

CAPÍTULO 9

BRINCAR E APRENDER: A LUDICIDADE E SEU POTENCIAL À APRENDIZAGEM

Márcia Daiane Tavares Borges⁴¹
Hildegard Susana Jung⁴²

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira é algo inerente ao ser humano, desde o início dos tempos. Até os animais brincam. De acordo com Almeida e Shigunov (2000), a brincadeira tem, inclusive, grande potencial para curas psicoterápicas. Além disso, ajuda a descontrair, alivia o estresse e pode ser muito educativa.

Segundo Amado (2011), o brincar perpassa os tempos, pois há evidências e registros de culturas pré-históricas e civilizações, em que o brincar estava presente na vida de crianças e adultos, e até mesmo de suas famílias, pois passavam estes ensinamentos de geração em geração. Durante este período, o lúdico foi marcado por desenhos e esculturas realizadas por seres primitivos, que demonstravam sua realidade, através do lúdico. Nessa perspectiva, a cultura representa um vasto campo de possibilidades, onde nos deparamos com experiências de outras gerações, que se assimilam com experiências atuais. Dessa forma, heranças culturais incluem a vida social dos indivíduos, o que caracteriza as diferenças de cada um, e assim compondo suas tradições, perspectivas e saberes através das gerações, dando continuidade à espécie humana.

Sabemos, também, que a brincadeira é inerente à infância e também é um direito da criança. Entretanto, esse direito nem sempre foi garantido, porque o próprio conceito de infância se transformou ao longo dos tempos. Segundo Nogaro, Jung e Conte (2018), a criança nem sempre foi considerada com um ser que precisa de atenção e de um processo lúdico para o seu desenvolvimento. Os autores explicam que “Os discursos sobre as necessidades das crianças adquirem novas representações de acordo com o tempo social vivido, constituindo uma vontade de

⁴¹ Discente do Curso de Pedagogia da Universidade La Salle - Unilasalle, matriculada na disciplina de Trabalho de Conclusão II, sob a orientação da Prof. Hildegard Susana Jung.
E-mail: borges.marcia45@yahoo.com.

⁴² Docente do Curso de Pedagogia na Universidade La Salle. Doutora em Educação.
E-mail: hildegard.jung@unilasalle.edu.br

saber sobre a infância e sobre a maneira de lidar com ela” (NOGARO, JUNG e CONTE, 2018, p. 748). Assim, percebemos que, no mundo contemporâneo, a concepção de infância e de criança enquanto um ser lúdico é bastante recente.

No Brasil, em especial, a criança tem seus direitos garantidos a partir da Constituição de 1988 (BRASIL, 1988) mas, especialmente, a partir da promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (BRASIL, 1990), um dos dispositivos legais sobre os quais versamos na sequência. A escola, por sua vez, vai garantir esse direito, principalmente, a partir das Diretrizes Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2009), das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (2013) e, mais recentemente, a partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018). Todos esses documentos consideram o brincar um dos direitos fundamentais para que a criança cresça e se desenvolva de maneira saudável física e psicologicamente.

Dito isso, a escolha do tema ludicidade para o presente artigo deu-se pelo fato de acreditarmos que a brincadeira tem um potencial que vai além do simples ato de brincar, pois brincando também se aprende. Dessa forma, entendemos que o lúdico pode ser aproveitado em qualquer situação escolar de forma séria e descontraída, proporcionando um aprendizado mais prazeroso. O objetivo do estudo qualitativo, de revisão bibliográfica, consiste em refletir sobre o potencial da brincadeira enquanto estratégia pedagógica.

Com relação à arquitetura do texto, após esta introdução, apresentamos a metodologia que direcionou a pesquisa, seguida do referencial teórico que embasou os conceitos abordados. Na sequência, constam a análise e discussão dos dados, as considerações finais e as referências.

2 METODOLOGIA

Todos os tipos de pesquisa, segundo Streck (2005, p. 14) “[...] contribuem de alguma forma para um acúmulo de conhecimentos que em certo momento pode permitir passos maiores ou a descoberta de caminhos alternativos na compreensão da realidade”. Assim, a intenção deste estudo é colaborar com a elaboração de conhecimento original sobre a temática da ludicidade, da brincadeira, tendo como objetivo refletir sobre o potencial da brincadeira enquanto estratégia pedagógica.

Com relação à abordagem, trata-se de um estudo qualitativo, o qual, segundo Gil (2008, p. 133), “a análise qualitativa é menos formal do que a análise quantitativa, pois nesta última seus passos podem ser definidos de maneira relativamente simples”. Ainda de acordo com o autor e também na visão de Bardin (2016), não são utilizados dados quantitativos, tampouco variáveis estatísticas na análise dos dados de uma pesquisa qualitativa, o que ocorre basicamente a partir do exame dos achados à luz da teoria, de onde emergem as inferências do pesquisador.

Com relação aos passos da pesquisa, Gil (2008, p. 132) recomenda que é necessário “definir esse processo como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório”. Dessa forma, estes foram os passos seguidos, quando, em um primeiro momento, reunimos todo o material encontrado a respeito do tema. Este foi encontrado em plataformas científicas, como o Google Acadêmico, na biblioteca digital da Universidade que sediou o estudo, bem como do acervo particular das autoras. A primeira leitura, também denominada como leitura flutuante por Bardin (2006), teve como objetivo descartar aquele material que não tinha aderência à proposta da pesquisa.

O passo seguinte, a categorização dos dados, consistiu em realizar uma leitura criteriosa e atenta, de onde foram emergindo os tópicos, de onde emergiram os tópicos do texto. A sua interpretação foi ocorrendo paralelamente ao processo de escrita, que consiste na referida redação do relatório.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este tópico tem por finalidade apresentar o referencial teórico em torno do qual orbita a pesquisa.

2.2 O brincar nos dispositivos legais

São vários os dispositivos legais que apresentam a importância e o direito da criança ao brincar. Para esta pesquisa, entretanto, abordamos três desses documentos: as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI)

(BRASIL, 2013), o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (BRASIL, 2009) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018).

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), implementadas por meio da Resolução CNE/CEB nº 5/2009, em seu Artigo 4º, definem a criança como

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009, p. 37).

Outra importante contribuição deste dispositivo legal consiste no Artigo 9º, que busca estabelecer práticas pedagógicas e meios para que as crianças possam relaxar e entregar-se à fantasia da ludicidade, apropriar-se de conhecimentos, possibilitando aprendizagens, melhor interação e convívio social. Esta estratégia faz com que a criança explore todos os seus sentidos, inclusive corpo e mente, e se for mediante o auxílio de adultos ou animais, esta interação seria de suma importância, pois a exploração dos sentidos faz o indivíduo obter benefícios importantes para o seu desenvolvimento, assim todos estes fatores são estimulantes e facilitadores da criatividade.

Este estímulo caracteriza o cotidiano da criança, trazendo estratégias estabelecidas mediante potenciais para o desenvolvimento mútuo de cada indivíduo, podendo-se observar a interação entre as crianças e os adultos, possivelmente identificando algum problema neste desenvolvimento e até mesmo a resolução de conflitos ou expressões de afeto que irão surgir durante o período de interação. Dessa forma, as DCNEI estabelecem que:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2009, p. 38).

O ECA, por sua vez, está inserido como estatuto para o controle dos diversos âmbitos e busca manter o controle sobre diversos fatores relacionados ao desenvolvimento infantil. Isso faz-se necessário, pois muitas crianças dependem deste órgão para manter-se bem estabelecidas e seguras. Por meio da garantia legal, elas podem usufruir de seus direitos a uma infância saudável, num bom convívio social

e familiar, mantendo sua saúde estabelecida e com acesso a uma boa alimentação, educação, lazer e direito de brincar.

Na Legislação Brasileira, tanto na Constituição Federal (BRASIL, 1988), artigo 227, quanto no ECA (BRASIL, 1990), artigos 4º, 16 e 71, consta a garantia de uma vida digna:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988).

O ECA, no mesmo sentido, estabelece que:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária (BRASIL, 1990).

Contudo, como podemos perceber, nenhum desses dispositivos legais discrimina os meios para que este sistema de proteção e de garantias seja implementado e exercido pelas crianças. Apenas é especificando o direito, mas não os meios para exercê-lo.

No Art. 16 do ECA, não muito diferente, há referência à liberdade, diversão e a prática de esportes. Já no Art. 71, garante-se condições de desenvolvimento sadio com basicamente os mesmos argumentos, porém, sem fundamentos específicos para a prática dos mesmos:

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais; II - opinião e expressão; III - crença e culto religioso; IV - brincar, praticar esportes e divertir-se; V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação; VI - participar da vida política, na forma da lei; VII - buscar refúgio, auxílio e orientação. [...] Art. 71. A criança e o adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento (BRASIL, 1990).

Na BNCC, o âmbito das práticas pedagógicas está ligado às competências gerais da educação básica. Essas competências são abordadas no quadro 01, como segue.

Quadro 01: As dez competências da educação básica segundo a BNCC

Competência	Significado
1. Conhecimento	Valorizar e usufruir de conhecimentos construídos ao longo dos anos sobre os diversos âmbitos sociocultural, compreendendo e construindo uma sociedade democrática, inclusiva e justa.
2. Pensamento Científico, Crítico e Criativo	Praticar o intelecto e apropriar-se de reflexões e investigações de problemas e criar soluções para os mesmos, em diversas áreas do conhecimento.
3. Repertório Cultural	Desfrutar de vantagens artístico-cultural de diversos lugares, tanto local, quanto mundial.
4. Comunicação	Expressar conhecimentos de linguagens, corporal, digital e científica, compartilhando experiências e contextos do entendimento mútuo.
5. Cultura Digital	Contrair e criar tecnologias digitais e de comunicação, de maneira significativa para a resolução dos problemas pessoais e coletivos.
6. Trabalho e Projeto de Vida	Valorizar as diferenças de conhecimentos e experiências ou condição de cidadão de maneira crítica e responsável.
7. Argumentação	Apresentar fatos ou ideias de maneira respeitosa e responsável, pertencentes a uma região, local, pessoal e demais indivíduos se posicionando de maneira ética com relação às decisões comuns.
8. Autoconhecimento e Autocuidado	Reconhecer e considerar cuidados com a saúde física e mental sua e dos demais indivíduos, sabendo analisar as diversidades humanas.
9. Empatia e Cooperação	Compreender emocionalmente e estabelecer a cooperação, promovendo a capacidade de respeitar as diversidades culturais, eliminando preconceitos de qualquer natureza.
10. Responsabilidade e Cidadania	Tomar decisões críticas de forma responsável, sustentando comportamentos solidários, princípios éticos, sempre buscando flexibilidade no lado pessoal e coletivo.

Fonte: BNCC (2017, p. 9 e 10)

Como podemos perceber, a ludicidade está fortemente ligada às competências, procedimentos, práticas cognitivas e socioemocionais estabelecidas pela BNCC para a educação básica, que firmam valores e estimulam ações que contribuem para uma melhor transformação humana, justa e voltada à preservação da natureza.

Para a Educação Infantil, por sua vez, a BNCC estabelece cinco campos de experiência, como representa o quadro 02.

Quadro 02: Os campos de experiência para a Educação Infantil de acordo com a BNCC

Campo de experiência	Significado
-----------------------------	--------------------

O eu, o outro e o nós	Maneira com que a criança interage com as pessoas a sua volta, construindo suas percepções e questionamentos sobre si e os outros, estimulando sua autonomia, autocuidado e reciprocidade no meio em que vive, facilitando o reconhecimento e a valorização de sua própria identidade, respeitando o outro e suas diferenças.
Corpo, gestos e movimento	Ensina desde muito cedo a criança a explorar espaços e o mundo, expressão corporal e linguagem, isso potencializa a identificação dos seus limites, mantendo sem risco sua integridade física.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	Desde a gestação a criança participa da comunicação, apropriando-se de manifestações, como agitação na barriga da mãe ao escutar, depois ao decorrer do processo com choro, enriquecimento do vocabulário, privilegiando a interação e correlacionando com a língua materna, assim manifestando suas curiosidades, acompanhamento escolar e comunitário, propostas estabelecidas pelo educador, propiciando de forma crítica seus pensamentos e imaginação.
Traços, sons, cores e formas	Possibilita o conhecimento dos diversos fenômenos culturais e artísticos, valorizando a participação e promovendo apreciação, ampliando repertórios e experiência vivenciadas no mundo artístico, exercitando a autoria coletiva e individual.
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	Desenvolve a curiosidade pelo mundo físico, fenômenos naturais e socioculturais, assim como tradições e costumes de cada lugar, seja na rua ou dentro de casa, conseguem diferenciar a noção de tempo e espaços, fazendo relações ao que vivenciam, levantando hipóteses e buscando informações sobre as diversas transformações e diversidades há que se deparam, até mesmo nas contagens matemáticas.

Fonte: BNCC (2017, p. 40, 41, 42 e 43)

Os campos de experiência, em sua totalidade, possuem potencial para o trabalho lúdico, mas podemos destacar corpo, gestos e movimento, por meio do qual a criança consegue experimentar suas potencialidades, buscar novas descobertas, interesses e necessidades, potencializando habilidades do processo educativo. Estas experiências tornam-se fundamentais e necessárias para o sistema evolutivo dos pequenos, valorizando sua própria identidade e sabendo respeitar as diferenças do outro. Além disso, os jogos lúdicos que utilizam dança, cantigas de roda, esportes, são contemplados neste campo de experiência.

Dessa forma, percebemos que os três dispositivos legais analisados se alinham e asseguram os direitos de aprendizagem e de desenvolvimento por meio da brincadeira, dos esportes e das ludicidades como um todo. A ideia é que a criança possa desempenhar um papel ativo, possibilitando uma construção significativa sobre si, os outros, o mundo social e natural. Trata-se de potencializar o brincar, conhecer-se, conviver, expressar, explorar e participar. Desta maneira, a criança consegue

assimilar, fazer seus próprios julgamentos, sistematizando suas ações por meio da sociedade em que está inserida.

2.3 A educação e a ludicidade

O professor, capaz de explorar os diversos âmbitos do lúdico, acaba auxiliando os educandos ao melhor desempenho das suas habilidades. Trata-se, portanto, de desafiar o estudante, de estimulá-lo por meio de atividades interessantes. Neste sentido, Antunes (2001, p. 55) argumenta da seguinte forma: “[...] um professor que adora o que faz, e se mostra sedutor em relação aos saberes e sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas da turma.”.

Usar as estratégias da ludicidade como um aliado pedagógico a fim de alcançar objetivos construtivos de conhecimentos para cada aluno, torna-se um recurso prazeroso, produtivo e que chama a atenção. Santos (1997, p.14) afirma que: “Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”. Dessa forma, percebe-se que a ludicidade precisa ser algo natural para o educador, formando parte da sua prática docente.

Mas o que, de fato, significa um educador utilizando estratégias lúdicas? Neste sentido, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) (BRASIL, 2009, p.23) esclarece:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Toda criança necessita de brincar para se desenvolver e através do lúdico ela se aproxima mais do mundo em que vive. O brincar e o jogo são atos indispensáveis à saúde física, emocional, intelectual, e sempre estiveram presentes em qualquer povo, desde os mais remotos tempos, como explica Amado (2011).

Segundo o autor Amado (2011, p. 24), parte das culturas relacionadas ao lúdico “são fruto de uma herança de séculos, que atualmente correm risco de ser postas à

parte”. Há décadas, assim como hoje, crianças costumam manter comportamentos similares aos dos adultos. Mediante uma observação em diversos âmbitos, procuram imitar e recriar atitudes do seu jeito, demonstrando-as através de jogos e brincadeiras. Para Platão (Leis, I, p. 643) o espírito de imitação das crianças é fruto de estimulação e exploração pedagógica.

Dessa forma, a raiz histórica infantil e da humanidade, atualmente, baseada num paradigma de contato com natureza e cooperação com os demais seres e suas características, transformam as novas tecnologias e o novo padrão que elas suportam, a fim de permitir que a criança tenha contato estimulante com a natureza, assim não correndo risco de contribuir com a perda da infância que todos devemos ter. (AMADO, 2011). Neste sentido, sabemos da importância de manter essa herança dos diversos costumes comportamentais, lúdicos e expressivos. Para isso, as crianças costumam criar e recriar brincadeiras de forma crítica, estabelecendo seus conhecimentos e habilidades, podendo manter sua infância tranquila e estimulada por uma sociedade, que contribui para este desenvolvimento.

Com relação à brincadeira enquanto estratégia pedagógica, é muito importante aprender com alegria, com vontade. Comenta Sneyders (1996, p. 36), que “Educar é ir em direção à alegria”. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Compreendemos que a educação lúdica precisa estar coberta de uma intencionalidade pedagógica, o que demanda um bom planejamento de cada uma das atividades e sua relação com as competências que o educador pretende mobilizar durante aqueles momentos de brincadeira.

A educação lúdica é uma forma transacional em direção ao conhecimento e as atividades como verdadeiras facilitadoras na aprendizagem lúdica dos alunos. Dessa forma, o lúdico é uma necessidade do ser humano em todas as idades e não pode ser vista apenas como diversão, pois, além de melhorar o âmbito educativo, pois o aluno desenvolve a curiosidade, explorando muito mais a criatividade (SNEYDERS, 1996).

Maurício (2008) também menciona que a ludicidade reflete a expressão mais genuína do ser, é o espaço de todo o ser para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetivos. E essa relação auxilia no desenvolvimento infantil e envolve os aspectos biológico, afetivo e social. Brincando

a criança constrói conhecimento, estimula sua capacidade criadora e investe na sua capacidade de encontrar soluções para seus objetivos. Assim, “[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aprende sempre como uma forma transacional, em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo” (ALMEIDA, 1995, p.11).

Através do lúdico, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar e participar na construção de um mundo melhor. Segundo Kishimoto:

Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Desde muito cedo as crianças se comunicam por gestos, sons e mais tarde a imaginação. Podemos dizer que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para sua formação (Kishimoto, 1993, p. 45).

Dessa forma, a autora explica que, ao brincar de faz de conta, por exemplo, as crianças buscam imitar, imaginar, representar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que um personagem pode ser um objeto. Ao brincar as crianças estão construindo a sua personalidade, pois é por meio das brincadeiras que elas percebem e interagem com o mundo que as cerca, deixando a imaginação fluir. Expressando-se de modo natural, a criança constrói sua personalidade e seu aprendizado (KISHIMOTO, 1996).

No decorrer da infância, a introdução do brincar para o desenvolvimento da criança estabelece-se de forma livre e espontânea, alinhando o desenvolvimento físico, moral e cognitivo. Para Kishimoto:

O brinquedo supõe uma relação íntima como o sujeito, uma indeterminação quanto a uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: um sistema de regras, um objeto (Kishimoto, 1996, p. 12).

Como vimos, todas as crianças têm necessidade de alegria e espontaneidade e devem ser compreendidas conforme esse desejo. Isso é muito importante para o processo de aprendizagem e o jogo desempenha esse papel muito bem por ser uma espécie de elo entre a realidade externa e interna do ser humano.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Como vimos a partir de Amado (2011), o brincar é algo inerente ao ser humano desde os primórdios. Dessa forma, nos perguntamos por que a ludicidade frequentemente caminha em sentido oposto ao pedagógico. Acreditamos que ela possibilita uma aprendizagem mais leve e mais divertida, o que torna mais significativa.

Por meio da literatura consultada foi possível perceber que o brincar é um direito assegurado à criança por vários dispositivos legais, entre eles as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Enquanto estratégia pedagógica, o potencial da brincadeira está relacionado à aprendizagem significativa. Como vimos com Kishimoto (1993; 1996) e Maurício (2008), o brincar é importante fator para o prazer individual de cada criança, socializando com o meio em que vive, permitindo-se criar hipóteses e meios de chegar a determinado objetivo que lhes são estabelecidos diariamente. Neste sentido, compreendemos que cabe à escola o desenvolvimento de valores como o respeito consigo e com o outro, aprendendo e desenvolvendo suas habilidades naturalmente e no seu ritmo, como prevê a BNCC (BRASIL, 2017).

Dessa forma, o brincar é uma forma de expressão e interação com os outros seres a sua volta. A necessidade lúdica está ligada a questões psicológicas e pedagógicas, que ajudam e facilitam vivenciar fatores do processo cognitivo, favorecendo no processo ensino aprendizagem. Assim, estruturar conceitos de interação e cooperação, possibilita a discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras durante o processo de ensino aprendizagem.

Há atividades lúdicas que contribuem com a sensação de prazer, despertando a autoconfiança, desenvolvimento psicomotor, e assim, envolvendo a afetividade através do brincar, aprendendo regras e se possibilitando através de limites, sempre respeitando o grupo em que está inserido. A partir dessa perspectiva, podemos compreender que a brincadeira é fundamental em nossas vidas, permitindo-nos ser felizes, expressando emoções, proporcionando o envolvimento com o outro ou com o grupo, incentivando a cooperação, elevando a autoestima, desenvolvendo a capacidade de abstração, tornando-se crítico através daquilo que se vê ou sente.

Esse tipo de emoção causado pela brincadeira torna a aprendizagem mais leve e mais significativa, como vimos com Sneyders (1996) e Almeida (1995). De forma

simples, a ludicidade tem potencial para facilitar a percepção dos conceitos que estão sendo abordados, envolvendo conteúdos e informações. Possibilita, inclusive, a criação de fantasias a partir do imaginário.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados deste estudo possibilitaram a constatação de que o lúdico é muito importante para que a aprendizagem ocorra de forma mais descontraída, o que não impede que o ato pedagógico seja levado a sério. O brincar, o jogar e o estudar, juntos, potencializam-se. Por outro lado, o brincar está inserido como uma das necessidades básicas da criança, assim como a saúde, a nutrição, a educação e a habitação.

Dessa forma, seja qual for a fase do desenvolvimento em que a criança se encontre, para que se desenvolva harmonicamente, guardando experiências positivas para a vida toda, é importante que este processo educativo ocorra da maneira mais natural e significativa possível. Neste sentido, os materiais pedagógicos e os jogos, além de aguçar a curiosidade infantil, são muito atrativos.

No entanto, devemos ressaltar que estes materiais necessitam da intervenção do professor, o qual precisa ter claros os objetivos propostos, um planejamento bem elaborado e a clareza de quais competências deseja mobilizar, a fim de que este material não fique apenas para a diversão das crianças, sem um direcionamento, mas sim como recurso pedagógico. Brincar, portanto, é um ato intencional para a atividade pedagógico-educativa.

5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ana Cristina Pimentel Carneiro; SHIGUNOV, Viktor. **A atividade lúdica infantil e suas possibilidades**. Journal of Physical Education, v. 11, n. 1, p. 69-76, 2000. Disponível em:

<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3793> Acesso em: 08 set. 2020.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 8. Ed. São Paulo: Loyola, 1995.

ANTUNES, D. A. **O Direito da Brincadeira a Criança**. São Paulo: Summus, 2001.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2016.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica. Brasília, DF, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf Acesso em: 26. ago. 2020

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Congresso Nacional, Brasília, DF, 1988. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf Acesso em: 26. ago. 2020

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394, de 24 de dezembro de 1996, Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso em: 26. ago. 2020

BRASIL. Resolução CNE/CEB nº 5, de 17 de dezembro de 2009. **Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 dez. 2009. Seção 1, p. 18. Disponível em: http://www.seduc.ro.gov.br/portal/legislacao/RESCNE005_2009.pdf Acesso em: 26. ago. 2020

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, a Criança e a Educação**. Petrópolis: RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, Brinquedo e a Educação**. 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MAURICIO, Juliana Tavares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. v. 140, p. 59-64, 2018. Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp140.htm> Acesso em: 05 out. 2020

NOGARO, Arnaldo; JUNG, Hildegard Susana; CONTE, Elaine. **Infância: desaparecimento ou metamorfose?** Revista HISTEDBR On-Line, v. 18, n. 3, p. 745-765, 2018. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8652022> Acesso em: 22 set. 2020

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis. RJ: 2ª edição, Editora Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis. RJ: 4ª edição, Editora Vozes, 1997.

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