

LUDIBRINCANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE DIZEM AS CRIANÇAS PEQUENAS!?

PLAYING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: WHAT DO YOUNG CHILDREN SAY!?

Tyciana Vasconcelos Batalha ¹

Resumo: Este artigo tem como objetivo compreender de que forma a ludicidade contribui para o processo de desenvolvimento e aprendizagem no Infantil II. Orientada por este objetivo geral, buscou-se ainda: identificar as atividades lúdicas vivenciadas pelas crianças do infantil II; verificar como as brincadeiras das crianças do infantil II influenciam o seu desenvolvimento e analisar o que elas narram sobre a ludicidade, jogos e brincadeiras. Para efetivação dos objetivos propostos, realizou-se uma pesquisa de campo na abordagem qualitativa e uma entrevista semiestruturada com as crianças. De forma geral, as respostas apresentadas revelam que elas se apropriam da brincadeira por meio do ambiente em que vivem, tanto em casa como nas Instituições de educação, o que favorece o desenvolvimento e aprendizagem. Nesta perspectiva, esperamos que as crianças sejam as protagonistas das atividades educativas, interagindo e aprendendo por meio das brincadeiras, e que este despertar favoreça o desenvolvimento de cidadãos críticos e reflexivos.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Crianças Pequenas. Narrativas Infantis.

Abstract: This article aims to understand how playfulness contributes to the process of development and learning in kindergarten II. Guided by this general objective, we also sought to: identify the playful activities experienced by children in kindergarten II; to verify how the children's play influences their development and to analyze what they narrate about playfulness and games. For the accomplishment of the proposed objectives, a field research was carried out in the qualitative approach, and a semi-structured interview with the children. In general, the answers presented revealed that they appropriate the game through the environment in which they live, both at home and in educational institutions, which favors development and learning. In this perspective, we hope that children are the protagonists of educational activities, interacting and learning through play, and that this awakening favors the development of critical and reflective citizens.

Keywords: Playfulness. Early Childhood Education. Young Children. Children's Narratives.

¹ Mestranda em Gestão do Ensino da Educação Básica (PPGEEB) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Infância & Docência (GEPEID-UFMA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1376630555831292>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4845-3717>. E-mail: pedagogatyci@gmail.com

Entrando na ciranda

O termo Lúdico é utilizado e debatido por várias pessoas, em especial por professores(as) e pesquisadores(as) da Educação Infantil. A ludicidade não se delimita apenas aos jogos, às brincadeiras e aos brinquedos. Ela está relacionada a toda atividade livre e prazerosa, podendo ser realizada em grupo ou individual.

As brincadeiras na Educação Infantil são atividades lúdicas bastante utilizadas pelos educadores(as) nos espaços escolares. Elas representam muito mais do que um "faz de conta", é um momento privilegiado, que oferece às crianças a possibilidade de experimentarem situações novas, compartilharem experiências, bem como as preparam para superar novos desafios.

É por meio das brincadeiras que elas expressam seus sentimentos, aprendem que existem regras a serem respeitadas, se colocam no lugar do outro e expõem as relações do seu cotidiano. As brincadeiras permitem que o(a) educador(a) trabalhe com o concreto ou abstrato, permite diversas maneiras e formas de as crianças realizarem determinada atividade proposta, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido.

Toda criança é, em potencial, um aprendiz nato, aprendendo o mundo ao seu redor desde os primeiros dias de vida, seja através do contato com os pais, seja por meio dos sentidos, seja por meio do brincar, e, para este, a criança necessita de alguém disponível para brincar em conjunto, além de ensiná-la a brincar.

Nesta perspectiva, confirma-se uma íntima relação entre o brincar e o aprender, isto é, o brincar fazendo parte da aprendizagem não se limitando ao lazer. Deduz-se que o brincar, no contexto educacional, oportuniza não somente um meio real de aprendizagem, como também contribui para que os educadores aprendam sobre as crianças e suas particularidades.

Para tanto, é necessário que se crie condições para que a brincadeira, como estratégia lúdica, favoreça o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Por este motivo, a aplicação do lúdico deve ser realizada de maneira correta, planejada, que conduza verdadeiramente a aprender brincando. No processo da Educação Infantil o papel do(a) educador(a) é de grande importância, pois é dele(a) a responsabilidade pela criação dos espaços, pela disponibilização dos materiais, além de também participar das brincadeiras, ou seja, fazer a mediação da construção do conhecimento. Assim, o resultado de toda atividade lúdica pedagógica depende também da preparação e liderança do(a) educador(a).

Na Educação Infantil, as crianças compartilham um conjunto de situações irregulares, a criança explora, coleta, seleciona e constrói conforme a sua vontade e ou através de observação e ações de experiências anteriores. Assim, ela aprende a elaborar suas reflexões, estratégias, independência e criatividade, permitindo que aumente a sua experiência no grupo no qual está inserido.

Os jogos são instrumentos lúdicos de aprendizagem de forma agradável e eficaz proporcionam velocidade no processo de mudança de comportamento e aquisição de novos conhecimentos. Aprender jogando é a maneira mais prazerosa, segura e atualizada de ensinar.

O lúdico, como estratégia pedagógica, se constitui como uma força impulsionadora da curiosidade da criança sobre o meio ao qual ela está inserida, como princípio de toda descoberta e toda criação.

Dessa forma o ambiente escolar é o local por excelência para trabalhar a ludicidade, haja visto que as crianças são ávidas por aprendizagem, além de estarem em um processo de formação da personalidade, do caráter e das crenças e princípios que nortearão toda a vida. Assim, essa pesquisa se faz necessária para compreender os impactos que a ludicidade gera no processo de desenvolvimento das crianças do infantil II.

Diante do exposto, a questão instigadora desta pesquisa é: quais as contribuições que a ludicidade proporciona para o processo de desenvolvimento das crianças no Infantil II? A partir dessa problemática, organizamos este trabalho em seis seções. Na introdução justificamos a escolha do tema do trabalho, além de apresentar o problema e os objetivos. Na segunda seção apresentamos os procedimentos metodológicos, na terceira seção, buscando compreender de que forma a ludicidade contribui para o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança no Infantil II, dialogamos sobre os conceitos e características do lúdico, do jogo, do brinquedo, do brincar e

suas possibilidades. Na quarta seção, procurando identificar as atividades lúdicas vivenciadas pelas crianças do infantil II, traçamos as etapas vivenciadas durante a pesquisa, incluindo os momentos de observação. Na quinta seção, tendo como base a entrevista semiestruturada, verificamos como as brincadeiras influenciam o desenvolvimento das crianças do infantil II e analisamos o que elas narram sobre jogos e brincadeiras. E na última seção sintetizamos as considerações sobre esta pesquisa.

Bombarquinho metodológico

Tendo como base o problema de pesquisa e os objetivos já apresentados somos direcionadas para a uma pesquisa de abordagem qualitativa, uma vez que, é também descritiva. Os dados que serão gerados “são em forma de palavras ou imagens e não de números [...] Tentam analisar os dados em toda a sua riqueza, respeitando, tanto quanto o possível, a forma em que estes foram registrados ou transcritos” (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 48). Além disso, segundo Esteban (2010, p. 130), “a pesquisa qualitativa abrange basicamente aqueles estudos que desenvolvem os objetivos de compreensão dos fenômenos socioeducativos e a transformação da realidade”.

Este tipo de pesquisa “fornece os dados básicos para o desenvolvimento e a compreensão das relações entre os atores sociais e sua situação” (GASKEL, 2002, p. 65). Dessa forma, valoriza-se o processo de investigação, as situações estudadas, as opiniões, as experiências e não apenas o resultado e o ambiente natural como a fonte direta de dados, além de levar em consideração a participação e intervenção do pesquisador no contexto da pesquisa, proporcionando uma relação direta entre o objeto pesquisado e os sujeitos envolvidos na pesquisa.

O método de procedimento utilizado é do tipo intervenção, visto que, os processos de investigação e intervenção são simultâneos pois, durante um processo de pesquisa “desde o momento em que uma pessoa começa a fazer indagações, altera, de forma mínima ou máxima o ambiente e as pessoas que a rodeiam” (SERRANO-GARCIA; COLLAZO, 1992, p. 218).

Esta pesquisa foi realizada na UEB Maria Pereira Infantil, uma instituição de Ensino da Rede Pública Municipal de São Luís – MA, e tem como sujeitos da pesquisa as crianças de duas turmas do Infantil II, no turno matutino. Como a pesquisa foi realizada com as crianças, as reflexões de Becchi (1994) ajudaram a construir um caminho metodológico que focalize as crianças. Segundo esta autora é preciso:

[...] abordá-la para além das figuras retóricas, com intenção de falar dela consentindo a resposta, permitindo uma comunicação não só no verbo mas também no gesto e no signo, no movimento e no caminho, no silêncio e no sintoma, e dando espaço e direito a tais linguagens. Para tanto é necessário abandonar uma técnica da palavra aculturante na qual se enreda a infância, e passar ao exercício de um ouvido refinado, numa perspectiva de mútua construção – adultos e não-adultos – de competências expressivas e comunicativas onde o registro não seja o da vigilância e da captura, mas o da recíproca distribuição e da troca, do reconhecimento das mensagens e indícios expressivos em códigos muito variados, da legitimação dos sons e das pausas porque dotados de qualidade informativa (BECCHI, 1994, p. 83).

Como forma de melhor esclarecer o processo de geração de dados, utilizamos os seguintes instrumentos: a entrevista semiestruturada com as crianças do Infantil II, que de acordo com Manzini (1990, 1991, p.154) “está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunscritas momentâneas à entrevista”.

A observação participante, que é uma prática de coleta de dados com o objetivo de obter informações, também foi utilizada. Levando em consideração que “os bons observadores veem coisas que os outros não veem. [...] toda observação começa com o que é visível, [...] e depois passa

para aquilo em que não tínhamos reparado, aquilo que o observador comum não vê" (GRAUE; WALSH, 2003, p.129).

O Diário de bordo foi utilizado como instrumento, pois segundo Alves (2001), é um momento em que o professor pode transformar o pensamento em registro escrito, documentando o que pensa. Sendo o relato escrito daquilo que o investigador ouve, vê, experiencia e pensa no decurso da coleta de dados (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

Para análise e interpretação dos dados, utilizamos as anotações da observação participante, pois se configuram como "[...] relatos detalhados do que acontece no dia a dia das vidas dos sujeitos e é derivado das notas de campo tomadas pelo pesquisador [...]". (MOREIRA, 2002, p. 52). Além disso, o quadro de respostas das entrevistas semiestruturadas também foi utilizado pois, "[...] é quando a informação que se quer representar não é numérica, pode-se representá-la por meio do quadro de respostas [...]" (BARROS, 1990, p. 84).

Com relação à autorização para a realização da pesquisa e o uso das imagens e vozes das crianças, a Coordenadora e Gestora, Maria da Conceição de Sousa de Castro, no ato da matrícula/renovação realizada anualmente, solicita junto aos pais/responsáveis a assinatura do termo de autorização de participação da criança em pesquisas. Dessa forma, a UEB Maria Pereira Infantil, é uma instituição que favorece a pesquisa, tendo um grupo de profissionais participativos e uma coordenadora estudiosa e atuante em pesquisas sobre/com crianças e infâncias.

Jogando bola com os autores

O termo "lúdico" tem seu conceito muito impreciso em virtude das inúmeras ações que indica. Na língua portuguesa, possui mais de dez significados que o acompanham, deixando observar a ambiguidade que o vocábulo encerra, além das diversas dimensões que sua manifestação produz (MARCELLINO, 2017).

Na tentativa de conceituar o termo, Marcellino (2017, p. 24) discorre:

Percorrer os verbetes dos dicionários na busca do significado do lúdico é uma experiência interessante, mas pouco esclarecedora, sobretudo se for considerado que a tarefa de especificar um conceito implica na restrição do uso das palavras a ele relacionada.

Huizinga (2000 apud DALLEGRAVE, 2018), salientando as características do jogo, por meio do qual o lúdico se apresenta, assim define:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como "não séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2000, p. 5 apud DALLEGRAVE, 2018, p. 2).

O autor atribui ao jogo o âmbito de manifestação do elemento lúdico da cultura e julga que de sua vivência não deve haver outra expectativa senão a do jogo pelo jogo, afastando-o de qualquer perspectiva de instrumentalização.

Assim, a partir do entendimento do termo "lúdico" apresentada por Huizinga (2000 apud DALLEGRAVE, 2018), fica claro que ele deve ser caracterizado pela espontaneidade e dissociado de um fazer produtivo, não admitindo-se, dessa forma, sua aplicabilidade no espaço escolar com fins didáticos e pedagógicos, visto que, ao menos em tese, esses fins destinam-se à consecução de alguns objetivos propostos conforme o(a) educador(a) que o utiliza com vistas ao desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

Visando ao desenvolvimento integral da criança, cada vez mais os especialistas da Educação Infantil atentam para o fato que através do brincar as crianças constroem sua afetividade e fazem suas descobertas da sua própria maneira de ser (BRENNAND, 2009, p. 121 apud ANDRADE, 2018, p. 21).

Ao conceito de lúdico podemos incluir além dos jogos, a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. No que diz respeito à função educativa, o jogo favorece a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

O lúdico é parte da atividade humana, sendo reconhecido por ter uma função clara, ser espontâneo e satisfatório. Muito embora todo indivíduo saiba como brincar e porque se brinca, existe uma dificuldade em conceituar de modo claro o que é o lúdico (SANTOS, 2010). Dessa forma, para o citado autor, é muito difícil teorizar a respeito do lúdico fazendo uso somente da razão, uma vez que seu conceito é sentido pela emoção, mais vivência e menos teoria.

Falar do lúdico se refere a algo muito mais acentuado que o significado conferido a ele, e talvez em virtude disso, alguns teóricos defendem que o brincar não se conceitua com palavras, uma vez que se trata de atividades que se originam na emoção. Já outros defendem o brincar como uma atividade caracterizada pela espontaneidade, naturalidade e descomprometida de resultados. Existem até aqueles que pregam que o brincar é diferente do jogar, justificando que o primeiro é uma atividade espontânea e sem regras e o último é marcado pelo cumprimento das regras (SANTOS, 2010).

O brincar possibilita que a criança tenha condições de construir sua identidade, socializar-se, enquanto membro de um grupo, conhecer e reconhecer-se, amar e ser amada. Dessa forma o brincar é compreendido como um ato cultural e, para que o brinquedo exista, faz-se necessário que um segmento da sociedade lhe dê sentido e significado. De acordo com Santos (2010, p. 13):

O brinquedo é um objeto material que carrega em seu contexto questões de ordem: educacional, porque o brinquedo educa; pessoal, porque a ação de brincar deixa sua marca na vida das pessoas; social, porque ele é o "presente" destinado à criança e, por isso, tornou-se uma atividade ritualizada entre pais e familiares; psicológica, porque, no brincar, as pessoas de revelam como são; filosófica, porque a atividade lúdica faz pensar, refletir e questionar sobre a origem das coisas; mística, porque o brincar tem um caráter mágico; histórica, porque através dos brinquedos pode-se descobrir o modo de brincar das crianças em épocas distantes; econômica, porque é um dos produtos mais vendidos no mundo. Tudo isso confere ao brinquedo um valor cultural.

Nessa visão, o brinquedo pode se tornar um porto seguro, desempenhando um papel essencial no estabelecimento prazeroso do ensino. Considerando que o brincar é uma atividade primordial para crianças pequenas e que, de acordo com Piaget (1978 apud ABREU, 2013, p. 27), "brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades", é no brincar que elas descortinam o mundo, além de se comunicar e se inserir em um contexto social. A brincadeira, independente de qual seja, é algo de grande relevância na infância.

Para Vygotsky (1998), o indivíduo se estabelece nas relações com os outros, através de atividades essencialmente humanas, mediadas por artefatos técnicos e semióticas. Desta forma, à brincadeira infantil atribui-se um status privilegiado para a análise do processo de formação do indivíduo, ultrapassando a visão convencional de que esta é uma atividade habitual de satisfação de instintos infantis. O autor ainda discorre que a brincadeira é uma forma da criança se expressar e apropriar-se do mundo das relações, das atividades e das "responsabilidades" dos adultos. A faculdade de imaginação, de planejamento e de apropriação de novos conhecimentos, manifesta-se nas crianças, por meio do brincar.

A criança, a partir do brincar e das atividades lúdicas, age, mesmo que figurativamente, nas diversas situações vivenciadas pelo ser humano, reproduzindo sentimentos, conhecimentos, sentidos e atitudes, podendo, dessa forma, estar preparado para a vida e seus diferentes desafios, sem que para isso tenha vivido as situações em si.

Santos (2010) pondera que a ludicidade é uma necessidade inata da criança, entretanto para o seu desenvolvimento integral é essencial que o brincar seja livre, ainda que o professor necessite planejar, acompanhar, observar e avaliar essa atividade. Esse brincar livre não é totalmente entendido por parte da escola, haja vista que muitos(as) educadores(as) compreendem que se houver intenção na brincadeira, a criança não é livre para brincar, quando na realidade é ele(a) (o/a educador/a) que não fica livre no momento do jogo proposto pela criança.

Importante ponderar que a função educativa do jogo só acontece quando este é pensado e planejado dentro da organização do ensino. De outra forma, as Instituições de ensino distorcem o ato de ensinar e, no tocante ao brincar, estarão agindo como qualquer outra instituição, como uma associação recreativa ou a casa dos amigos, espaços esses nos quais as crianças reúnem-se apenas para brincar.

Nessa discussão, de acordo com Kishimoto (2014), observa-se uma distinção relativa dos termos "jogo", "brinquedo" e "brincadeira", que embora sejam tratados como sinônimos em muitos estudos, trazem em seu cerne certa singularidade. Conforme a autora o termo jogo, se caracteriza pela presença de um conjunto de regras específicas.

Por outro lado, o brinquedo pressupõe uma intimidade com a criança e uma incerteza quanto ao uso, não existindo um conjunto de regras para sua utilização. O brinquedo incentiva a representação, a expressão de imagens que invocam aspectos da realidade. O brinquedo sugere em um mundo imaginário da criança e do adulto que cria o objeto lúdico. O termo "brinquedo" não deve ser resumido à multiplicidade de significados do jogo, uma vez que conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica.

O brinquedo, simbolizado por um material, se constitui como objeto suporte de uma brincadeira, cumprindo a função de estimulação da imaginação infantil. Desse modo, não é necessário a industrialização do brinquedo, visto que, a imaginação da criança transforma um cabo de vassoura em cavalo, um carretel amarrado a uma linha em um carrinho, uma espiga de milho em uma boneca. Assim a "brincadeira" traduz a ação que a criança exerce ao seguir as regras do jogo, mergulhando na ação lúdica.

Abreu (2013) destaca que o brinquedo e brincadeira comunicam-se com a criança não havendo confusão com o jogo; entretanto, para a criança, são acompanhados da mesma seriedade que a vivência dessas atividades representa em suas vidas. Nessa perspectiva, acredita-se que a inserção das brincadeiras no cotidiano das turmas do Infantil II possibilita que as crianças compartilhem conhecimentos, troquem experiências e adquiram autonomia.

Da sala ao parquinho

O procedimento da pesquisa ocorreu em três etapas. Primeiro, decidi em quais turmas a mesma seria realizada, sendo escolhidas duas turmas do Infantil II da UEB Maria Pereira Infantil, com 15 crianças em cada sala. Realizei a visita inicial para conhecer as professoras, expliquei o projeto de pesquisa que pretendia desenvolver e se elas aceitariam ter a minha presença durante os meses de agosto e setembro de 2022, proposta que foi aceita e dialogada com sucesso. O momento foi muito proveitoso, pois decidimos que as terças-feiras ficaria na turma A, e as sextas-feiras na turma B.

A segunda etapa consistiu na observação participante durante duas semanas em cada turma, para conhecer as crianças, explicar o motivo da minha presença semanalmente e vivenciar a rotina com elas. A partir destes conhecimentos, consegui organizar a terceira etapa, a produção de um roteiro de perguntas para realizar a entrevista semiestruturada com cada criança.

O planejamento é uma atividade estratégica em todas as etapas e modalidades de ensino, pois de acordo com Ostetto (2000, p. 14):

O planejamento é um recurso para a organização do espaço, do tempo, dos materiais, das atividades, das estratégias de trabalhos que trazemos e das que surgem em nossa relação com as crianças. É ainda o instrumento que ajuda na organização do diálogo entre as expressões infantis e a cultura vigente no mundo social mais amplo; contribui para que você

possa contornar dificuldades de organização de trabalho. Marca a intencionalidade do processo educativo, que está presente na elaboração do planejamento: nas escolhas que fazemos, nos caminhos que traçamos.

Na educação infantil é essencial considerar o valor da interação e das experiências que provoquem a curiosidade e as descobertas. É importante proporcionar diferentes vivências coletivas, individuais e com materiais diversos, além de situações em espaços livres nas áreas externas.

Preciso deixar claro que durante as sessões de observação participante, interagi com as crianças e me envolvi em brincadeiras e atividades, participando do planejamento diário de cada turma, que consistia na acolhida com blocos de montar, roda de conversa/história, atividades práticas, recreio, biblioteca/atividades dirigidas (desenho, pintura, escrita).

Pingue-pongue com os dados

Com relação às entrevistas, fizemos guiadas por um roteiro de oito perguntas que elaboramos com base na observação participativa realizada. Fizemos as perguntas relacionadas à UEB, à professora e à criança. O momento escolhido para realizar as entrevistas foi após o recreio, enquanto a professora mediava as atividades dirigidas. Cada sessão de entrevista durava em torno de 5 a 10 minutos e foi realizada com cada criança individualmente.

Das 30 crianças presentes nas duas salas, uma não quis participar da entrevista e 4 estavam doentes, e não puderam participar das atividades desenvolvidas. As crianças participantes serão nomeadas pela letra C de 1 a 25. Comecei perguntando se elas gostavam da escola, e com exceção da C25 que respondeu mais ou menos, todas responderam sim. Quando perguntei os motivos pelos quais elas gostavam/ou não gostavam obtive as seguintes respostas:

Quadro 1. Por que você gosta/ou não gosta da escola?

C1	<i>Porque tem a professora aqui</i>
C2	<i>Porque é legal estudar e brincar</i>
C3	<i>Porque eu gosto de vim</i>
C4	<i>Porque eu sou educada e divido os brinquedos</i>
C5, C8	<i>Porque é legal, porque a gente brinca</i>
C6	<i>Porque é onde eu aprendo</i>
C7	<i>Porque eu gosto de brincar e tem parquinho</i>
C9	<i>Porque é muito brilhante</i>
C10	<i>Porque eu gosto de estudar e de brincar</i>
C11	<i>Porque eu gosto dos meus coleguinhas</i>
C12	<i>Porque tem parquinho e sala de leitura</i>
C13	<i>Porque tem coisas legais</i>
C14	<i>Porque eu quero aprender um monte de coisas, aprender a ler</i>
C15	<i>Porque eu amo a professora</i>
C16, C18	<i>Porque tem brinquedo para a gente brincar</i>
C17	<i>Porque tem brinquedos e dá para estudar</i>
C19, C20	<i>Porque é legal, tem parquinho para brincar, tem lanche, tem brinquedo</i>
C21	<i>Porque é legal</i>
C22	<i>Porque eu gosto eu posso brincar</i>
C23	<i>Porque eu sou aluna nova na escola</i>
C24	<i>Porque é tão lindo</i>
C25	<i>Porque a professora briga muito</i>

Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

A maioria das respostas indicam que as crianças gostam da escola porque é o lugar onde elas podem brincar. A ludicidade envolve atividades de caráter livre, portanto, “para que uma brincadeira seja considerada lúdica deve ser de escolha da criança participar ou não dela” (HUIZINGA, 2001; BROUGÈRE, 2010). E essa escolha era oportunizada durante as atividades, posto que:

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico. [...] A

apropriação do mundo exterior passa por transformações, por modificações, por adaptações, para se transformar numa brincadeira: é liberdade de iniciativa e de desdobramento daquele que brinca, sem a qual não existe a verdadeira brincadeira. (BROUGÈRE, 2010, p. 82).

A brincadeira proporciona um envolvimento de emoções e a interação social acontece de forma fácil, além de desenvolver a capacidade motora, concentração como no jogo de boliche e futebol de pano¹ (FIGURA 01)².

Figura 1. Crianças do Infantil II jogando futebol de pano (A) e boliche (B)



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

Ao perguntar se elas gostavam da professora todas com exceção da C10 que respondeu mais ou menos, e da C19 que respondeu que não, as outras crianças responderam que gostam, quando perguntei o porquê, obtive as seguintes respostas:

Quadro 2. Por que você gosta/ não gosta da professora?

C1	<i>Porque ela faz a gente estudar e a gente brinca</i>
C2	<i>Porque é a professora mais legal</i>
C3	<i>Porque ela levá a gente para brincar e na sala de leitura</i>
C4	<i>Porque ela faz atividade pra mim</i>
C5	<i>Porque ela é muito legal, ela não briga comigo</i>
C6	<i>Porque ela ensina coisas e eu aprendo muitas coisas legais com ela</i>
C7, C15, C18, C19, C21, C22,	<i>Porque sim</i>
C8	<i>Porque ela é legal, porque ela brinca</i>
C9, C13	<i>Porque ela dá às coisas, brinquedo</i>
C10	<i>Porque ela briga, mas gosta de nós</i>
C11	<i>Porque eu gosto de estudar</i>
C12	<i>Porque ela é minha fã</i>
C14	<i>Porque com ela eu aprendo um monte de coisas</i>
C16	<i>Porque ela faz a gente estudar para a gente aprender</i>
C17	<i>Porque ela deixa nós brincar, brincar muito</i>
C20	<i>Porque ela dá massinha</i>
C23	<i>Porque ela me adora muito</i>
C24	<i>Porque a gente brinca no parquinho e ela dá pecinhas pra nós.</i>

Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

Mais uma vez fica confirmada a preferência pelas brincadeiras e o gostar do local e das pessoas relacionado à permissão de poder ou não brincar. Brincar é um ato de liberdade e expressividade e, ao mesmo tempo, é um momento de diálogo da criança com o mundo. Para as crianças, o brincar tem significado e é um ato criativo. Dessa forma, podemos dizer que a brincadeira é importante na vida do ser humano em crescimento (Figura 2).

¹ Jogo semi-cooperativo de Forma Lúdica. Onde o objetivo é fazer o gol com a bola adentrando nos buracos (um gol em cada ponta). De forma lúdica, os jogadores têm que cooperar para que a bola siga seu percurso. Confeccionado em tecido ou TNT.

² Todas as imagens das crianças foram autorizadas por meio do Termo de Autorização de Uso de Imagem, assinados pelos pais/responsáveis das crianças.

Figura 2. Crianças brincando com pecinhas de montar



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

Compreendemos que

[...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis [...] (LUCKESI, 2000, p. 21).

Ao perguntar o que elas costumam/gostam de fazer na escola, o brincar e estudar foi resposta da maioria das crianças além das seguintes:

Quadro 3. O que vocês costumam/gostam de fazer na escola?

C3	<i>Sala de leitura, atividade, brincar no parquinho, esconde-esconde e pega-pega.</i>
C4	<i>Brincar com os amigos e saber da cidade</i>
C5	<i>Brincar de pecinha</i>
C6	<i>Brincar, fazer atividade, conversar com os amigos quando não tiver na hora de fazer as atividades</i>
C7	<i>Estudar, desenhar e brincar</i>
C9	<i>Brincar e desenhar</i>
C12	<i>Brincar e correr</i>
C13	<i>Fazer as coisas legais e levar coisas legais para casa, material, lápis.</i>
C14	<i>Pintar, brincar e escrever</i>
C16	<i>Brincar, comer, almoçar</i>

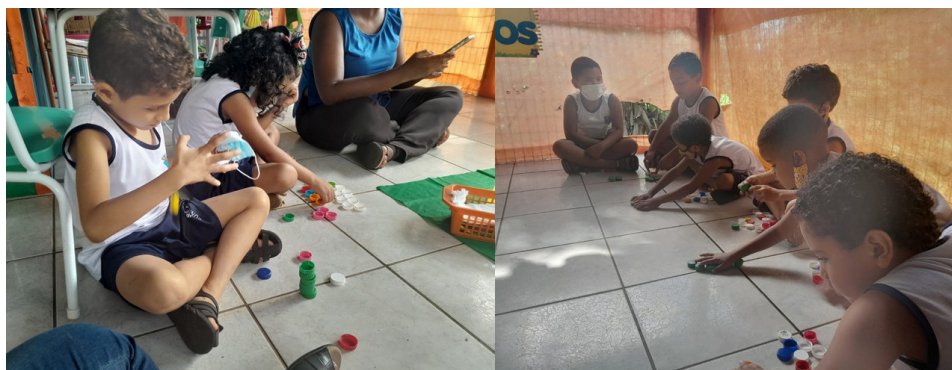
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

Apontamos que é "através de suas brincadeiras e brinquedos que a criança tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos" (KISHIMOTO, 2011, p. 76-77). Ela constrói seu universo particular, dando significações as suas ações.

[...] Para a criança: cada pedra que ela encontra, cada flor colhida e cada borboleta capturada já é para ela princípio de uma coleção, e tudo que ela possui, em geral, constitui para ela uma seleção única. Para ela tudo se passa como em sonhos: ela não conhece nada de permanente; tudo lhe acontece, pensa ela, vai-lhe de encontro, atropela-a (BENJAMIN, 1987, p. 39).

O jogo e a brincadeira das crianças são carregados de comportamentos (Figura 3). Elas não brincam apenas, mas transformam-se; imitando o real, seja pessoa, animal ou coisa. Preservando e ampliando a linguagem, a narração e a imaginação criativa. Por este motivo o brincar é tão importante na fala e nas suas atitudes.

Figura 3. Crianças brincando com tampinhas



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

Ao perguntar se elas aprendiam quando brincavam e o que aprendiam, recebemos como resposta:

Quadro 4. Vocês aprendem quando brincam? O que vocês aprendem?

C1	<i>Sim, ficar comporta do e ser educado</i>
C2	<i>Sim, aprendo a brincar e estudar</i>
C3	<i>Sim, aprendo a dividir os brinquedos</i>
C4	<i>Sim, a dividir os brinquedos</i>
C5, C7	<i>Não aprendo nada</i>
C6	<i>Sim, a montar, a construir com as pecinhas</i>
C8	<i>Sim, a fazer atividades</i>
C9	<i>Sim, aprendo a dar os brinquedos para o meu irmão e minha irmã</i>
C10	<i>Sim, a dividir e pedir com licença para as pessoas</i>
C11	<i>Sim, aprendo a dividir</i>
C12	<i>Sim, aprendo brincar com as pecinhas</i>
C13	<i>Sim, aprendo a criar amigos</i>
C14	<i>Não aprendo</i>
C15	<i>Sim, a fazer balé</i>
C16	<i>Sim, jogar bola</i>
C17	<i>Sim, a natura e tudo o que Deus nos faz</i>
C18	<i>Sim, aprendo a ler</i>
C19	<i>Sim, não é para empurrar os colegas e não é pra jogar terra e ne mentir</i>
C20	<i>Sim, não empurrar o colega, não jogar pedra, não xingar e não mentir</i>
C21	<i>Não aprendo</i>
C23	<i>Sim, ser especial</i>
C25	<i>Sim, fazer amigos</i>

Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

As crianças conseguem identificar a relação entre o brincar e o aprender, inclusive as que responderam que não, é nítido a aprendizagem por meio das brincadeiras, visto que o lúdico é utilizado como fator dessa aprendizagem, pois é o processo que permite que as crianças aprendam as necessidades básicas como:

[...] praticar, escolher, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência de confiança; de adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos; de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar memorizar e lembrar; de comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais; de conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças, a entender as limitações pessoais; e de ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais (MOYLES, 2006, p. 36).

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, como relatam as crianças. Elas aprendem a dividir, criar amigos, estudar, a não empurrar os colegas e pedir com licença.

Corroboramos com Machado (1994, p. 37) quando afirma que:

Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda.

Compreendendo que o brincar é importante para as crianças, perguntamos sobre o que elas costumam fazer em casa, para verificar se a ludicidade se encontra presente no cotidiano delas. E conseguimos as seguintes respostas:

Quadro 5. O que vocês costumam/gostam de fazer em casa?

C1	<i>Fazer bolo com a vovó e brincar de pula-pula</i>
C2	<i>Brincar, estudar na hora de fazer o dever de casa</i>
C3	<i>Brincar com os gatos, abraçar meu pai e minha mãe</i>
C4	<i>Assistir desenhos da Mônica e brincar com o meu irmão</i>
C5, C8, C22	<i>Brincar</i>
C6	<i>Brincar de pecinha e assistir patrulha canina, Hulk</i>
C7	<i>Brincar de brinquedos, de carro, assistir TV, Pepa, patrulha canina</i>
C9	<i>Brincar com meu irmão, irmã, cachorro (cola-cola)</i>
C10	<i>Brincar com a irmã, assistir filme quebra nozes e muleque tu é doido</i>
C11	<i>Brincar de esconde-esconde e assistir</i>
C12	<i>Brinco de vender natura, jequití, abelha rainha, avon, brinco de vender revista de remédio, os meus clientes são dona Planta e dona Nara.</i>
C13	<i>Estudo, brinco com meu irmão de esconde-esconde e pega-pega</i>
C14	<i>Pinto e brinco</i>
C15	<i>Brincar com o cachorro</i>
C16	<i>Brincar e mexer no celular</i>
C17	<i>Brincar e fazer estudos</i>
C18	<i>Brincar, arrumar as minhas coisas</i>
C19	<i>Brincar, assistir patrulha canina, pac-Man</i>
C20	<i>Brincar, mexer no celular e banhar na piscina</i>
C21	<i>Brincar, deitar, dormir</i>
C23	<i>Assistir desenho e filme encanto</i>
C24	<i>Caçar lagartixa, formiga</i>

Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

Percebemos nas respostas das crianças, que apenas duas (C23 e C24) não relataram brincar em casa. Corroboramos com Oliveira (2009, p. 19), quando afirma que "o brincar por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas" (Figura 04).

Figura 4. Crianças brincando no parquinho (A – B)



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

Compreendemos que é importante organizar um ambiente propício para as necessidades básicas da criança de brincar.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1998, p.134-135).

O brincar é uma das principais linguagens da infância e indispensável para o desenvolvimento humano, pois o brincar é carregado de significados que explicam os acontecimentos do cotidiano. A fim de explorar a brincadeira vivenciada em casa, perguntamos com quem brincavam. E obtivemos as seguintes respostas:

Quadro 6. Com quem vocês costumam/gostam de brincar em casa?

C1	<i>Com meus colegas e meus irmãos de pega-pega e pula-pula</i>
C2	<i>Bailarina com os colegas, amigos e primos, de qualquer coisa que tiver, até com amigo que é bebê.</i>
C3	<i>Gato, meu irmão de massinha</i>
C4	<i>Meu irmão pega-pega e esconder</i>
C5	<i>Bola e bicicleta com meu irmão</i>
C6	<i>Com irmãos, pedra, papel e tesoura, joquepô</i>
C7	<i>Com irmãos de brinquedo, carro, boneco e tampinha</i>
C8	<i>Com minha amiga de esconde-esconde e pega-pega</i>
C9	<i>Brinco com meu irmão, irmã e o cachorro de cola-cola</i>
C10	<i>Com a minha irmã de esconde-esconde</i>
C11	<i>Brinco sozinho</i>
C12	<i>Com a mamãe, fico com saudade do papai. Gosto de sair de bicicleta com a avó Vera. Com a mãe Driza de esconde-esconde, esconde no armário, pula corda e com a amiga Ingrid</i>
C13	<i>Com irmão e irmã de esconde-esconde e pega-pega</i>
C14	<i>Pinto com minha irmã</i>
C15	<i>Com a minha irmã de pega-pega, cola-gelo, esconde-esconde e com o irmão de bola.</i>
C16	<i>Com os primos de qualquer coisa, cola, esconde-esconde</i>
C17	<i>Cartas, joga bola, pega-pega, esconde-esconde com meu irmão</i>
C18	<i>Com meus irmãos de cola-gelo</i>
C19	<i>Com os irmãos de pega-pega, esconde-esconde, set-pegado</i>
C20	<i>Com o irmão de luta, pega-pega, esconde-esconde e andar de bicicleta com o gato</i>
C21	<i>Sozinha de boneca</i>
C22	<i>Com meu amigo, de tudo.</i>
C23	<i>Sozinha de casinha e festa do pijama</i>
C24	<i>Sozinho de dinossauro</i>

Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022).

Nas respostas das crianças percebemos que apenas 4 (quatro) crianças responderam que brincam sozinhas (C11, C21, C23 e C24), contudo compreendemos que "ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens" (KISHIMOTO, 2010, p.01). E complementamos que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. O brincar é a essência da infância e uma necessidade humana (ALMEIDA, 2014, p. 23).

A ação do brincar, é natural para as crianças, visto que elas "são agentes sociais, ativos e criativos que produzem suas próprias e exclusivas culturas infantis, enquanto, simultaneamente, contribuem para a produção das culturas adultas" (CORSARO, 2011, p.15).

De forma geral, as respostas apresentadas pelas crianças revelam que elas se apropriam da brincadeira por meio do ambiente em que vivem tanto em casa como nas Instituições de educação, o que favorece o desenvolvimento e aprendizagem.

Despedindo da roda

Esta investigação teve como objetivo compreender de que forma a ludicidade contribui para o processo de desenvolvimento e aprendizagem no Infantil II. Para tanto, foi necessário construirmos um percurso que nos possibilitasse atingi-lo. Como o objeto de estudo deste é a ludicidade, consideramos importante no primeiro momento discutir como este instrumento tem sido trabalhado em muitas escolas. Constatamos que na Educação Infantil as atividades lúdicas são bastante utilizadas pelos educadores(as) nos espaços escolares e representam um momento privilegiado, oferecendo às crianças a possibilidade de experimentarem situações novas, compartilharem experiências, bem como as preparam para superar novos desafios.

Em seguida dialogamos sobre alguns conceitos de lúdico e jogo, identificando que com o brinquedo, a criança experimenta, inventa e descobre o mundo à sua volta, sendo inseridas em um contexto social.

Identificamos que as atividades lúdicas vivenciadas pelas crianças do infantil II, são bem diversificadas, desde as pecinhas de montar, parquinhos, a jogos direcionados pela educadora. E esse contexto nas instituições de Educação Infantil, influencia o desenvolvimento das crianças, pois elas aprendem por meio da interação.

Ao analisar o que as crianças do Infantil II narram sobre a ludicidade, jogos e brincadeiras, identificamos as atividades lúdicas vivenciadas e verificamos que as brincadeiras das crianças do infantil II influenciam o seu desenvolvimento de maneira singular, pois a brincadeira e ludicidade estão presentes nos relatos das mesmas, sendo vivenciadas tanto na instituição de educação infantil quanto no ambiente doméstico.

Nesta perspectiva, esperamos que as crianças sejam as protagonistas das atividades educativas, interagindo e aprendendo por meio das brincadeiras, e que este despertar favoreça o desenvolvimento de cidadãos críticos e reflexivos.

Referências

ABREU, Paula Leon de. **O lúdico na educação infantil como facilitador de aprendizagem**. 2013. 59 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/7476/1/2013_PaulaLeondeAbreu.pdf. Acesso em: 28 set. 2022.

ALMEIDA, M. T. P. Brincar uma aprendizagem para a vida. *In*: ALMEIDA, M. T. P. (Org.). **Brincar, amar e viver**. 1. ed. Assis/SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014.

ALVES, F. C. Diário – um contributo para o desenvolvimento profissional dos professores e estudo dos seus dilemas. **Revista Millenium/RE**, n. 29, 2004. Disponível em: <https://repositorio.ipv.pt/bitstream/10400.19/578/1/Di%c3%a1rio.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2022.

ANDRADE, Luzia Rodrigues. **A importância do lúdico na educação infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/14099/1/LRA07022019.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2022.

BARROS, A. J. P. **Projeto de pesquisa**: propostas metodológicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990.

BECCHI, E. Retórica da infância. **Perspectiva**, n.22, p. 63-95, 1994.

- BENJAMIN, W. **Rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação Qualitativa em Educação**. Tradução: Maria João Alvarez; Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto, Portugal: Porto Editora, 1994.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CORSARO, W. A. **Sociologia da Infância**. 2. ed. Porto Alegre, RS: Artmed, 2011.
- DALLEGRAVE, L. ESports como entretenimento: análise de conteúdo do Campeonato Brasileiro de League of Legends. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO.41. **Anais [...]**. Joinville, SC, 2018.
- ESTEBAN, M. P. S. **Pesquisa Qualitativa em Educação: Fundamentos e tradições**. Tradução: Miguel Cabrera. Porto Alegre: AMGH, 2010.
- Gaskell, G. Entrevistas individuais e grupais. *In*: Bauer, M. W.; Gaskell, G. (Orgs.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- GRAUE, M. E.; WALSH, J. D. **Investigação etnográfica com crianças: teorias, métodos e ética**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como elemento da Cultura**. 5. ed. Perspectiva: SP, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. Jogos, brinquedo se brincadeiras do Brasil. **Espacios en Blanco**, n. 24, p. 81-106, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2022.
- KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. SEMINÁRIO NACIONAL: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais. 1. **Anais [...]**. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeirastizukomorchida/file>. Acesso em: 24 ago. 2022.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14.ed. São Paulo, SP: Cortez, 2011.
- LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. *In*: LUCKESI, C. C. (org.). **Educação e Ludicidade**. 2000. Disponível em: <http://luckesi002.blogspot.com/search?q=15>. Acesso em: 11 out. 2022.
- MACHADO, M. M. **Brinquedo-sucata e a criança**. Edições Loyola, 1994.
- MANZINI, E. J. **A entrevista na pesquisa social**. São Paulo: Didática, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papirus, 2017.
- MOREIRA, D. A. **O método fenomenológico na pesquisa**. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.
- MOYLES, J. **A excelência do brincar: a importância da transição entre educação infantil e anos iniciais**. Tradução: Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- OLIVEIRA, V. B. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. *In*: OLIVEIRA, V. B. (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- OSTETTO, L. E. Andando por creches e pré-escolas públicas: construindo uma proposta de estágio.

In: OSTETTO, L. E. (Org.). **Encontros e encantamentos na Educação Infantil:** partilhando experiências de estágio. Campinas, SP: Papirus, 2000.

SANTOS, S. M. P. **O brincar na escola.** Metodologia lúdico vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SERRANO-GARCIA, I.; COLLAZO, W. R. **Contribuciones portorriqueñas a la psicología social-comunitaria.** Rio Piedras: Editorial de La Universidad de Puerto Rico, 1992.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Recebido em 06 de dezembro de 2022.

Aceito em 16 de janeiro de 2023.