



A Importância da Ludicidade no Desenvolvimento Cognitivo de Crianças na Educação Infantil¹

GOMES, Abadia Rosa – Abadia_gomes@outlook.com²

ESPERANÇA, Claudionice de Jesus claudionicedejesusesperanca@gmail.com

SANTOS, Daiane Cecilia Moura dos– daianececilia64518@gmail.com

TORRES, Edna Maria Rocha Rodrigues– ednarodrigues5766@gmail.com

Yoshida, Gláucia– glaucia.yoshida@bssp.edu.br³

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo compreender a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo de crianças na Educação Infantil. Ludicidade como metodologia significa respeitar a interpretação feita pela criança do mundo ao seu redor, o que contribui para a aprendizagem dela. Além disso, possibilita a expansão da criatividade e a interação social. Inicialmente, é imprescindível conhecer o papel que a escola possui na construção da personalidade da criança, bem como a influência que exerce em sua capacidade de transformação. Pretende-se demonstrar as contribuições que os jogos pedagógicos podem trazer para educandos que estão no início da escolarização. Para tanto, observou-se o processo do desenvolvimento do raciocínio lógico por meio da ludicidade. Como metodologia empregou-se as pesquisas bibliográfica e de campo. Esta foi realizada no Educandário Sol Nascente, instituição particular em Goiás. Para tanto, utilizou-se abordagem qualitativa, por

¹ Artigo apresentado para Conclusão do Curso de Pedagogia da Faculdade BSSP

² Graduada em Pedagogia pela Faculdade BSSP

³ Dr^a em Educação, Socióloga e Pedagoga, orientadora, prof. da Faculdade BSSP

meio de entrevistas com uma professora e uma coordenadora de Educação Infantil da referida instituição. Constatou-se a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo dos alunos nessa etapa do ensino básico.

Palavras-chave: *Desenvolvimento cognitivo; Ludicidade; Educação infantil.*

1. INTRODUÇÃO

O presente tema foi escolhido pelo fato de se acreditar na importância de valorizar a ludicidade no ensino das crianças pequenas, de modo que tenham maior facilidade em compreender o mundo ao seu redor. Isso porque, quando elas se envolvem com o lúdico, descobrem, inventam, aprendem e estimulam a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia.

Assim sendo, jogos e brincadeiras devem estar presente na prática docente do profissional que atua na Educação Infantil, uma vez que as atividades lúdicas em sala de aula contribuem para promover o desenvolvimento intelectual das crianças.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), por sua vez, evidencia a importância da ludicidade, quando afirma que a educação básica começa na Educação Infantil. Desse modo, deve-se garantir a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças por meio do conviver, do brincar por , do participar, do explorar, do expressar-se e do conhecer-se.

Ao se referir ao brincar na Educação Infantil, a BNCC considera diversas formas de se expressar, em diferentes tempos e espaços, e com

diferentes parceiros (crianças ou adultos), a fim de ampliar e diversificar o acesso das crianças à cultura, ao conhecimento, à imaginação, à criatividade e às experiências emocionais.

Quantas mães fantasiam brincadeiras com o bebê no útero? Nota-se que o brincar favorece a aprendizagem e o desenvolvimento das capacidades criativas, como imaginação e fantasia, bem como promove a vivência de novas experiências.

Com base nessas considerações, este estudo visa compreender a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo de crianças na Educação Infantil; mais especificamente, mostrar as contribuições que jogos e brincadeiras pedagógicas podem trazer para os alunos que estão no início da escolarização.

Como metodologia empregou-se as pesquisas bibliográficas e de campo. Esta foi realizada no Educandário Sol Nascente, instituição particular em Goiás. Para tanto, utilizou-se abordagem qualitativa, por meio de entrevistas com uma professora e uma coordenadora de Educação Infantil da referida instituição.

2. DISCUSSÃO TEÓRICA

2.1. Educação Infantil e desenvolvimento cognitivo da criança

Quando falamos em desenvolvimento cognitivo, estamos referindo ao aperfeiçoamento de uma escala de habilidades e competências mentais. São capacidades inatas que precisam ser educadas e aperfeiçoadas, isto é, quando se desconhece a existência de algo a ser aprendido. É um processo que ocorre por meio de aprendizagem. Essa transformação começa na escola, um espaço único, onde a criança tem a possibilidade de interagir e socializar com outras pessoas, oferecendo subsídios importantes para formação de comportamento e conduta, uma vez que essa instituição trabalha – ou deveria trabalhar – a formação integral do ser em desenvolvimento.

Nesse contexto entende-se que o brincar é essencial, pois, quando a criança brinca, não apenas se diverte, mas também adquire habilidades, como raciocínio lógico, atenção, memorização, linguagem, coordenação motora, abstração, adaptação social e capacidade de resolução de problemas.

A infância é o momento em que se descobre e aprende tanto sozinha quanto com os pares e os adultos. Dessa forma, qualquer estímulo facilita a aprendizagem. O mundo ao redor da pequena criança começa a ter sentido, a ser compreendido e vivido com mais intensidade.

E mais, no contexto escolar, quando ela absorve e processa os conhecimentos adquiridos desenvolve um pensamento crítico e criativo; começa a questionar, tirar suas próprias conclusões, controla frustrações, confia em suas ações, torna-se autônoma e passa a ser vista como protagonista no processo ensino-aprendizagem.

Neste sentido, deve-se promover atividades lúdicas na Educação Infantil, de modo a contemplar os campos de experiências, o que contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e físico da criança.

Nessa etapa de ensino, os atos de cuidar e educar consistem em princípios básicos e devem ser permeados pela ludicidade. Assim sendo, ao possibilitar o desenvolvimento das crianças pequenas, pode-se afirmar que “o brincar não é apenas um elemento de distração cultural; é um direito, presente em leis que fazem parte da declaração dos Direitos da Criança, da ONU (UNICEF) [...]” (DUPRAT, 2014, p. 112).

É importante mencionar que a criança, desde a tenra idade, adquire valores. Todavia, a sistematização desses valores ocorre com o tempo, sendo fundamental o estímulo do educador para ajudá-la a se organizar. Nesse contexto insere-se a ludicidade, que contribui para a aquisição de competências e habilidades, pois propicia diferentes formas de ações para que o cognitivo do educando seja trabalhado de maneira adequada.

É por isso que teóricos da Educação Infantil defendem jogos e brincadeiras como meios de interação, pois um aprende com o outro novas experiências, externando a realidade vivenciada no dia a dia.

Neste sentido, deve-se observar as fases (períodos) do desenvolvimento cognitivo infantil, pois não há aprendizagem sem passar por esses estágios. Foi o epistemólogo suíço Jean Piaget (1896-1980) quem primeiramente expôs esses períodos de maneira mais sistematizada, classificando-os da seguinte forma (CARVALHO, 2021):

- Sensório-motor: 0 a 2 anos;
- Pré-operatório: de 2 a 7 anos;
- Operatório concreto: 7 a 12 anos;
- Operatório formal: a partir dos 12 anos.

Quando se interroga crianças de diferentes idades sobre os principais fenômenos que as interessam, espontaneamente obtém-se as mais variadas respostas, segundo os períodos em que cada uma se encontra. Entre as menores, as coisas são dotadas de vida e de intencionalidade, e vão diminuindo de importância à medida que crescem.

Para cada circunstância de período, Piaget apontou uma potencialidade e um estímulo específico. É preciso que os aspectos cognitivos sejam completados e desenvolvidos para que a criança possa passar para a próxima fase, pois são processos cerebrais que acontecem de forma orgânica. É por isso que ela tem necessidade de estímulos para desenvolver-se e posicionar-se no mundo,

sendo que cada um dos períodos anteriores deve ser completado no estágio seguinte.

2.2. Aprendizagem significativa a partir da ludicidade

Educação Infantil e lúdico se completam, pois o brincar está diretamente ligado à criança, uma vez que esse ato desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação e, além disso, traz felicidade para ela (MALUF, 2008:19).

Para que as atividades lúdicas tenham significado, é necessário a mediação do professor. A ação desse profissional deve ser planejada, de modo que consiga entrar no mundo imaginário da criança.

Neste contexto, é importante citar o jogo. Como se sabe, este, ...]

é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação, é de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades de educação, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações Sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 2011:26)

Assim como jogos e brincadeiras, são de suma importância para o desenvolvimento da Assim criança na Educação Infantil. Por meio deles, ela aprende a respeitar regras e desenvolve a autonomia.

Acerca de jogos e brincadeiras na Educação Infantil, Ribeiro (2013:1) explica que o lúdico consiste em parte integrante do mundo infantil, da vida de todo ser humano. O olhar sobre ele não se resume à diversão, devendo ser visto como meio de aprendizagem.

O lúdico só é completo se houver algo ligado diretamente à criança. A brincadeira e jogos são ferramentas norteadoras para o professor, tanto durante a aula quanto na recreação, pois nesses momentos as crianças desenvolvem autonomia aprendem a socializar e interagem com outros colegas, além de desenvolver seu cognitivo. Também aprendem a compartilhar, respeitar uns aos outros. Portanto, o educador deve compreender a importância do brincar.

Quando o professor planeja bem a sua aula, sabendo o objetivo da brincadeira em si, a criança passa a compreender regras. Isso porque, toda brincadeira com objetivo tem regras. Uma forma de estimular essa compreensão é o educador criar uma brincadeira e, a partir dela, incentivar os educandos a criarem regras, fomentando a interação e a aprendizagem. Ressalta-se que, antes de qualquer brincadeira, o educador deve explicá-la para a classe, por meio de uma roda de conversa.

Quando não se planeja para trabalhar com o lúdico no ambiente escolar, é possível que ocorram situações de indisciplina. A criança que não compreende a atividade proposta perde o interesse. Assim, desde a Educação Infantil, é preciso aprender

regras. Para isso, o educador deve contextualizar jogos e brincadeiras de forma lúdica.

A ludicidade possibilita ao educando desenvolver-se pessoalmente, considerando os fatores sociais e culturais, o que contribui para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento e desenvolvimento pleno do processo ensino-aprendizagem.

Com base nessas considerações, ratifica-se a importância de se pensar no lúdico e utilizar brincadeiras que estimulem a criança a desenvolver o raciocínio, saber fazer escolhas, respeitar regras, representar papéis e explorar o conteúdo trabalhado em sala de aula. Todavia, esse desenvolvimento não se limita à escola. Vários espaços podem promover o aprendizado por meio do lúdico, como o ambiente familiar, que cumpre papel importante no desenvolvimento físico, psicológico e afetivo da criança.

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, 2005:20).

Além de promoverem momentos prazerosos e de diversão, as atividades

lúdicas levam as crianças a conhecerem um mundo desconhecido, cheio de fantasias, imaginações e encontros. É nesse mundo que ela cria o seu próprio mundo. Portanto, essas atividades colaboram para a autonomia, visto que há um encontro entre imaginação e criatividade. Essa interseção permite a construção de saberes; por conseguinte, o desenvolvimento da aprendizagem. É no campo do lúdico que a pequena criança cria a sua identidade e autonomia, fazendo da imaginação um lugar de uso do concreto. O imaginário passa a ser real.

2.3. Jogos e brincadeiras como meios de interação social da criança

Os jogos e as brincadeiras configuram-se como ferramentas lúdicas que auxiliam o professor dentro de sala de aula, facilitando a mediação do conhecimento em diversas fases do desenvolvimento humano. Na Educação Infantil, quando explorados de forma adequada, traz benefícios para a vida do aprendiz, potencializando a coordenação motora e o raciocínio lógico.

Essas ferramentas têm sido aliadas dos educadores, pois atendem às necessidades das crianças, em várias etapas do desenvolvimento infantil, fazendo com que elas interajam de forma significativa, além de proporcionar momentos de prazer. Com isso, a aprendizagem torna-se satisfatória social, afetiva e cognitivamente.

O jogo para as crianças é uma forma de diversão; para os educadores, um recurso de aprendizagem. Em diferentes

jogos, os educandos exploram a capacidade cognitiva e reproduzem, de alguma maneira, os saberes adquiridos em sua rotina diária, desenvolvendo habilidades variadas, bem como a aprendizagem.

Ao utilizar um determinado jogo em sala de aula, o professor deve estar atento para intervir e mediar o processo de aprendizagem, de modo a não “castrar” o interesse da criança, para que ela não se sinta incapaz de manusear, explorar ou praticar o jogo.

Nesse contexto os educandos aprendem a delimitar seus espaços e a interagir com os demais colegas; aprendem a respeitar as regras, o que pode ser transferido para a convivência social. Entendem, também, que devem colaborar e cooperar com as pessoas, desenvolvendo a cidadania.

Quando as crianças estão jogando, elas têm o desejo de ganhar e sentem uma sensação agradável, que se mistura com o medo de perder. São esses sentimentos que aumentam o interesse delas pelos jogos. Assim sendo, Silveira e Barone (1998:2) ensinam que:

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito [...] importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o aumento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar

habilidades, conferindo destreza e competência.

Portanto, deve-se apresentar a proposta do jogo e suas etapas, como início, meio e fim. De acordo com Lopes (2011:33-34), “é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definido objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo”.

As brincadeiras caminham lado a lado com os jogos na Educação Infantil e representam algo da realidade. Quando a criança brinca, ela reproduz e faz imitações do que provavelmente vivenciou. Assim como os jogos, as brincadeiras promovem a interação social, possibilitando a elas diferenciarem o próprio eu e o mundo ao seu redor.

A partir disso, elas começam a interagir entre si e a propor meios e alternativas para resolver situações que se apresentam durante as brincadeiras, tornando os momentos prazerosos. Portanto, passam pelo estágio afetivo, despertando afinidades por outras crianças. Esse é um canal importante para o desenvolvimento da linguagem; por conseguinte, do vocabulário, pois, em grupos, elas aprendem a se comunicar e acabam reproduzindo palavras ditas por outras crianças.

Para Oliveira (2002), a infância da criança está embasada nas concepções pedagógicas e psicológicas, tendo o brincar como um elemento fundamental no desenvolvimento global da criança pequena.

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta, quando invertem os papéis entre os adultos e crianças em seu mundo imaginário. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característico de seu pensamento verbal. (OLIVEIRA, 2002:160)

Com base nos estudos de Vygotsky (1991), pode-se afirmar que as crianças se relacionam de diversas maneiras, com significados e valores diferentes. Durante as brincadeiras elas ressignificam o que vivem e sentem. Dessa forma, reproduzem várias situações concretas observadas nos adultos. Observa-se, assim, que os jogos e as brincadeiras não são apenas recreações. É mais do que isso. Trazem significados para o processo de desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

Diante disso, o professor deve utilizar jogos e brincadeiras como ferramentas lúdicas educativas no contexto escolar, a fim de enriquecer a aula, com diferentes metodologias, e facilitar o aprendizado dos educandos.

2.4. Autonomia na Educação infantil

A construção de autonomia, desde a Educação Infantil, consiste em fator fundamental para o desenvolvimento da

personalidade moral e intelectual da criança. Dentre tantos aspectos a serem contemplados no contexto escolar, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), formalizado em 1998, apontou a importância do trabalho com a autonomia, eixo relacionado com a formação pessoal e social, e que abrange, de forma interligada e dinâmica, o conhecimento de mundo.

As práticas sociais envolvendo o desenvolvimento da autonomia são, por vezes, compreendidas de forma errônea pelos educadores, pois não basta oportunizar ações independentes. Há a necessidade de se criar um ambiente com potencial para que a criança socialize, conheça seus limites, faça escolhas, manifeste desejos, opiniões e anseios, desenvolva a identidade, a imaginação e a criatividade.

A autonomia pode ser definida como a capacidade de e a pessoa conduzir e tomar decisões por si mesma, levando em conta regras, valores, perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro. Mais do que um objetivo a ser alcançado com as crianças, é um dos princípios das ações educativas (BRASIL, 1998:14).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (1997), por sua vez, destacam o valor da escola no processo de educação moral de crianças e jovens. Como afirma Menin (1996:61) “quer queiram ou não, todas as escolas atuam na formação moral de seus alunos; no entanto, nem todas o fazem na direção da autonomia”.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – DCNEI (BRASIL,

2009), institui, em seu artigo 6º, inciso I, a ética como um dos princípios a serem respeitados na elaboração e no desenvolvimento das propostas pedagógicas para a Educação Infantil, enaltecendo o papel da autonomia, tomando-a como um dos principais objetivos a serem alcançados.

Piaget, por considerar o ambiente sociomoral e a abordagem educacional construtivista, é um dos mais influentes teóricos e pensadores do século XX. Ele estudou profundamente a abordagem interdisciplinar para a investigação epistemológica, o que influenciou o campo da pedagogia, por meio da epistemologia genética, teoria do conhecimento que se baseia na gênese psicológica do pensamento humano. Segundo Piaget (1967 apud PASCUAL, 1999:3), “uma segunda aproximação do que seja epistemologia, pode ser entendida como

[...] o estudo da passagem de estados de menor conhecimento para estados de um conhecimento mais fundamentado”.

Essa importância atribuída à questão do desenvolvimento da autonomia, leva à compreensão do conceito. Inevitavelmente, remete à teoria piagetiana. Dessa forma, a autonomia pode ser compreendida como um processo de dimensão cognitiva, que precisa ser incluída na Educação Infantil, pois consiste em fator primordial para a formação da personalidade da criança.

Para Piaget (1944 apud STRAVOGIANNIS, 2015), o desenvolvimento das práticas autônomas é favorecido pela experiência diária da criança, em que as tomadas de

decisões são situações significativas na aprendizagem. Segundo ele, para a promoção de uma educação que caminhe a favor da liberdade, é necessário, primeiramente, uma educação da inteligência, da razão, de modo que o sujeito não seja submetido à tradição ou à autoridade social, sendo impedido de pensar por si mesmo. Pois é livre quem sabe julgar criticamente, busca coerência lógica, sem defender autoridade externa, a serviço de uma verdadeira razão autônoma.

Piaget (1932 apud KAMII, 1991), em sua obra “O julgamento moral na criança”, de 1932, aborda a verdadeira intenção dos professores que desejam preparar cidadãos livres e interiormente disciplinados, e não simplesmente conformistas e externamente submissos, encorajando-os a se inspirarem na prática real a partir de um ideal verdadeiramente democrático. Portanto, para esse pensador, a autonomia refere-se à capacidade de tomar decisões, independentemente da punição e da recompensa decorrentes delas.

Ainda conforme Piaget (1948 apud STRAVOGIANNIS, 2015), a moral passa por três etapas. A primeira é a **anomia**, isto é, o indivíduo nasce em um ambiente sem leis. Conforme a criança vai crescendo e se desenvolvendo, começa a tomar posse das leis. Ela passa a perpetuá-las, entrando na segunda etapa, no estado de **heteronomia**. Esse é o momento em que ela passa a ser governada pelo outro, dependendo de sua aprovação para decidir o que vai ou não fazer. “Faço isso porque a

professora ou a mamãe dizem que é correto”. Ela depende da opinião e da aprovação de autoridades para adotar posturas e agir. É um estado que, como diz Piaget, muitos adultos continuam nele, dependendo de outros para tomar decisões. A terceira etapa diz respeito à **autonomia**. Nesse estado a pessoa passa a tomar decisões por si própria; governa a si mesma; faz algo porque acha que aquilo é o melhor ou pior, e começa a refletir e a deixar de agir pelo que os outros pensam. Piaget diz que a criança aprende o que é moral na interação com o outro. No contexto escolar, cada ato do educador leva o educando a aprender sobre moral. Para o autor, a autonomia tem estreita ligação com as relações humanas, envolvendo a capacidade de autogovernar-se. Ele a insere em dois campos: no da moral, relacionado com o que é certo ou errado; e no intelectual, relativo ao verdadeiro ou falso.

Para que as crianças desenvolvam a autonomia, é necessário abster-se da utilização de recompensas e punições. Ao invés de puni-las, o interessante é levá-las a reconhecerem o valor da verdade. Piaget assevera que um dos principais objetivos da educação para a autonomia é que as crianças sejam capazes de tomar decisões por si mesmas. Isso porque, a autonomia pode ser caracterizada por um controle interno desenvolvido sobre regras de conduta, em diversas situações.

De acordo com Tognetta (2004:120-184), na Educação Infantil, deve-se possibilitar a tomada de decisões, as escolhas, as manifestações de

sentimentos e as construções coletivas de regras. Assim, é possível promover intensamente a autonomia. Ao trabalhar com a afetividade na escola, recursos como jogos de sentimentos e procedimentos construtivos devem fazer parte das avaliações escolares desde a Educação Infantil.

Piaget (1973 apud STRAVOGIANNIS, 2015, n. p.) defende que a Educação Infantil precisa investir em “[...] um ambiente moral e intelectualmente enriquecedor, capaz de compensar, por sua atmosfera e sobretudo pela abundância e diversidade do material usado, a pobreza do ambiente familiar no tocante aos estímulos à curiosidade”.

3. METODOLOGIA

Para este estudo, empregou-se as pesquisas bibliográficas e de campo. Como instrumento de coleta de dados, optou-se pela técnica de entrevista semiestruturada. Assim, foram entrevistadas duas profissionais de uma escola de um bairro de Goiânia, uma professora e a coordenadora, ambas da Educação infantil. A escola onde foi feita a entrevista oferece ensino regular, da educação Infantil ao nono ano do ensino fundamental II.

No estudo de campo, o pesquisador realiza a maior parte do trabalho pessoalmente, pois se enfatiza a importância da experiência direta com a situação de estudo. E também, exige-se dele que permaneça o maior tempo possível na comunidade investigada, pois

A teoria piagetiana, segundo Kamii (1983), não traduz, absolutamente, um novo método para atingir metas tradicionais similares às já conhecidas. Ao contrário, a autonomia como finalidade da educação pressupõe uma ressignificação de objetivos. Há de se perceber a diferença entre a resposta correta por convicção pessoal autônoma, fruto da autonomia intelectual, da resposta decorrente da heteronomia obediente. O bom comportamento pode existir e ser desejável, quando escolhido e legitimado de maneira autônoma, mas pode ser aprendido em nome da conformidade cega não reflexiva.

somente com essa imersão na realidade é que se pode compreender as regras, os costumes e as convenções que regem o grupo observado (GIL, 2002:53).

Conforme Gil (2002:53), uma pesquisa de campo bem sucedida é aquela em que o pesquisador visualiza os eventuais acontecimentos do objeto de estudo na atuação prática. É nesse momento que são identificados e registrados os acontecimentos e as reações dos sujeitos pesquisados em relação ao ato experimentado.

Na pesquisa descritiva, no contexto ora abordado, é importante trabalhar dados e fatos colhidos e registrados durante o processo educativo. Diante disso, a pesquisa qualitativa permitiu a aproximação com o objeto de estudo, de

modo a se ter uma visão clara acerca dos fenômenos observados.

Procurou-se, assim, conhecer as percepções das educadoras sobre a importância da ludicidade no

desenvolvimento cognitivo das crianças na Educação Infantil e aprofundar-se na identificação do conhecimento delas a respeito do objeto abordado.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1. O jogo na escola permite que a criança aprenda de forma lúdica

Conforme a entrevista com a coordenadora, o jogo tem proporcionado diferentes formas de aprendizagem. O seu uso tem permitido que a criança construa autoconfiança e motivação. Ao ser utilizado como prática de abordagem no ensino, promove um aprendizado significativo, pois, com o lúdico, a criança aprende brincando.

Ainda de acordo com a coordenadora, o lúdico “é um instrumento importante para o processo de ensino aprendizagem”. Para a professora, “o lúdico é uma forma de aprender com prazer e alegria”.

Observa-se que, para as entrevistadas, o lúdico tem sido uma ferramenta norteadora no processo ensino-aprendizagem, com importância significativa na formação das crianças, pois tem permitido a estas aprenderem com facilidade e motivação, ratificando a sua importância na Educação Infantil (por meio de jogos e brincadeiras), como pontuado por autores como Piaget, Vygotsky e Kishimoto.

4.2. A brincadeira promove interação social e desenvolve a autonomia da criança

O lúdico na escola tem o objetivo de promover o desenvolvimento intelectual do aluno, a ponto de levá-lo a superar o período de desenvolvimento em que se encontra. Com isso, jogos e brincadeiras na Educação Infantil mostram-se essenciais, pois as crianças revelam diversas maneiras de lidar com as situações. Portanto, contribuem para a formação infantil em seus aspectos físico, social, emocional e cognitivo.

Segundo a coordenadora, ao brincar, a criança sai de si mesma e adentra a outro universo, permeado de imaginação e faz de conta. O brinquedo permite à criança reproduzir o seu meio, expressar a realidade, bem como um mundo imaginário a partir de elementos de sua própria realidade, com signos e símbolos.

A professora Lucimar disse que “através das brincadeiras, as crianças interagem mais e se sentem atraídas pelas atividades propostas”. Relatou, ainda, que os jogos educativos (quebra-cabeça, material dourado, lego, alfabeto lúdico, entre outros) e as brincadeiras (de roda, música, brinquedo pedagógico, etc.) são

ferramentas que facilitam a interação social e promovem a autonomia da criança.

As reflexões empreendidas por essas profissionais evidenciam que jogos e brincadeiras estão relacionados com o desenvolvimento integral das crianças, possibilitando a elas criar e recriar situações para resolverem os problemas.

4.3. O jogo promove a aprendizagem significativa ao desenvolver situações de equilíbrio em sala de aula

O jogo beneficia o desenvolvimento cognitivo e motor (mobilidade) da criança, bem como contribui para as relações sociais e afetivas. Para que as potencialidades dos jogos se efetivem, são necessários motivação por parte do educador e interesse dos alunos pelas atividades propostas, pois o objetivo é promover a aprendizagem.

Por meio dos jogos, é possível motivar as crianças de forma prazerosa, contribuindo

para o desenvolvimento da linguagem. Neste sentido, músicas pedagógicas tornam-se grandes aliadas do educador em sala de aula; facilitadoras do desenvolvimento motor e cognitivo. Isso porque, enquanto tocam, a criança precisa pensar e se mexer de acordo com o que está sendo pedido. Essa é uma forma lúdica de levar a criança a perceber que ela faz parte do mundo, que é diferente do outro.

Desse modo, jogos e brincadeiras são meios significativos de aprendizado, além de gerarem prazer. É por meio dessa vivência que as crianças vão encontrando equilíbrio em sala de aula, compreendendo as relações, sabendo de seus limites e respeitando o outro.

Conforme as entrevistadas, a escola, ao explorar a ludicidade, promove jogos e brincadeiras entre as crianças da Educação Infantil, com uma gama de matérias que possibilitam com que elas se desenvolvam nos mais variados aspectos.

5. CONCLUSÃO

A ludicidade e a Educação Infantil estão associadas. Quando bem empregada nessa etapa da educação básica, favorece o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo das crianças. Além disso, a aprendizagem dos objetos de conhecimentos passa a ser mais prazerosa, pois o lúdico torna-se um recurso de motivação nesse processo.

Neste sentido, jogos e brincadeiras configuram-se como instrumentos capazes de colocar o pensamento da criança em ação. Verifica-se que aprendizagem estimulada por meio de ações lúdicas torna-se significativa, visto que possibilita a interação, a troca e a socialização; consequentemente, a ampliação do saber.

O brincar é peculiar ao infantil. As brincadeiras oportunizam o desenvolvimento do saber e ampliam as expectativas da criança com relação ao mundo. Dessa forma, pode-se afirmar que a ludicidade, bem com as múltiplas possibilidades contempladas por ela, deve ser utilizada, no âmbito da Educação Infantil, como recurso fundamental para o desenvolvimento e a aprendizagem.

A oportunidade de aprender de forma lúdica estimula as crianças da Educação Infantil a se tornarem mais ativas e críticas com relação ao mundo ao seu redor, passando a adquirir consciência de si mesmas e do outro.

Com base nas respostas obtidas junto às entrevistas, ficou evidente a importância do uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Ao propor atividades lúdicas que sejam motivadoras e significativas, o educador proporciona ao educando aprendizados que o levarão a novas descobertas. Além disso, a pequena

criança aprende a interagir e a suportar frustrações, desenvolvendo cada vez mais habilidades e competências úteis para toda a vida.

Observa-se que a Escola valoriza a ludicidade em suas práticas pedagógicas, uma vez que reconhece que as atividades baseadas no lúdico permitem às crianças desenvolverem suas potencialidades, como a autonomia, a criatividade e a liberdade, não se limitando ao campo cognitivo.

Diante do exposto, fica claro que o ambiente da Educação Infantil deve promover o lúdico, ser acolhedor, propositivo e, também, desafiador. Dessa forma, as atividades envolvendo a ludicidade devem fazer-se presentes nos planejamentos e nas ações pedagógicas dessa etapa de ensino. Por fim, importa salientar que a aprendizagem é um processo contínuo e o trabalho com jogos e brincadeiras deve ser realizado de forma significativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 23 out. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC / SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 1998. v. 2.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a base. 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/>

BNCC_EI_EF_110518_versoafinal_site.pdf>.

Acesso em: 19 out. 2021.

CARVALHO, Elaine Pereira da S. **Contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo de crianças na Educação Infantil**. 2021. 31 f.

Trabalho de

Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2021.

DUPRAT, Maria Carolina. **Ludicidade na Educação Infantil**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KAMII, Constance. **A autonomia como finalidade da educação: implicações da teoria de Piaget**. Campinas, SP: Papyrus, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MALUF, Ângela Cristina M. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MENIN, Maria S. S. Desenvolvimento moral: refletindo com pais e professores. *In*: MACEDO, Lino (Org.). **Cinco estudos de educação moral**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996.

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PASCUAL, Jesus Garcia. Autonomia intelectual e moral como finalidade da Educação Contemporânea. **Psicologia, Ciência e Profissão**, v. 19, n. 3, p. 2-11, 1999.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2005.

RIBEIRO, Suely de Souza. **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: 22 out. 2017.

SANTOS, Leandro Gabriel dos. A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil pré-escolar sob a percepção de professores. **Projeção e Docência**, v. 7, n. 2, p. 23-34, 2016.

SILVEIRA, Sidnei Renato; BARONE, Dante Augusto C. Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. **IV Congresso RIBIE**, Brasília, 20 a 23 de outubro de 1998. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/niee/eventos/RIBIE/1998/pdf/com_pos_dem/151.pdf>. Acesso em: 24 out. 2021.

STRAVOGIANNIS, Katherine. **Educação Infantil como caminho para a construção da autonomia**. 2015. Disponível em:

<<https://www.revistaacademicaonline.com/products/educacao-infantil-como-caminho-para-a-construcao-de-autonomia/>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

TOGNETTA, Luciene R. P. **A construção da solidariedade e a educação do sentimento na escola**. 2. ed. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004.

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

Anexo

Questão para a entrevista:

1- Identificação

Nome Completo:

Tempo atuação na educação infantil:

Você possui especialização? () sim

() não

Se sim, qual(is)?

2- O que significa lúdico para você?

3- A ludicidade contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança?

() sim () não

4- Se sim, como?

5- A escola oferece espaços e materiais para que você trabalhe com atividades lúdicas?

() sim () não

6- Se sim, são jogos estruturados ou não estruturados?

7- Quais brincadeiras você acha importante para as crianças?

8- Nas brincadeiras, como você observa o desenvolvimento da criança durante a prática?

9- Como estimular a ludicidade para desenvolver a aprendizagem?