

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sabrina Ramires SAKAMOTO¹

Bruno Monteiro SILVA²

Patrícia Alves da SILVA³

João Luís dos SANTOS⁴

Renato COSTENARO⁵

RESUMO

As atividades lúdicas, que podem se expressar no jogo, no brinquedo ou brincadeira, auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, estimulando a criatividade e estabelecendo relações. Incluir o lúdico em sala de aula oportuniza a socialização, exercita o raciocínio e promove a autoestima. O presente trabalho tem por objetivo evidenciar o modo como as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino e aprendizagem ao longo da educação infantil. Foi realizada uma revisão integrativa da literatura nas bases de dados Education Resources Information Center (ERIC) e Scientific Electronic Library Online (SCIELO). Foram incluídos os artigos completos, com resumos disponíveis e relacionados ao objeto da pesquisa, nos idiomas português e inglês, oriundos de periódicos nacionais e internacionais, publicados entre os anos 2009 a 2019. Houve a amostra final de cinco estudos analisados que demonstraram que as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento de aptidões físicas, mentais e emocionais. Educadores confirmam que, quando a vivência de experiências lúdicas é adequada ao estágio de desenvolvimento da criança, elas auxiliam o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Criança; Lúdico; Educação Infantil; Métodos de Ensino; Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

¹ Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Penápolis – FAFIPE/ FUNEPE.

² Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Penápolis – FAFIPE/ FUNEPE.

³ Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Penápolis – FAFIPE/ FUNEPE.

⁴ Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Penápolis – FAFIPE/ FUNEPE.

⁵ Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Penápolis – FAFIPE/ FUNEPE.

The playful activities, which can be expressed in the game, in the toy or play, help in the teaching-learning process, stimulating creativity and establishing relationships. Including playfulness in the classroom provides socialization, exercises reasoning and promotes self-esteem. This paper aims to highlight the way that playful activities contribute to the teaching and learning process throughout early childhood education. Performed a literature review. The search was performed in the Education Resources Information Center (ERIC) and Scientific Electronic Library Online (SCIELO) databases. The complete articles, with available abstracts and related to the research object, in Portuguese and English, from national and international journals, published between 2009 and 2019, were included. There was a final sample of five analyzed studies that demonstrated that the activities Playful skills enable the development of physical, mental and emotional skills. Educators refute that when the experience of playful experiences is appropriate to the developmental stage of the child during the teaching and learning process.

Keywords: Child; Playful; Child education; Teaching methods; Teaching and Learning.

1. INTRODUÇÃO

Os estudos sobre psicologia cognitiva publicados ao longo do último século confirmam que atividades lúdicas como a brincadeira e o faz de conta podem contribuir positivamente, e de diferentes maneiras, para o desenvolvimento de aspectos físicos, cognitivos, sociais e psíquicos de uma pessoa. Influenciadas por esse dado, as teorias pedagógicas propostas ao longo das últimas décadas têm recolocado o lúdico como seu ponto de destaque, apresentando-o como importante instrumento para o processo de ensino e aprendizagem, principalmente na educação infantil. Através de brincadeiras apropriadas a cada etapa de seu desenvolvimento, a criança é envolvida em um processo de “aprendizagem” por meio do ato brincar, aprendendo a lidar com fatores como interação e trabalho em grupo que a ajudarão a formar uma personalidade mais íntegra, saudável e completa (KAUFMANN-SACCHETTO *et al.*, 2011).

Sendo assim, no contexto deste trabalho, a atividade lúdica será considerada mais especificamente em relação à sua aplicação de metodologia de ensino: ao fazer uso de atividades que geram a sensação de divertimento no aprendiz, criam empatia com os temas ensinados, tornando o aprendizado mais atrativo e divertido.

O lúdico e seus impactos psicológicos

O sentido moderno da palavra “lúdico” tem sua origem no termo latino *ludus*, que significa jogos, brincadeiras. Assim, uma atividade lúdica pode ser entendida como todo e qualquer ação cuja execução está intrinsecamente ligada ao objetivo de se produzir prazer, divertindo o praticante. As atividades lúdicas abrangem "os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, os jogos de azar" (HUIZINGA, 2008), e podem ser aplicadas com diversos objetivos voltados ao nosso desenvolvimento. De acordo com Rau (2007, p.53 *apud* KYA):

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurosensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade.

O ato de brincar esteve presente em diferentes períodos do desenvolvimento da humanidade (SANT’ANNA, NASCIMENTO, 2011). Caracterizado como um comportamento que leva ao prazer, ele representa uma oportunidade para a criança expressar suas fantasias internas: é uma atividade cotidiana fundamental durante o desenvolvimento infantil, apresentando grande significado para trabalhar a identidade, a autonomia e a imaginação.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças. (SANT’ANNA, NASCIMENTO, 2011, p. 19-36).

Os mais antigos relatos sobre as atividades lúdicas como forma de socialização e aprendizado remontam à Grécia Antiga. Lutas, jogos, concursos, peças teatrais e outras diversas atividades semelhantes eram entendidas como necessárias à manutenção da coesão social e à formação de seus cidadãos, já que transmitiam conceitos importantes para a vida na polis. Algumas dessas atividades ainda passaram a receber um caráter de rito religioso, tornando-se práticas que permitiam aos homens entrarem em contato com seus deuses.

Mesmo séculos mais tarde, já no período da Idade Média na Europa, as atividades lúdicas tinham um papel social muito importante. Longe de serem vistas como atos fúteis e “não produtivos”, as brincadeiras e danças, para as quais tanto adultos quanto crianças eram convidados a participar ativamente, eram praticadas como forma de socialização, estreitando laços entre as pessoas e criando nelas um sentimento de comunidade. “Era uma forma pela qual os indivíduos davam significados aos seus atos, manifestavam sua religiosidade, aproveitavam seu tempo, cultivavam suas tradições e as relações comunitárias” (ROLIM, A.; GUERRA, S.; TASSIGNY, 2008, p.176).

Como o desenvolvimento tecnológico e a criação do trabalho mecanizado durante o período da chamada Revolução Industrial, gradativamente essas atividades lúdicas foram perdendo seu caráter de “ensinamento social”, ganhando agora um sentido mais pejorativo de ociosidade. Esse aspecto teve reflexos diretos nas teorias da educação, que foram deixando de lado o conceito de “aprender brincando” para substituí-lo por um sistema “mecanicista de aprendizado”.

Contudo, com o estabelecimento da Psicologia como ciência no final do século XIX, muitos pesquisadores passaram a ter um novo entendimento sobre como a mente humana funciona. Essas descobertas, aplicadas à Pedagogia, passaram a resgatar a importância dada ao lúdico nos séculos anteriores, reafirmando-o como prática essencial para nosso desenvolvimento intelectual, influenciando sua gradativa inserção nas modernas práticas de ensino.

A atividade lúdica desenvolve capacidades consideradas importantes para o nosso crescimento, como atenção, memória e imaginação, aprofundando a interação social e contribuindo para a ampliação dos conhecimentos infantis e no desenvolvimento humano (LOPES, 2006; SILVA, 2018).

Segundo Piaget (1978), tanto brincadeiras quanto os jogos são essenciais para o processo de ensino e aprendizagem, e, por isso, estabeleceram-se no mundo contemporâneo como atividades indispensáveis durante a prática educativa. De acordo com ele, esse tipo de atividade vai além de um mero entretenimento para manter as crianças distraídas e ocupadas.

Aqui, as atividades lúdicas devem ser entendidas e tratadas como formas de desenvolvimento das atividades intelectuais e psicomotoras da criança, as quais impactarão profundamente como ela lidará com suas emoções, suas habilidades de interagir socialmente e todos os demais aspectos de sua personalidade. Dito de outra forma, essas atividades formariam a base das atividades intelectuais da criança, e, portanto, são indispensáveis a qualquer prática educativa.

Outros pensadores, como Wallon, Dewey, Leif e Vygotsky também defendem o uso do lúdico como essencial para a prática educacional, auxiliando no desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos. Dentre esses pesquisadores, o psicólogo bielo-russo Lev Vygotsky teve um papel de destaque no desenvolvimento do tema no século XX.

Sobre o aprendizado, Lev Vygotsky (1999, p. 117-18) diz que:

[...] Um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele [...] despertar vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento da criança.

De acordo com esse pensador, a brincadeira exerce uma influência importante durante a nossa fase de desenvolvimento infantil:

Segundo as teorias de Vygotsky o ser humano se desenvolve a partir do aprendizado, que envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos, sendo que a mediação faz a diferença, interferindo na relação de aprendizagem da criança e fazendo com que as funções psicológicas superiores se desenvolvam no ser humano. Cita que o jogo é um instrumento importante para esse desenvolvimento, sendo que os jogos e suas regras criam nos alunos uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas mais avançadas, ensinando também a separar objetos e significados. Vygotsky explica que a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) é o percurso que o ser humano faz até chegar a um nível de amadurecimento real, sendo chamado por ele de zona de desenvolvimento real (ZDR) que é

a capacidade do ser humano realizar tarefas independentes. (SANT'ANNA, NASCIMENTO, 2011, p. 19-36).

A brincadeira é apreendida pela criança, em primeiro lugar, de maneira simples, como pura interação com o mundo à sua volta, possibilitando tomar contato com objetos e sensações que ajudam a moldar sua percepção sobre si mesma e seu espaço. Mais adiante, a atividade lúdica funcionará também como forma de satisfação psicológica para que ela “viva” realidades que seriam impossíveis ou improváveis fora do ambiente imaginário, desenvolvendo assim sua criatividade.

No entanto, à medida que passa a interagir com outras crianças de sua faixa etária, a brincadeira irá tomar novas dimensões que vão além dos aspectos simbólicos desenvolvidos inicialmente. Aqui, ela terá de lidar com outras vontades, em um contexto que não é mais apenas seu, sendo obrigada a interagir dentro de regras de comportamento que se conformam com o grupo e com o que está sendo representado na brincadeira na qual ela está participando. Esse processo ajudará a criança a internalizar regras de conduta, valores, modo de agir e de pensar de seu grupo que exercerão forte influência na orientação do seu comportamento social e desenvolvimento cognitivo.

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 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, 1999, p. 134-35)

Os jogos estão presentes nas vidas de todas as pessoas, não apenas quando elas são crianças, tendo se tornado instrumentos a serem levados em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino. A utilização de uma atividade lúdica irá provocar estímulos nas pessoas, proporcionando o desenvolvimento de diversas funções (SANT'ANNA, NASCIMENTO, 2011).

O uso de jogos e atividades lúdicas como estratégia durante o ensino-aprendizagem pode contribuir para despertar o interesse dos alunos, a sua socialização, elaboração de conceitos e relações lógicas e integrar percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito (RAU, 2007). Além disso, situações

lúdicas auxiliam a criança a lidar com sentimentos, colaborando com o seu amadurecimento e influenciando as decisões que ela tomará durante a sua vida adulta (KAUFMANN-SACCHETTO *et al.*, 2011).

Diferentes atividades lúdicas podem ser praticadas rotineiramente. Marcia Cristina Kiya (2014) apresenta como exemplos disso artes plásticas, expressão corporal, música e brinquedos, entre outros, sendo capaz de integrar diferentes contextos, facilitando a aprendizagem e auxiliando no desenvolvimento pessoal através do estímulo crítico e criativo.

No ambiente educacional, o professor apresenta papel fundamental para escolha do melhor material e método lúdico, assim planejando sua aplicação, ambiente e atividade realizada. O professor precisa conhecer seus alunos para conseguir um maior aproveitamento da ação utilizada, sendo capaz de considerar especificidades como melhor adequação à faixa etária, metodologia, aplicabilidade, além dos recursos físicos e materiais disponíveis para o desenvolvimento (KIYA, 2014).

No processo de formação, o docente deve considerar a instrução de professores com conhecimento lúdico, proporcionando um conhecimento profundo para apropriar-se desse tipo de ensino como uma estratégia que estabeleça relações diretas entre aprendizagem e brincadeiras, jogos e o brinquedo (KLASSMANN, 2013).

A utilização de recursos lúdicos durante a vida escolar se apresenta como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem, de maneira muito eficaz e diferencial para interação entre docente e discente. Aqui, o lúdico tem impacto importante no desenvolvimento das crianças, já que, ao despertar seu interesse e participação em uma dada atividade, ele as ajuda a ligarem subconscientemente a ideia de prazer ao ato de estudar, ajudando-as assim a encararem mais positivamente essas situações em diversos momentos de suas vidas. Isso por si só já caracterizaria as atividades lúdicas como práticas de aplicação diferencial e estratégica para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem (KISHIMOTO, 2011; RAU, 2007).

O estudo *O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar* desenvolvido por Kaufmann-Sacchetto *et al.* (2011) enfatiza a importância

de um corpo discente automotivado, com gestores e demais profissionais envolvidos no processo educativo para realização das atividades lúdicas, além do ambiente lúdico que permita o uso da criatividade da criança, proporcionando uma aprendizagem dinâmica e divertida:

[...] para que tenhamos um corpo discente automotivado, é necessário que educadores, gestores e demais profissionais envolvidos no processo educativo compreendam o alunado como ávido pelo novo e pelo conhecimento, mas que para tanto precisamos compreender que só ocorrerá um aprendizado significativo desestabilizando-o, proporcionando-lhe um ambiente lúdico que permita elucubrações, fantasias e uso da criatividade, sondando, criando situações-problema, desafiando-os e provocando-os a trazer para o seu cotidiano o uso prático daquele novo conhecimento. Desta maneira, não haverá escola chata, indisciplina e acomodação. Mas, uma aprendizagem dinâmica, divertida e perene. (KAUFMANN-SACCHETTO *et al.*, 2018, p. 7).

No brincar, estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, sendo relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo viabiliza a aprendizagem do indivíduo, seu conhecimento e sua compreensão do mundo sem nem mesmo que este o perceba.

Independentemente da época, cultura e classe social aos quais as crianças pertencem, os jogos e brinquedos certamente fazem parte de suas vidas, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria e de sonhos no qual a realidade e o faz de conta se confundem (BRITO; CAMPOS; ROMANATTO, 2014).

Sendo assim, as atividades lúdicas caracterizam-se como atividades universais, capazes de serem adaptadas e replicadas de acordo com o meio social e o contexto em que estão inseridas.

O jogo encontra-se na gênese do pensamento, da autodescoberta, da necessidade/possibilidade de criar, experimentar e transformar o mundo. No escopo da educação, são estimados os desafios presentes a serem enfrentados para que tal temática seja considerada como geradora dos progressos científicos (ASSIS *et al.*, 2015).

Nesse sentido, Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p.178) afirmam que:

A relação entre o desenvolvimento, o brincar e a mediação são primordiais para a construção e novas aprendizagens. Existe uma estreita vinculação entre as atividades lúdicas e as funções psíquicas superiores, assim pode-se afirmar a sua relevância sociocognitiva para a educação infantil. As

atividades lúdicas podem ser o melhor caminho de interação entre os adultos e as crianças e entre as crianças entre si para gerar novas formas de desenvolvimento e de reconstrução de conhecimento.

Além de despertar a atenção das crianças e estimular sua criatividade, os jogos podem se constituir em ferramentas que potencializam a aprendizagem, proporcionando um ambiente no qual prevalecem atividades lúdicas, despertando na criança uma atmosfera de confiança, resultando em uma aprendizagem rica e duradoura (KIYA, 2014).

É papel da educação formar pessoas críticas e criativas, que criem, inventem, descubram e que sejam capazes de construir seu próprio conhecimento, evitando assim repetirem simplesmente o que os outros já fizeram, aceitando tudo o que lhes é oferecido. Daí a importância de se ter alunos que sejam ativos e que desde cedo aprendem a descobrir, adotando assim uma atitude mais de iniciativa do que de expectativa (KIYA, 2014).

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Evidenciar o modo que as atividades lúdicas contribuem para os processos de ensino e aprendizagem ao longo da educação infantil.

2.2. Objetivos específicos

Relevar as principais qualidades de utilização das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem;

Ressaltar a importância da utilização de estratégias lúdicas ao longo de toda a educação infantil.

3. METODOLOGIA

3.1 Delineamento da pesquisa

Para este trabalho, foi realizada uma revisão integrativa da literatura visando apresentar a maneira na qual as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino e aprendizagem durante a educação infantil. A revisão de literatura possibilita a busca, avaliação crítica e síntese de um determinado conhecimento como produto da produção, e também perdura na estruturação de um conhecimento baseado em evidências do assunto, permitindo, assim, reunir múltiplos estudos e suas principais evidências a respeito de uma determinada área do conhecimento (MENDES; SILVEIRA; GALVÃO, 2008).

A revisão integrativa compreende cinco etapas básicas para sua execução. Primeiramente, foi estabelecido o problema, definindo dessa forma o tema da revisão através de questão ou hipótese. Em seguida, foi realizada uma seleção da amostra, na qual foram definidos os critérios de inclusão e a caracterização dos estudos pesquisados. A partir dessas etapas, foi realizada uma análise dos resultados encontrados referentes à temática pesquisada, finalizada com a apresentação e discussão de pontos relevantes encontrados na literatura (WHITTEMORE; KNAFL, 2005).

3.2 Definição do problema

Conforme dito anteriormente, torna-se relevante investigar como é entendido atualmente o impacto das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, uma vez que a literatura sobre o assunto tem sofrido constante atualização ao longo dos anos, com novas descobertas diárias. Por fim, a fim de informar o que tem sido publicado sobre o tema em questão, foi realizado um levantamento bibliográfico.

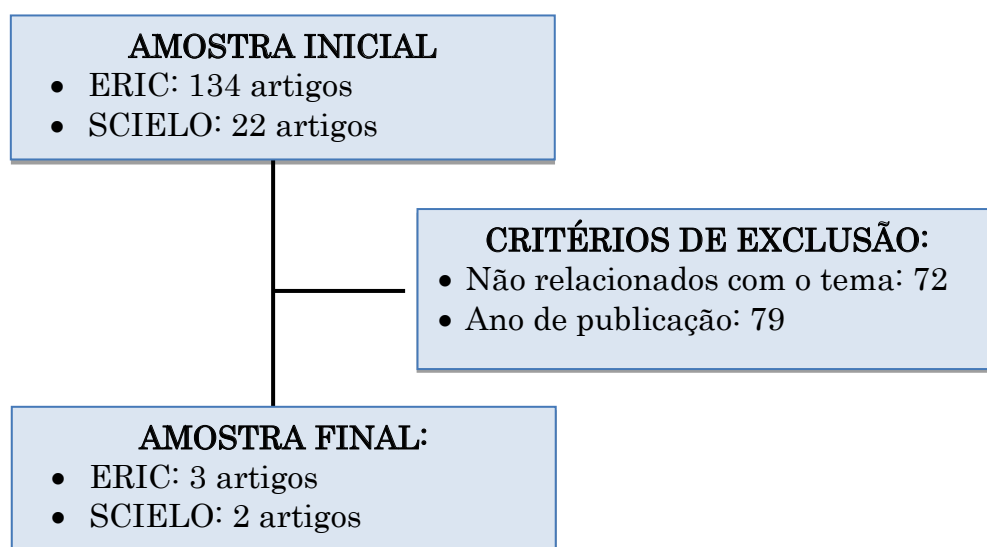
3.3 Delineamento da amostra, coleta e análise dos dados

Foi realizada a seleção da amostra nas bases de dados *Education Resources Information Center* (ERIC) e *Scientific Electronic Library Online* (SCIELO). A base de dados ERIC é caracterizada como uma base do tipo referencial mantido sob responsabilidade do *Institute of Education Science* (IES), órgão pertencente ao *U.S.*

Department of Education. Ela contém mais de 1.6 milhões de referências bibliográficas e resumos de artigos científicos (ERIC, 2019), reunindo revistas de diferentes editores nas áreas das Ciências da Educação, o que proporciona acesso global a grande parte da literatura científica publicada sobre o tema em questão. A base de dados SCIELO é uma biblioteca eletrônica na qual é apresentada uma coleção selecionada de periódicos científicos, tendo como objetivo principal o desenvolvimento de uma metodologia para preparação, armazenamento, disseminação e avaliação da produção científica no formato virtual (SCIELO, 2019).

Como estratégia de busca, utilizou-se como descritores: *playful AND child education*. No processo de seleção dos artigos, foram analisados inicialmente os títulos e os resumos das publicações encontradas na literatura. Foram incluídos os artigos completos, com resumos disponíveis e relacionados ao objeto da pesquisa, nos idiomas português e inglês, oriundos de periódicos nacionais e internacionais, indexados nas bases de dados referidas, publicados entre os anos de 2009 e 2019. Foram excluídos artigos de revisão e aqueles que não estavam disponíveis na íntegra por meio das bases de dados. A busca foi realizada no mês de julho de 2019. Os artigos listados em ambas as bases de dados foram utilizados apenas uma vez, permitindo assim a configuração da Figura 1.

Figura 1 – Fluxo grama do levantamento de dados utilizado nas bases de dados ERIC e SCIELO sobre a aplicação de atividades lúdicas durante a educação infantil, 2019



Fonte: Elaborada pela autora.

Inicialmente, foram encontrados 156 artigos na busca realizada através dos descritores mencionados anteriormente, com o resultado de 22 artigos na SCIELO e 134 artigos na ERIC. Após uma seleção prévia através da leitura dos títulos e resumos dos artigos foram selecionados 5 artigos que atenderam aos critérios de inclusão previamente estabelecidos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A educação lúdica compreende um conjunto de técnicas que facilitam a construção coletiva dos saberes. Ao longo do século XXI, com o desenvolvimento de inúmeras tecnologias digitais, bem como a disseminação de seu acesso tanto por parte dos professores quanto dos alunos, deu ao uso do lúdico uma dimensão sem precedentes na história da Pedagogia, beneficiando ambos os lados dentro do processo de ensino. Contudo, é importante que o uso dessas e quaisquer outras ferramentas seja feito com um planejamento voltado às necessidades específicas dos alunos dentro de cada faixa etária, como explica Kiya (2014, p.16):

Portanto, para que o jogo tenha um cunho educativo, o professor precisa conhecer as necessidades de seus alunos para que, através de uma intervenção pedagógica planejada, ele consiga adaptar o jogo ou outra atividade lúdica qualquer aos conteúdos a serem trabalhados e aos objetivos do ensino que ele pretende alcançar.
[...]

Para isso o professor precisa ter claro quais conhecimentos são necessários para que o aluno tenha condições de assimilar o (s) conteúdo (s) trabalhado e de que forma ele conduzirá seu trabalho para que a aprendizagem de fato aconteça. Portanto, para que o uso do jogo e da ludicidade como recurso pedagógico se dê de forma adequada, é preciso de conhecimento e pesquisa por parte do professor.

Esta revisão integrativa foi realizada com o objetivo de resumir as evidências disponíveis sobre o modo como as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino e aprendizagem ao longo da educação infantil.

Foram selecionados 5 artigos, sendo 2 publicados em português e 3 em inglês. As áreas do conhecimento avaliadas foram, em sua maior parte, a prática dos jogos na educação infantil de forma lúdica, perfazendo um total de 2 artigos publicados, seguido da didática no aprendizado das disciplinas escolares, com 2

artigos contemplados em periódicos e 1 artigo abordando o escopo da memória do aluno.

Dentre os 5 artigos incluídos nessa revisão integrativa, 2 foram extraídos da base de dados SCIELO, enquanto os outros 3 foram encontrados na base de dados ERIC. A respeito do critério de inclusão dos artigos utilizados neste estudo, foram selecionados aqueles publicados nos últimos dez anos (2009-2019) – os artigos encontrados foram dos anos 2015, 2016, 2018 e 2019. Em relação aos objetivos dos artigos, observa-se na Tabela 1 que a maioria deles buscavam identificar aprendizagem lúdica como uma abordagem pedagógica alternativa e poderosa, influenciando na intensificação de sua prática. Na mesma tabela encontra-se o levantamento bibliográfico feito, de acordo com a ordem cronológica dos estudos.

Durante a leitura dos artigos, foram realizadas fichas de leitura compostas de elementos relacionados à base de dados, ano de publicação, primeiro autor, título, principais objetivos e principais resultados encontrados, conforme também demonstrado na tabela a seguir.

Tabela 1- Identificação dos artigos utilizados em ordem cronológica segundo: ano, autor, título, objetivo e resultados. Penápolis-SP, 2020.

Ano	Autor	Título	Objetivo	Principais Resultados
2015	Lívia Carvalho de Assis	Jogo e protagonismo da criança na educação infantil	Analisar o uso e a apropriação que as crianças fazem do jogo em um Centro de Educação Infantil de Vitória.	Evidenciaram a produção cultural das crianças nas relações que estabelecem com o jogo, denotando o seu protagonismo.
2016	Jennifer Mary Zosh	<i>Playing with Mathematics: How Play Supports Learning and the Common Core State Standards</i>	Revisar evidências da literatura sobre a aprendizagem lúdica como uma abordagem pedagógica alternativa e poderosa.	Aplicado os princípios da aprendizagem lúdica a padrões estatais específicos para a matemática e apresentou maneiras promissoras de melhorar o aprendizado de matemática na sala de aula.

2016	Geerdina van der Aalsvoort	<i>Working across Disciplines to Understand Playful Learning in Educational Settings</i>	Entender o que as crianças estão fazendo e aprendendo quando brincam em ambientes educacionais.	Encontraram um forte potencial na concepção e implementação de abordagens combinadas para o estudo da aprendizagem lúdica, deixando ir as diferenças culturais e, em vez disso, concentrando-se em tirar a mensagem.
2018	Marilicia Witzler Antunes Ribeiro Palmieri	Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil	Incentivar/ estimular a participação coletiva das crianças no contexto dos jogos cooperativos.	Valoriza-se a proposta dos jogos cooperativos na educação infantil como um recurso educativo essencial para as professoras integrarem práticas lúdicas de cooperação e de solidariedade e gerar processos de negociação de conflitos e a internalização de valores construtivos, para que a criança venha a construir novos significados sobre a sua participação em brincadeiras.
2019	James M. Ernest <i>et al.</i>	<i>Childhood Remembered: Reflections on the Role of Play for Holistic Education in Armenia, Kuwait, Saudi Arabia, the USA, and Wales</i>	Apresentar uma breve visão geral dos potenciais e tradicionais benefícios acadêmicos e de desenvolvimento do brincar.	Argumentos que focaliza uma consideração do benefício do jogo: exploram as reflexões culturais dos professores sobre a natureza e o valor do jogo através de relatos pessoais, fornecendo as recomendações para uso dos jogos na educação infantil.

Fonte: Dados da pesquisa.

O estudo de Josh *et al.* (2016) utilizou os resultados de alunos americanos nos testes de matemática do Programme for International Student Assessment (PISA) de 2012 – no qual eles tiveram desempenho abaixo da média em

Matemática – como ponto de partida para discutir a necessidade de melhorias nas técnicas de ensino que revertam esse quadro e o papel que as atividades lúdicas podem desempenhar nesse processo.

Nesse trabalho, que focou o ensino da Matemática (tendo-se em vista ser essa a área com pior desempenho), os autores partiram de uma pesquisa de 2013 realizada por Fisher, Hirsh-Pasek, Newcombe e Golinkoff para identificar três tipos de atividades de aula envolvendo formatos geométricos: 1) instrução didática, na qual o professor expõe o conteúdo, enquanto os alunos apenas ouvem; 2) brincadeira guiada, na qual os professores guiam os alunos mais diretamente durante as atividades, auxiliando-os na descoberta de pontos importantes sobre geometria; e 3) brincadeiras livres, nas quais os alunos interagem livremente com os objetos. De acordo com Zosh *et al.* (2016, p.45), no estudo de 2013 ficou claro que:

A aprendizagem lúdica aborda os objetivos de aprendizagem por meio de uma variedade de métodos de brincadeiras dirigidas à criança, incluindo brincadeira livre e brincadeira guiada. O jogo guiado, em particular, tem se mostrado mais eficaz do que o jogo livre ou a instrução direta em algumas circunstâncias. [Trad. Nossa]

Em seguida, o artigo corrobora esse resultado apresentando três experiências nas quais foram utilizadas atividades lúdicas como possibilidades pedagógicas poderosas na instrução dos alunos sobre pontos presentes no Núcleo comum dos Padrões Estaduais para Matemática dos EUA: Caso 1) conhecer os nomes dos números e a sequência de contagem (alunos da Educação Infantil); Caso 2) Razão com Formas e Seus Atributos (Ensino Fundamental 1); e Caso 3) Representar e resolver problemas que envolvem multiplicação e divisão (Ensino Fundamental 3).

Para cada um dos casos, os pesquisadores apresentam exemplos de propostas promissoras para melhorar o aprendizado em sala de aula, com a incorporação de jogos durante a aula visando aumentar o engajamento dos alunos. Eles afirmam que, enquanto as crianças estão simplesmente envolvidas em jogos, é possível, sim, que elas aprendam os conteúdos para o desenvolvimento de sua performance escolar:

A aprendizagem não é incompatível com o prazer e é mais provável que ‘grude’ na mente das crianças quando estas estão engajadas e envolvidas nesse processo. Embora a aprendizagem lúdica não seja o único mecanismo que leva à aprendizagem, as evidências mostram que pode, em alguns casos, levar a uma aprendizagem mais forte do que outras técnicas. As ferramentas para a aprendizagem lúdica já existem nas salas de aula de hoje, tornando esta técnica prontamente disponível – de brincadeiras com objetos a jogos de tabuleiro ou digitais. Brincar e aprender não precisam ser propostas separadas; aprender novos conceitos em matemática e muito mais pode ser divertido. Essa abordagem tem consequências potenciais de longo prazo. (ZOSH *et al.*, 2016, p.48). [Trad. Nossa].

Já o trabalho *Jogo e protagonismo da criança na educação infantil*, realizado por Livia Assis *et al.* (2015), estudou o lúdico na aprendizagem durante quatro meses do ano de 2011 em um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) na cidade de Vitória, Espírito Santo, analisando os usos e apropriações que professores fazem das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física com crianças de cinco a seis anos.

Os dados produzidos evidenciam que o jogo foi vivenciado em duas dimensões: em momentos espontâneos, em que há a presença do adulto, entretanto ele não intervém na organização das atividades realizadas pelas crianças; e em momentos de aula de Educação Física, em que há a presença e o direcionamento do professor.
[...]

Quando as atividades são realizadas em momentos espontâneos, como na hora do parquinho e do recreio, é possível perceber a predominância dos jogos simbólicos. [...]. Neles, os jogadores internalizam papéis sociais e situações que diferem da realidade imediata em que estão inseridos. (ASSIS *et al.*, 2015, p. 101).

De acordo com os autores, foi possível identificar que, durante os jogos, as crianças transitaram por situações imaginárias, porém mantinham-se ativas à realidade ao escolherem objetos que se assemelham para brincar. Durante as práticas observadas, foi possível apreciar a espontaneidade das crianças e as relações sociais criadas durante suas interações com o restante do grupo:

As ações das crianças, nessas brincadeiras, geralmente se submetem às condutas/regras típicas das situações representadas. São justamente as regras implícitas nas brincadeiras que fazem com que elas se comportem de forma mais avançada do que aquele habitual para sua idade. Elas internalizam papéis sociais que estão além do seu nível de desenvolvimento real
[...]

Na incorporação de papéis sociais, mediada pelo jogo simbólico, não há apenas uma reprodução mecânica do que acontece na vida social. Ocorre

um processo de apropriação, tornando o momento da brincadeira como um espaço em que a realidade é pensada, transformada e reinventada, sob os seus próprios modos de ser (BORBA *apud* ASSIS *et al.*, 2015, p. 102).

Contudo, apenas dar espaço para as que as crianças desfrutem de atividades lúdicas não seria suficiente. Nesse sentido, os autores afirmam que:

Observamos que a produção e criação das crianças nesses momentos espontâneos traz uma dimensão potencializadora para a prática pedagógica. No entanto, esses produtos criados por elas se perdem, na medida em que não há lugares onde se possa demarcar essa produção. Com isso, destacamos a necessidade de criar um lugar de autoria, e que essas experiências sejam registradas, para, então, dar visibilidade ao modo como as crianças produzem diferentes formas de vivenciar o que é ser criança, sendo colocadas como protagonistas da sua própria formação e produtoras de cultura. Por meio do ato de registrar, apontamos uma possibilidade para o professor de Educação Física conduzir a sua ação docente, pois esses fazeres infantis, que geralmente passam no anonimato, podem se constituir em subsídios para orientar as suas práticas pedagógicas (ASSIS *et al.*, 2015, p. 102).

Assis *et al.* (2015) também enfatizam o protagonismo infantil nos ambientes lúdicos dos jogos e das brincadeiras, destacando que dificilmente esse mesmo protagonismo ocorrerá em locais nos quais predomina a racionalidade do adulto. Porém, faz-se necessário prestar atenção nas crianças, ouvindo seus interesses, necessidades e expectativas em relação à ação lúdica aplicada:

Na perspectiva do protagonismo infantil, atribui-se ao jogo a conotação de mediar as relações sociais. Para isso, deve valorizar as formas espontâneas e voluntárias de jogo, assim como focalizar os diferentes jogos que elas trazem dos seus variados contextos de inserção social. Ao assumir essa postura, não se está negando a intencionalidade pedagógica da escola e nem a função de intervenção do professor, mas sinalizando que ambos (aluno e professor), de uma maneira diferenciada, fazem parte do processo ensino-aprendizagem.

[...]

Com base nos dados analisados neste estudo, compreendemos que uma prática pedagógica em educação da infância que se pretende mais respeitadora da criança precisa converter as 'pistas', nem sempre explícitas, dadas pelos infantis nas práticas cotidianas em procedimentos de ensino que valorizem as suas produções culturais. Para isso, as táticas empreendidas pelas crianças, ante as estratégias estabelecidas nas relações assimétricas de poder, precisam vir à tona e ganhar visibilidade, rompendo com uma cultura escolar adultocêntrica (ASSIS *et al.*, 2015, p.110-11).

Outro relato do conjunto de qualidades oferecidas pela utilização de atividades lúdicas é apresentado no estudo *Childhood Remembered*, escrito por Ernest *et al.* (2019), no qual os pesquisadores analisam atividades didáticas de professores em países como Armênia, Inglaterra, Kuwait, Arábia Saudita e Estados Unidos.

Os autores colocam grande ênfase em seu trabalho no papel dos nossos sentimentos como fundamentais para a nossa formação como pessoas:

Em todas as origens culturais, três temas principais emergiram: (a) memórias emocionais profundas e duradouras nos primeiros anos de nossas vidas; (b) uma percepção das coisas aprendidas através da brincadeira que existem e ajudam a definir quem somos hoje; e (c) conexões culturais que ligam nossas personas às nossas experiências vividas. (ERNEST *et al.* 2019, p.14)

O que está sendo proposto aqui é que, devido ao fato de nossa memória afetiva ter uma influência tão grande sobre o todo e cada momento que compõe o que chamamos de “nossa experiência de vida”, a união das práticas didáticas com as atividades lúdicas potencialmente criaria vínculos mais profundos e perenes com o conteúdo aprendido. Isso criaria um resultado didático mais eficaz que aquele formado por situações nas quais quem aprende foi posicionado de maneira passiva diante do conteúdo apresentado.

O estudo qualitativo *Working across Disciplines to Understand Playful Learning in Educational Settings*, realizado por Aalsvoort e Broadhead em 2016, teve como objetivo compreender o que as crianças estão fazendo e aprendendo enquanto elas jogam em ambientes educacionais. A partir desse objetivo, os autores investigaram como o comportamento cooperativo durante o jogo se desdobra e se desenvolve ao longo do tempo. Foi evidenciado um forte potencial na implementação de abordagens combinadas para o estudo da aprendizagem lúdica, assim crianças relacionaram seu jogo para o mundo real através da imaginação, aprofundando o aproveitamento em atividades cognitivas, sociais, físicas, e também para seu desenvolvimento emocional.

No artigo *Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil*, publicado por Marilicia Witzler Palmieri em 2015, foram observadas ações de duas professoras de um Centro Filantrópico de Educação Infantil do município

de Londrina (Paraná) no sentido de se analisar se a utilização dessas atividades lúdicas promoveriam ou não a participação coletiva das crianças no contexto dos jogos cooperativos: “Valoriza-se a proposta dos jogos cooperativos na educação infantil como um recurso educativo essencial para as professoras integrarem práticas lúdicas de cooperação e de solidariedade e gerar processos de negociação de conflitos e a internalização de valores construtivos (ajuda mútua, colaboração, empatia), para que a criança venha a construir novos significados sobre a sua participação em brincadeiras” (PALMIERI, 2015, p.243).

Promovidos pelo educador americano Ted Lentz na década de 1950, os jogos cooperativos seriam exercícios compartilhados com o intuito de unir um grupo de pessoas em torno de uma atividade sem que os participantes se sentissem pressionados por ideias de fracasso ou sucesso pessoal na sua realização, associando essa experiência a uma fonte de prazer de forma a despertar sua coragem para assumir riscos: “Seguindo essa linha de raciocínio, a proposta dos jogos cooperativos evoca a reflexão sobre o tipo de relação que temos vivenciado em nossa sociedade como uma forma de superar tendências individualistas e competitivas que perpetuam a desigualdade social” (PALMIERI, 2015, p.246).

Após selecionadas duas professoras que desejavam participar do experimento, a autora dividiu seu estudo em duas etapas: na primeira, ela as instruiu sobre os procedimentos a serem utilizados com as crianças, orientando-as sobre o que seria “cooperação” e as auxiliando nas escolhas dos jogos; na segunda, cada professora escolheu uma atividade e a aplicou com seus alunos, registrando em vídeo como ela se desenvolveu. Sobre os resultados da atividade, Palmieri (2015, p. 250) informa que:

Enfim, a análise microgenética das interações professoras-crianças revelou a importância da proposta dos jogos cooperativos para promover a cooperação, na medida em que permitiu a análise das interações sociais de forma detalhada, ao longo do fluxo contínuo e complexo de comunicação e metacomunicação entre as professoras e as crianças (Branco, & Valsiner, 1997), caracterizada pela contínua coconstrução de orientação para objetivos. Durante a condução dos jogos cooperativos as professoras mostraram que a cooperação é fruto da coordenação de esforços de uns com os esforços dos outros no alcance de metas comuns, o que é favorecido em situações tipicamente estruturadas de forma cooperativa.

Com base nos estudos relatados neste trabalho, podemos afirmar que, em relação ao planejamento pedagógico, o professor precisa diversificar as atividades realizadas, nas quais as propostas lúdicas oportunizam o uso da criatividade na sua aplicação. Nesse momento, o professor desempenha um papel importante em relação ao planejamento das atividades, buscando melhor aproveitamento do método utilizado, vivenciando as práticas com prazer e alegria e contribuindo para a organização e direcionamento das brincadeiras, oportunizando ações criativas. Assim, o professor ensina novos jogos com o objetivo de ampliar os momentos de novas relações sociais e culturais e que tenham a possibilidade de materialização de uma atividade lúdica planejada (ASSIS *et al.*, 2015).

Além dos professores, outros profissionais presentes no âmbito escolar também devem se envolver, valorizando a importância do brincar, compartilhando momentos de aprendizagem, auxiliando na aplicabilidade das práticas (ERNEST *et al.*, 2019). Com a aplicação dessa prática, pode-se destacar a contribuição para a construção de valores ligados à autonomia e independência para coordenar e administrar as situações vivenciadas, possibilitando ao professor compartilhar com os alunos seus objetivos e metas, podendo melhor explorar as configurações motivacionais construtivas (PALMIERI, 2018).

Brincar é parte integrante da nossa experiência de vida, independentemente do ambiente no qual ela seja realizada, permitindo-nos aprimorar os reflexos dessa prática com toda sua diversidade e importância para o desenvolvimento (ERNEST *et al.*, 2019).

Abrahão (2004) aborda contribuições de modo a salientar que, para a convivência se tornar pacífica, é necessário o respeito mútuo pelas opiniões divergentes, permitindo a promoção de uma convergência ativa, relacionada à grandiosidade do ser humano e de maneira plena. Gomes (2012) afirma que nos jogos cooperativos os alunos podem aprender a discutir essas situações com amorosidade, sem que ninguém se exalte, aprendendo a conviver/lidar com o ponto de vista alheio. Além dos jogos cooperativos permitirem a construção da autoestima e encorajarem a convivência, possibilitando a prevenção desses problemas sociais (BRITO; CAMPOS; ROMANATTO, 2014).

Dentre as limitações do estudo, destaca-se a restrição da busca em relação as bases de dados escolhidas para pesquisa e o tempo determinado das publicações, bem como a inclusão de artigos. Contudo, não houve influência em relação à relevância temática.

5. CONCLUSÃO

A presente revisão integrativa, buscando a melhor evidência dentre as publicações disponíveis – restringidas àquelas determinadas pelos critérios de inclusão e exclusão do estudo apresentados anteriormente –, procurou apresentar como as atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino e aprendizagem durante a educação infantil. Os estudos apresentaram diversas qualidades da utilização de atividades lúdicas durante o ensino infantil, como melhora do aprendizado, autonomia e criatividade, entre outras.

O comprometimento dos profissionais envolvidos nesse processo – com especial destaque aos professores – é imprescindível para o alcance e qualidade dos resultados, buscando alcançar os objetivos previamente determinados.

Para a continuação e aperfeiçoamento da temática, faz-se necessária a realização de novos estudos identificando outros possíveis benefícios a fim de proporcionar mais aplicações das atividades lúdicas e, conseqüentemente, outras benfeitorias para o processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ABRAHÃO, S. R. **A relevância dos jogos cooperativos na formação dos professores de educação física: uma possibilidade de mudança paradigmática**. 2004. 127 f. Dissertação de Mestrado em Educação) -Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004.

ASSIS, L.C *et al.* Jogo e protagonismo da criança na educação infantil. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 28, n. 1, p:95-116, 2015.

BORBA, M. Quando as crianças brincam de ser adultos: Vir-a-ser ou experiência da infância? In: LOPES, J.; MELLO, M. (orgs.). **O jeito que nós crianças pensamos sobre certas coisas**: Dialogando com lógicas infantis. Rio de Janeiro: Rovel, 2009, p. 97-118.

BRITO, J.; CAMPOS, J. A. P. P.; ROMANATTO, M. C. Ensino da matemática a alunos com deficiência intelectual Na educação de jovens e adultos. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Piracicaba, v. 20, n. 4, p. 525-540, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382014000400005&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 2 marços de 2020.

EDUCATION RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC). **About Education Resources Information Center**. Disponível em: <[https://educational-resources.fandom.com/wiki/Educational_Resource_Information_Center_\(ERIC\)](https://educational-resources.fandom.com/wiki/Educational_Resource_Information_Center_(ERIC))>. Acesso: 10 de Jul. 2019.

ERNEST, J. M. *et al.* Childhood Remembered: Reflections on the Role of Play for Holistic Education in Armenia, Kuwait, Saudi Arabia, the USA, and Wales. **International Journal of the Whole Child**, v.4, n.1, p:5-19, 2019.

FISHER, K. R.; HIRSH-PASEK, K.; NEWCOMBE, N.; GOLINKOFF, R. M. Taking shape: Supporting preschoolers' acquisition of geometric knowledge through guided play. **Child Development**, v. 84, p. 1872-78, 2013.

GOMES, M. C. S. **Aprendizagem cooperativa como recurso metodológico e Pedagógico dentro das aulas de educação física do ensino médio**. 2012. 83 f. Monografia. (Especialização em Educação Física Escolar) –Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2012.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KAUFMANN-SACCHETTO, K *et al.* O ambiente lúdico Como fator motivacional Na aprendizagem escolar. **Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento**, São Paulo, v.11, n.1, p. 28-36, 2011.

KLASSMANN, L.M.G. **O Lúdico no Processo de Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil**. 2013. 36 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KIYA, M.C.S. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. 2014. 45 f. Universidade Estadual de Ponta Grossa-UEPG. 2014.

LOPES, V.G. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: PR: FAEL, 2006.

PALMIERI, M.W.A.R. Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil. **Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, n. 2, p: 243-252, 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibplex, 2007.

ROLIM, A.; GUERRA, S.; TASSIGNY, M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul.-dez. 2008

SANT'ANNA, A., NASCIMENTO, P.R. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, Florianópolis, v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SCIENTIFIC ELECTRONIC LIBRARY ONLINE (SCIELO). **Sobre o SCIELO**. Disponível em: <<http://www.scielo.org/php/level.php?lang=pt&component=56&item=8>>. Acesso: 10 de jul. 2019.

SILVA, M.R.F.S. **Playful in education: The importance of playfulness in early childhood education**. 2018. 24 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Anhanguera, Osasco, 2018.

VAN DER AALSVOORT, G.; BROADHEAD, P. Working across Disciplines to Understand Playful Learning in Educational Settings. **Childhood Education**, v. 92, n. 6, p:483-493, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ZOSH, J.M. *et al*. Playing with Mathematics: How Play Supports Learning and the Common Core State Standards. **Journal of Mathematics Education at Teachers College**, v.7, n.1, p:45-49, 2016.