste sentido que se acredita ser de grande importância pensar na temática, não somente para a educação infantil, mas, reiterando o já dito, para o ser humano de modo geral, pois afinal, os indivíduos estão carentes de viver a essência humana.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BACELAR, Vera. **Ludicidade e educação infantil**. Bahia: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular, de 15 de dezembro de 2017**. Brasília, DF: Ministério da Educação, [2017]. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 9 nov. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília/DF: Ministério da Educação, 2010a. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf. Acesso em: 5 nov. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Síntese das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica**. Brasília/DF: Ministério da Educação, 2010b. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=32621-cne-sintese-das-diretrizes-curriculares-da-educacao-basica-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 22 out. 2022.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese. *In*: LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação e ludicidade: ensaios 01**. Bahia: GEPEL, 2000. p. 9-42.

LÚDICO. **MICHAELIS**: Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa, 2022. *On-line*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ludico/#:~:text=Dicion%C3%A1rio%20Brasileiro%20da%20L%C3%ADngua%20Portuguesa&text=1%20Relativo%20a%20jogos%2C%20brinquedos,e%20divertimentos%2C%20como%20instrumento%20educativo>. Acesso em: 7 nov. 2022.

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

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTIN, Silvino. **Educação física**: da opressão do rendimento à alegria do lúdico. Porto Alegre: EST Editora, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. 4. ed. São Paulo: Vozes, 1999.